

FORTALECIMIENTO DE VÍNCULOS RELACIONALES A TRAVÉS DE LA LÚDICA

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Dignora María Machado Estrada & Diana Milena Moreno García.

Marzo 2016.

Copyright © 2016 por Dignora María Machado Estrada & Diana Milena Moreno García . Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Agradecemos a Dios por habernos otorgado unas familias tan maravillosas, quienes han creído en nosotras siempre, dando ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándonos a valorar todo lo que tenemos. A todos ellos dedicamos nuestro trabajo, porque han fomentado en nosotras, el deseo de superación y de triunfo en la vida. Lo que ha contribuido a la consecución de éste logro. Esperamos continuar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

Por ultimo profesor Cesar Augusto Sánchez gracias por su dedicación y esfuerzo, ante tantos grupos, supo cómo guiarnos en tan arduo trabajo deseo expresar mi gratitud hacia usted deseándole éxito y el mayor de los augurios en su trayectoria profesional.

Las autoras

Resumen

El presente trabajo tiene como finalidad hacer un aporte teórico y pedagógico en cuanto al tema de fortalecimiento de vínculos relacionales en la escuela a partir de la lúdica. Pues cuando no se fortalecen estos vínculos se generan ambientes poco aptos para un aprendizaje significativo, en tanto que no hay un reconocimiento del otro como un ser con iguales derechos y oportunidades, se generan constantes conflictos que terminan en agresiones físicas y verbales, a los cuales los docentes tienen que invertirle mucho tiempo en solucionar y así no se pueden aprovechar al máximo los diferentes espacios y momentos de aprendizaje en la escuela.

Es por ello que se plantean algunas estrategias desde la lúdica (capítulo 4) que ayuden en ese proceso socializador que debería ser el objetivo primordial de la escuela, formar seres humanos que puedan interactuar de manera apropiada en cualquier contexto en el que se desenvuelva.

Palabras claves: Vínculos, vínculos relacionales, juego, lúdica, individualidad

Abstract

This paper aims to make a theoretical and pedagogical contribution on the issue of strengthening school relational links of learning through play. When these links are not strengthened, unsuitable environments are created for meaningful learning. When there is no recognition of others as having equal rights and opportunities, constant conflicts that end in physical and verbal attacks take place, in which teachers have to spend too much time in solving and therefore can not make the most of the different spaces and moments of learning in school.

That is why some strategies of learning through play (chapter 4) that assist in the socializing process should be raised as the primary objective of school, to form human beings who can interact appropriately in any context in which it takes place.

Keywords: Links, relational links, play, learning through play, individuality

Tabla de contenido

Capítulo 1 Detectando problemas, Planteando Soluciones	8
Capítulo 2 Necesitamos Rehacer y Reforzar Nuestros Vínculos Humanos.....	12
Capítulo 3 Creando y Construyendo para Fortalecer Vínculos Relacionales.....	23
Capítulo 4 Fortalecimiento de Vínculos Relacionales desde la Lúdica.....	33
Capítulo 5 Conclusiones.....	40
Lista de Referencias.....	41
Anexos.....	43

Lista de figuras

Figura 1. Esquema Proyecto de Intervención	33
--	----

Capítulo 1

Detectando problemas, Planteando Soluciones

En el marco de nuestras prácticas pedagógicas desarrolladas al interior de los contextos de los que somos parte, se ha evidenciado una problemática al interior del aula escolar, la cual se centra en las relaciones e interacciones que tiene el estudiante con sus pares, en otras palabras se evidencia poco reconocimiento del otro como un igual, afectando de manera directa los vínculos relacionales.

Desde esta perspectiva, se considera que los vínculos relacionales son una tema sumamente importante y poco visibilizado en los currículos escolares por la cantidad de asignaturas que responde a un enfoque sistémico (cátedras) que son tomadas como áreas de “relleno” a las cuales las instituciones, directivos, padres de familia, estudiantes y docentes le brindan un valor secundario. Por ello el vínculo relacional se considera un problema pedagógico que se presenta en los estudiantes del grupo 3°2 de la Institución Educativa Rosalía Suarez, del municipio de Medellín. Sumado a lo anterior, Se ha evidenciado que el nivel de interacción adecuada por parte de los estudiantes, es muy baja. Tienden a jugar muy brusco, y cuando logran jugar de manera armónica, lo hacen por muy poco tiempo, pues se generan conflictos que se tornan en peleas, demostrando así su poca tolerancia a la diferencia y a la postura y derechos del otro.

Dicho problema se evidencia también desde las aulas, por su poca capacidad de trabajar en equipo, de respetar la palabra del otro y de apoyarlo en su proceso cuando se requiere cooperación entre pares. Las causas de esta dificultad se centran en el hacinamiento en aulas y sitios de recreo, muchos estudiantes acuden de sectores con grandes problemáticas sociales, poca

disposición o interés de las docentes y directivos para generar espacios y estrategias que ayuden a minimizar las tensiones que genera el hacinamiento. El currículo colombiano establecido acude a un enfoque conductista y no humanista por estandarizar el proceso de aprendizaje, razón por la cual se atropella las individuales, y el trabajo cooperativo.

Con lo anteriormente señalado es evidente que esta dificultad afecta los procesos de enseñanza aprendizaje, en la medida que no hay un reconocimiento del otro como un ser humano con iguales derechos, se genera poca convivencia, y al haber poca convivencia no hay armonía y disposición para recibir los conocimientos que se les quiere ofrecer en la escuela. En esta línea, no se interioriza un espíritu colaborativo entre pares que promuevan la confrontación y retroalimentación, promoviendo el individualismo en los procesos de aprendizaje. En consecuencia la problemática descrita afecta las relaciones cotidianas que se viven en el contexto, ya que la escuela es uno de los espacios fundamentales para fortalecer valores que promuevan una sana convivencia, y se pretende que lo que se aprende en la escuela lo apliquen en contexto. Si un estudiante no tiene la disposición para interactuar de forma adecuada con sus pares, le será más difícil hacerlo con los demás, pues de forma inconsciente ellos reflejan que lo aprenden en el hogar y en la escuela.

A manera de pronóstico, si el problema persiste no se estaría cumpliendo el objetivo de primordial de la educación que enfoca en formar sujetos integrales, por esta razón surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo el juego lúdico fortalece los vínculos relacionales de los niños y niñas de la I. E Rosalía Suarez de municipio de Medellín?**, para brindar respuesta a esta inquietud se plantea como objetivo general: Fortalecer los vínculos relacionales de los niños y niñas de la I. E Rosalía Suarez mediante el juego lúdico y como específicos: Analizar la incidencia que tienen los espacios y contextos en una adecuada interacción de los

estudiantes, determinar las estrategias lúdicas que fortalezcan los vínculos relacionales de los niñas y niños de la institución; demostrar la relación entre los vínculos relacionales y los espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Con el desarrollo de esta propuesta de investigación, se permitirá encontrar razones o diversas situaciones para hacer frente a las problemáticas que diariamente nos rodean dentro de un ambiente escolar, llevando a crear o fortalecer estrategias que generen espacios de interacción y practica de valores. Por ello es importante la búsqueda constante de estrategias que promuevan momentos de sana convivencia y así poder aprovechar al máximo los espacios de aprendizaje. Además de lo anterior, el trabajo asume una relevancia Social, educativa o pedagógica que tiene como último fin Preparar a los estudiantes en la práctica de una sana convivencia y reconocimiento del otro en el colegio y en todos los espacios en que se desarrolla, pues al haber unos vínculos relacionales sólidos, se generan sanos ambientes de aprendizaje en el aula, pues se pierde menos tiempo solucionando peleas y se propende más al trabajo colaborativo.

Ahora bien, con el estudio también se pretende hacer aportes teóricos y propuestas lúdicas para ayudar a solucionar esta problemáticas, común en todos los ambientes escolares, para lo cual es necesario considera que a través del juego se puede formar de manera integral. Finalmente, es importante el desarrollo de estudio porque, como docentes nos enfrentamos a diario a conflictos y confrontaciones entre los estudiantes y como mediadoras debemos estar en la búsqueda constante de estrategias que nos sirvan para que todos estos conflictos y problemas que se generan en el aula se resuelvan de forma adecuada, pues se considera que la escuela es ese espacio de socialización, de nuevos aprendizajes no solo de contenidos si no de que aprendan

también la forma apropiada de relacionarse con los demás, fortaleciendo valores relacionados con los vínculos relacionales.

Capítulo 2

Necesitamos Rehacer y Reforzar Nuestros Vínculos Humanos

El entorno en el que nos desenvolvemos los seres humanos es cambiante y dinámico; buscamos siempre la forma de adaptar los objetos, condiciones o situaciones en aras de satisfacer nuestras demandas y necesidades, en todos los campos de nuestras vidas tanto laborales, familiares, sociales, educativos, entre otros.

Los procesos educativos hoy son muy variados y cambiantes. Los estudiantes cada día demandan del sistema y de los docentes una renovación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que estos cada vez más rechazan los métodos educativos tradicionales y reclaman, de forma intencional o inconsciente, una participación distinta, más activa, dinámica, autónoma y protagónica de su proceso formativo. Como lo plantea Lourdes del Carmen Martínez González en el artículo *Lúdica como estrategia didáctica*: “El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.” (Martinez Gonzalez, 2010, p.19). Pues es en esta dinámica activa donde predominara el aprendizaje significativo, y se formara de manera integral.

Lo anterior, teniendo en cuenta también que los estudiantes están en una época donde se impone la tecnología y la virtualidad como espacios de interacción, donde la globalización abre un sin fin de ventanas que permiten el acceso a múltiples informaciones, que en muchas ocasiones los absorbe y los confunde, los convierte en seres sometidos a un montón de culturas que permean la suya propia, generándoles en muchas ocasiones una crisis de identidad. Es este mundo virtual el que esta deshumanizando a nuestros estudiantes, promoviendo una

individualidad insana pues sienten que no necesitan salir al mundo real a interactuar con los demás, ya que el mundo virtual les ofrece un millar de posibilidades de conocer personas.

Es precisamente este mundo globalizado en que ahora crecen nuestros estudiantes, donde la oferta y demanda de productos y servicios, la competitividad del mercado y la sed creciente de dinero y poder, se ha olvidado al ser humano y su importante proceso de crecimiento personal y adecuada socialización. En diferentes partes del mundo, en la gran mayoría de países se ve como el hacer predomina sobre el ser. La educación cada vez más apunta a formar seres autómatas, que produzcan en serie. Y es esta clase de mecanización del ser donde perdemos el rumbo de seres sociales, para encerrarnos en nosotros mismos, tornándonos egoístas, introvertidos, ajenos a las problemáticas sociales. No se puede perder una de las grandes tareas que tiene la escuela, aparte de promover el desarrollo intelectual, y es contribuir al desarrollo afectivo, físico, personal, emocional y relacional de los niños y niñas

Es un gran reto y un arduo trabajo, especialmente para los educadores, retomar ese proceso de humanización que el fenómeno de la globalización ha ido acabando. Y más difícil aun esta tarea cuando ha delegado a la escuela, específicamente a los docentes, todo el proceso formativo, encontrando poco apoyo del resto de agentes que hacen parte de la comunidad educativa. Cuando las familias han delegado toda la formación de sus hijos a la escuela, estudiantes poco motivados, pero muchas veces por el entorno conflictivo que los rodea o la falta de estrategias metodológicas de los docentes para llamar su atención, y la falta de compromiso de los directivos en el proceso formativo de los docentes y estudiantes, esos directivos que cortan las alas a docentes con grandes ideas transformadoras.

Necesitamos rehacer nuestros vínculos humanos, y en esto la escuela tiene una gran responsabilidad encima, formando a nuestros estudiantes en valores más que en llenarlos de

contenidos, solo por cumplir un cargadísimo plan de estudio, que de poco le servirá a nuestros estudiantes si no sabemos depurar información, y más importante aún, y esa información no se las asimila de forma adecuada.

Es en medio de todo este contexto global y virtual donde la lúdica juega un papel fundamental, pues a partir de ella volvemos sobre nuestros estudiantes, sus individualidades, deseos, necesidades y expectativas para apoyarlos en su proceso de desarrollo humano y propender a una adecuada calidad de vida y a una educación integral. La lúdica es ese elemento esencial que nos permite sentir, vivir y recrear toda clase de sentimientos, emociones y sensaciones. La lúdica permite que los seres humanos reproduzcamos y vivencemos nuestras creencias, nuestra cultura.

Por ello desde las aulas no podemos dejar de lado las experiencias lúdicas en ninguna etapa de desarrollo y nivel de escolaridad de nuestros estudiantes, pues por medio de la lúdica los seres humanos aprendemos a conocernos a nosotros mismos y a coexistir. A demás integrando la lúdica a nuestro quehacer en el aula tendremos estudiantes más motivados y activos. Como lo plantea Lourdes del Carmen Martínez en el artículo de revista mencionado anteriormente:

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano. La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica. (2010, p.24)

Pero pensar en el juego, en la actividad lúdica, como elementos fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje y de socialización de los estudiantes no es algo nuevo. Pues

ya desde mucho antes de que en el sistema educativo se concibiera al estudiante como un ser activo y participativo en su proceso, grandes pensadores ya, con sus teorías, hacían grandes aportes pedagógicos donde le daban gran importancia al componente lúdico en el proceso de desarrollo intelectual, personal, afectivo y social de los individuos.

Platón por ejemplo, consideraba que la instrucción a partir del juego permitía a los maestros conocer las disposiciones de cada estudiante.

Habermas (citado por Gustavo Adolfo Moreno Bañol 2003) plantea que: “La lúdica como la educación corresponderían a esa esfera del mundo de la vida que se rige por procesos de interacción, comunicación y reconocimiento con los otros en un contexto cultural determinado”. Definición que está muy acorde al propósito del presente trabajo, pues se pretende dar a la lúdica la importancia que debe tener en ella la escuela, en la medida que genera espacios de interacción y reconocimiento del otro como un ser con iguales derechos, generando así unos vinculo apropiados para una sana convivencia.

Entendiendo claro está, a la lúdica como parte vital del desarrollo humano y que no está enmarcada solo en el juego, pues el juego es un elemento dentro de la lúdica, sino también en actividades tales como canto danza, ir a ver un juego, disfrutar de una obra de teatro, entre otras actividades de la cotidianidad que generan placer, goce, satisfacción personal y promueve vínculos relacionales.

Para reforzar el concepto de lúdica como una de las palabras claves del presente trabajo y diferenciarla un poco del concepto de juego-conceptos que se tiende a ver como sinónimos- se

hace mención del trabajo de investigación sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial.

Según Jiménez (citado por Zenia & Argenira, 2002):

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 (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

En esta línea, Carlos Alberto Jiménez V. un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, (citado por Yturralde, 2016) describe:

la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

El juego por su parte es un elemento que hace parte de la lúdica, entendiendo que todo juego es lúdico pero no toda actividad lúdica se limita solo al juego, como se menciono anteriormente

Por medio del juego, de las diversas actividades lúdicas que ofrecemos a nuestros estudiantes en la escuela, aportamos a fortalecer vínculos afectivos que redundaran en espacios

de sana convivencia y que en última instancia debe jugar un papel fundamental en el proceso educativo pues en el afán de formar para el mundo laboral, se va relegando la formación afectiva.

Desde esta perspectiva es necesario definir el juego, como un elemento esencial al interior de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, el juego es considerado según Jakeline Duarte como:

... una función vital sobre la que no es posible aún dar una definición exacta en términos lógicos, biológicos o estéticos. Descrito por sus características, el juego no es "vida corriente" ni "vida real", sino que hace posible una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se llevan a cabo actividades con orientación propia. El aislamiento espacio-temporal en el que tiene lugar el juego genera mundos temporales dentro del mundo habitual, a partir de una actividad particular. El juego introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporal y limitada: permite al sujeto crear un orden (2003. SP).

Aportando a esto Claudia Teresa Domínguez Chavarría (2013) en su trabajo el juego como estrategia para el fortalecimiento educativo, señala la connotación socializadora y fortalecedora de vínculos relacionales, tema central de este trabajo, resaltando que:

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano; ya que éste permite las funciones básicas de la maduración psíquica. ... (p. 2)

El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo a comprender, aceptar, respetar y algunas veces hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica. (Bruner y Garvey 1984), Los juegos de los niños constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida y son importantes porque enseñan alegría

cuando se practica y para quienes la practican, por que arrancan de la pasividad y colocan a la persona en situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida de (Sutton-Smith y Robert 1964, 1981); revelan torpezas de un modo que no duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan. (p.8)

En varias ocasiones durante el desarrollo de este trabajo se a mencionado que el juego es fundamental para fortalecer vínculos relacionales por lo que es importante también definir el concepto de lúdica enmarcado en el contexto en el que se desea trabajar. Pues los seres humanos tenemos como fin último convertirnos en seres sociales.

Los vínculos son muy importantes en el desarrollo de los seres humanos, en su proceso de socialización, pues al establecer vínculos afectivos, podrá interactuar y relacionarse de forma óptima con las personas y su entorno. En esta línea el proyecto: La Reproducción de vínculos relacionales, Estudio en niños de primeros años de kínder (Guzmán, Pérez, González, Chávez & Olivar. SA) definen al vínculo como:

La manera particular en que un sujeto se conecta o relaciona con el otro o los otros, creando una estructura que es particular para cada caso y para cada momento. Define al vínculo como una relación particular con un objeto, de esta relación particular resulta una conducta más o menos fija con ese objeto, la que forma una pauta de conducta que tiende a repetirse automáticamente tanto en la relación interna como en la relación externa con el objeto Los vínculos que crea el niño (a) y la capacidad para establecerlos con otros individuos, es considerada una característica principal

Es por tanto que en los procesos de enseñanza aprendizaje se busca en el proceso de interacción, el intercambio de opiniones, respetando la palabra del otro y tomando de estos aportes, elementos que contribuyan al enriquecimiento de teorías y conceptos; en la interacción en el juego, que fomente el respeto por los compañeros de grupo, donde la armonía y las normas sean la base para una buena interacción y sana convivencia. El maestro debe ser un artífice de las buenas interacciones, personales y académicas, en donde aquellos niños se apoyen para generar espacios de mas cooperación, de mejores aprendizajes, pero partiendo del ejemplo del docente y siendo este mismo el motor de mejores vínculos. Esta interacción en el aula, se entiende “como en el resto de las situaciones de la vida humana, es la capacidad comunicativa de los actores para compartir los contenidos culturales y curriculares, porque su fin es por una parte la enseñanza y, por la otra, el aprendizaje” (Camacaro de Suarez, 2008. p. 193)

Pero en la constante búsqueda de estandarizar el conocimiento, de responder al sistema, en ocasiones se olvida esa formación con base en la interacción y el fortalecimiento de vínculos afectivos entre los estudiantes. Respondiendo mas a una educación individualista, y aunque, tener presente la individualidad de cada niño y niña para ayudarle en su desarrollo personal es importante, no se debe caer en la formación individualista.

En esta línea, al mirar y estudiar la individualidad en el ser humano nos lleva a analizar que es un aspecto que irrumpe de manera negativa en la interacción con el otro y de la espinita para fortalecer esos vínculos que son necesarios en el trabajo y juego con el otro. Cuando el hombre se individualiza, se crea la marca del egoísmo, del no importarle el otro, de no considerar importarte el dar y aportar para con los otros. Y esto es lo que pretendemos cambiar, sacar de

nuestros educando ese individualismo que los conlleva a vivir espacios de discusiones y agresiones, por no querer compartir con quienes le rodean.

La individualidad, como se está trabajando en nuestro contexto educativo, cierra mentes y corazones, no deja traspasar fronteras, no permite que el otro haga parte de mi construcción personal e intelectual; a demás no genera momentos lúdicos, de esparcimiento y felicidad, por ello:

“...la individualidad es la afirmación del yo y la personalidad es la armonización de los contenidos del yo; la individualidad es continente, la personalidad es el contenido, la personalidad es lo que comprendo y encierro en mí, la individualidad es mi extensión. Cabe subrayar, la mutua implicación de la individualidad y personalidad, nacida de la misma hambre de ser; el hambre de ser implica limitación, a la vez, esta limitación en sí misma incluye una riqueza interior. Lo mismo ocurre con la finitud y el conato: se oponen, se contraponen, precisamente, por ello, componen la esencia humana. De igual forma pasa con la individualidad y la personalidad, se oponen y se complementan a la vez. (Ramírez, 2013.p. 57)

Los conceptos anteriormente abordados son los que dan base a este proyecto de investigación.

Para dar sustento a esta propuesta se realizo una búsqueda exhaustiva de algunas personas que también se han interesado en el tema de la lúdica como promotora de vínculos relacionles.

Es por ello que nos encontramos con contribuciones a esta investigación, tales como el trabajo presentado por Elizabeth Cocunubo de Velandia y Maria de los Angeles Eslava en su trabajo *Influencia de la lúdica en la cultura ciudadana y la convivencia escolar*:

“Esta investigación propone la adquisición de conocimientos teóricos-prácticos sobre la lúdica, cultura ciudadana y la convivencia escolar para implementar los procesos pedagógicos que

conlleven a la formación integral del individuo con capacidad de desempeñarse en diferentes contextos y actuar con prudencia ante diferentes situaciones que se presentan”

Es coincidente en cuanto que se quiere resaltar el poder socializador que tiene la dimensión lúdica, y que, no solo sirva para que los estudiantes socialicen en u salón de clases o en el patio de una escuela, si no, formarlos también para que puedan fortalecer vínculos en cualquier contexto en el que estén.

Es claro que ellos inician un nuevo proceso de vínculos relacionales con personas distintas a su familia, y es en este proceso donde se va aprehendiendo elementos claves como la norma y los criterios morales. Es por ello que si se presta más importancia a dichos vínculos y no solo a los contenidos de las áreas, esto será decisivo en el desarrollo social del individuo.

En la investigación desarrollada por Eva M. Romera, Rosario Ortega y Claire Monks plantean una hipótesis que aunque va enfocada a preescolar, aplica a todos los niveles de escolaridad:

“Partimos de la hipótesis de que si se ponen en práctica experiencias lúdicas donde se promuevan las relaciones entre iguales se conseguirá un aumento en los niveles de inclusión social de los preescolares y beneficiará la formación de su competencia social, actuando todo ello en la prevención de la agresividad injustificada entre los niños y las niñas.”(Eva M. Romera, Rosario Ortega y Claire Monks 2008.p.196)

Remedios Molina Prieto expone en su artículo “El juego como medio de socialización” la importancia de la dimensión lúdica tomando como referencia el juego, pero viendo este como un agente potente de socialización expone:

“JUGAR ayuda a los niños y niñas a crecer, a desarrollarse, a conocerse, etc, como hemos fundamentado teóricamente el juego contribuye a “ser mejores personas”, porque optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona bien socializada es aquella que forma parte de su sociedad y es un miembro activo de ella... La escuela prepara para la vida a través del juego” (Remedios Molina Prieto. 2008. Sp)

Por esta misma línea Laura Nohemí Montoya Estrada en su trabajo de grado titulado *La Lúdica Como Estrategia Para El Desarrollo De Las Competencias Ciudadanas*, argumenta al respecto:

“La lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. (Todo ello hace referencia a la socialización como el proceso de inducción amplio y coherente de los seres humanos en el grupo social que les tocó en suerte en el momento de nacer, que le permite aprehender y construir la realidad a partir de los parámetros de su grupo de referencia, y posteriormente ampliar su marco de referencia y cosmovisión a través de su vinculación en otros grupos, subculturas y culturas diferentes a la suya).” (Laura Nohemí Montoya Estrada 2012.p.36)

Es claro pues que existen muchos y valiosos aportes teóricos con respecto al tema que se aborda en este trabajo de investigación. Pues como se ha venido ratificando, la dimensión lúdica juega un papel fundamental en el fortalecimiento de vínculos relacionales en los estudiantes, pues es a partir del juego, de la lúdica como tal, que los niños expresan con libertad sus pensamientos, emociones, manifiestan de lleno su creatividad, se reconocen a sí mismos y comienzan a reconocer al otro como un ser con iguales derechos. Se comienza a dar un proceso de socialización, que si se guía de forma optima en la escuela, los preparará para la vida en sociedad.

Capítulo 3

Creando y Construyendo Para Fortalecer Vínculos Relacionales

El presente capítulo tiene como objetivo dar cuenta al lector del tipo de metodología que guía nuestra investigación, es por ello que, a continuación, señalaremos cada uno de los componentes metodológicos que dan forma a la misma y los aspectos particulares que los caracterizan.

El estudio es de carácter mixto, con una primera parte no experimental y una segunda parte experimental. Este tipo de diseño metodológico da forma a dos amplias etapas con características propias a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”.

La llamada “etapa de categorización” es de tipo cualitativo, específicamente no experimental transeccional descriptivo, lo que no sólo nos permite desarrollar un estudio dentro de un tiempo y un contexto específico de exploración sino que, además, nos da según Sampieri (1998. P.59) la posibilidad de orientar y dar curso a nuestra investigación, considerando el proceso y los resultados que surjan del mismo, finalizando con la categorización de aquellos elementos que son parte del juego de niños y niñas de tercer año básico, bajo el punto de vista del enfoque interaccional de la comunicación.

La denominada “etapa de propuesta”, se enmarca en un estudio de tipo experimental –pre prueba - pos prueba con grupo control- que se desarrolla a través del diseño y aplicación de una propuesta pedagógica que se enfoca en un área de aprendizaje, en este caso, un contenido específico para las fracciones. Esta etapa finaliza con la interpretación y el análisis de los resultados obtenidos en ella. Para obtener un mejor entendimiento del diseño metodológico de nuestra investigación, se tratarán en detalle, en próximos apartados, cada una de éstas etapas que conforman nuestro estudio.

Puesto que el diseño de investigación de nuestro estudio es mixto, es necesario mencionar que los procedimientos de recolección de datos y los instrumentos de evaluación han sido seleccionados para cada una de las etapas metodológicas de la investigación respondiendo a los objetivos y características particulares de cada una de ellas.

Es así como, en la “etapa de categorización” se utilizan los procedimientos de observación y auto informe, en un tiempo de duración aproximado de un mes. Los instrumentos diseñados corresponden a registros de observación y entrevistas semiestructuradas dirigidas a los educandos, guiados por sus indicadores de evaluación respectivos, los que permiten recolectar datos de tipo cualitativo.

En cuanto a la “etapa de propuesta”, la recolección de datos se realiza a través de pruebas, observaciones y auto informes, y tiene una duración de tres días. Entre los instrumentos que se utilizan encontramos pruebas diseñadas específicamente para el estudio (pre y post test), registros de observación participante, registros anecdóticos, listas de cotejo y plenario, que entregan información cuantitativa y cualitativa en esta fase del estudio.

En cuanto al procesamiento y análisis de la información recabada es posible mencionar que, en la “etapa de categorización”, los datos obtenidos por medio de las observaciones y las entrevistas son vaciados en tablas de contenidos, distinguiendo unidad de análisis, categorías y subcategorías propias de cada instrumento de evaluación. Posterior a esto se analiza el contenido que nos permite obtener inferencias válidas y confiables, de acuerdo al contexto en que se desarrolla nuestro estudio, dando la posibilidad de identificar los diversos aspectos que son parte de los mensajes y acciones de los educandos con relación al juego. En la “etapa de propuesta”, el procesamiento y el análisis de la información integra resultados de tipo mixto. Es así como, los

resultados de las pruebas son analizados de modo cuantitativo, por medio de una matriz de datos con indicadores y categorías de evaluación específicas, lo que no sólo permitirá analizar los instrumentos por separado sino también establecer una comparación entre ellos. En cuanto a la información de las observaciones del proceso –registros libres y registros anecdóticos- se analizan basándose en los temas relevantes que surgen de ellas. En el caso del plenario, los datos son vaciados, al igual que en la etapa anterior, en tablas de contenidos distinguiendo unidad de análisis, categorías y subcategorías, que posteriormente son analizados.

Frente a la unidad de análisis, universo y muestra, en esta primera etapa de la investigación, es de tipo no probabilística, específicamente sujetos-tipo, y la elección de los sujetos de estudio ha dependido del criterio de las investigadoras y responde a características propias del diseño de investigación, siendo su mayor ventaja la “utilidad para determinado diseño de estudio que requiere no tanto una representatividad de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de sujetos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema”

Además, debemos señalar que esta muestra nos aportará información de considerable riqueza, profundidad y calidad, no importando cantidad ni estandarización. En cuanto al tamaño de la muestra, en esta etapa trabajaremos con una muestra de 33 educandos de ambos sexos, que conforman un solo grupo de investigación. Específicamente 20 niñas y 13 niños.

Como una forma de definir nuestra unidad de estudio y para una mejor comprensión de la función de ésta en nuestra investigación, hemos seleccionado los siguientes criterios de selección de la muestra, a saber:

- Grupo etáreo: nuestro grupo de estudio está conformado por niños y niñas de entre 8 y 9 años, que cursan 3° año de básica primaria.

- Sexo: en nuestro estudio trabajamos con educandos tanto del sexo femenino como del masculino. Esto, por una parte, nos permite establecer una categorización de los elementos del juego propio de esta edad de desarrollo, sin distinción de género y, por otra, nos da la posibilidad de establecer posibles diferencias de género entre los juegos y su capacidad de relación desarrollados por los educandos.

- Formas de acción-adhesión: nuestro grupo de estudio lo conforman educandos que cursan 3° año de enseñanza básica de la institución educativa Rosalía Suárez. La totalidad de este grupo ha cursado el 1er año de enseñanza básica en el mismo establecimiento, lo que da cuenta que los educandos han sido parte de un contexto educativo equivalente y un proceso de enseñanza-aprendizaje común, por lo que tienen establecidos lazos afectivos y reconocimiento en sus relaciones, lo que facilita la conexión y complementación al momento de establecer sus juegos y desarrollar las diversas actividades que son parte de esta investigación.

- Espacio territorial: nuestro estudio se llevará a cabo en la Institución Educativa Rosalía Suárez, específicamente en el aula correspondiente al curso, en el patio del establecimiento.

- Elementos generacionales: al establecer este criterio queremos dejar abierta la posibilidad de ampliar nuestro marco de investigación a las posibles ideas y puntos de vista que pueden darse a partir de la visión de adultos sobre el tema a tratar y, especialmente, lo referido a la propuesta pedagógica. Debemos dejar en claro que la elección de los sujetos de estudio de esta edad y con estas características es fundamental para nuestro análisis, pues, por un lado, estos educandos se encuentran en una etapa de desarrollo en que son capaces de interrelacionarse y de

comunicarse corporal y verbalmente de modo más explícito que a edades más tempranas y, por otro, ellos son parte de un sistema de educación formal, lo que permite reproducir esta experiencia, o variantes de ella, en contextos y grupos similares al de nuestra investigación.

La línea de investigación institucional donde se matricula el proyecto, se denomina Pedagogía, Medios y Mediaciones, en esta línea se maneja el núcleo de problemas que se ocupan de los sujetos participes del acto educativo, visto desde esta perspectiva el tema hace parte de los procesos educativos y por lo tanto responde a intereses develados en esta línea de investigación. A su vez, el proyecto alimenta la Línea de la Facultad de Educación de la Fundación Universitaria los Libertadores Pedagogías, didácticas e Infancia, eje de infancias y sub eje de Agresividad, maltrato y violencia infantil, pues el proyecto busca favorecer los vínculos relaciones de los niños y con ello minimizar los índices de agresividad en el escenario educativo.

Ahora bien, las técnicas e Instrumentos de recolección de datos se han utilizado como principales procedimientos de recolección de datos la observación, la entrevista, la encuesta y el auto informe.

La Observación se ha elegido la observación como técnica de recolección de datos debido a que buscamos describir aspectos relevantes de las interacciones y conductas de las y los educandos en diversas situaciones de juego libre, sin perturbar sus comportamientos; y como es sabido, permite adentrarse, de modo no intrusivo, en contextos reales de desarrollo de las actividades que realizan.

De este modo, recogemos antecedentes reales y significativos para nuestra investigación.
Registros de observación

Este instrumento de recolección de datos, nos permite:

- Obtener un registro válido y confiable del comportamiento y la conducta de los educandos en diversas situaciones de juego.

- Dar cuenta de cómo se relacionan las y los educandos, corporal y verbalmente, con sus pares, amigos y adultos, conocidos o desconocidos, que son parte de su contexto educativo.

- Reconocer la forma cómo los individuos se comportan en su entorno, los espacios que utilizan y cómo se relacionan con tales espacios.

Se realizan un total de 10 observaciones no participantes, semiestructuradas, a la totalidad de la muestra, durante un periodo aproximado de un mes, entre el 24 de agosto y el 15 de septiembre. La finalidad es observar las situaciones de juego de las y los educandos, individual o grupal, en el interior del establecimiento, específicamente en el patio, durante los recreos de la jornada escolar. La duración de cada una de ellas depende directamente del juego que desarrollan niños y niñas. Los criterios de observación que se consideran para los registros son los siguientes:

- Conductas y expresiones de las y los educandos en el aula, observadas previamente, y que se relacionan con los juegos que desarrollarían durante su tiempo de recreación.

- Posibilidad de observar inicio y desarrollo de los juegos de las y los educandos, sin interferir en éstos. Los indicadores que guían nuestras observaciones se basan en los antecedentes teóricos previamente consultados y con ellos se busca obtener datos claves para el desarrollo de nuestra investigación.

Estos son:

- Tipo de juego.
- Características del juego.

- Número de participantes del juego. El 3º es parte de la Jornada de la mañana, y los recreos en esta jornada se dan entre las 9:45 a 10:15, es decir, un tiempo de recreo de 30 minutos por día. Durante este período, niños y niñas juegan libremente en los patios del establecimiento educativo.

- Género de participantes del juego.
- Edad de los involucrados en los juegos.
- Espacio físico en donde se desarrolla el juego.
- Tipos de interacciones: verbales y corporales.
- Presencia/ ausencia de objetos.
- Presencia / ausencia de reglas.
- Duración temporal.

Para nuestra investigación necesitamos que, las y los educandos nos informen directamente acerca de los significados y conceptualizaciones que poseen acerca de sus propios juegos. Es por ello que la entrevista se transforma en un instrumento de recolección de datos adecuado y necesario, ya que a través de ésta obtendremos de primera fuente, aquellos elementos del juego que, desde el enfoque interaccional de la comunicación, resultan más o menos atractivos para niños y niñas. Entrevista Individual. Hemos escogido éste instrumento de recolección de datos debido a su flexibilidad y dinamismo, características que, al momento de indagar en las percepciones que niños y niñas tienen sobre sus propios juegos, se transforman en un gran aporte a nuestra investigación.

La entrevista da la posibilidad de recoger datos de tipo cualitativo de primera fuente y con la calidad y la profundidad necesaria para conseguir los objetivos de nuestro estudio. Además, nos permite establecer la retroalimentación entre el entrevistador -que pregunta en

relación a un objetivo de investigación claro- y el entrevistado -que responderá y nos entregará su opinión y conocimiento, convirtiéndose en nuestra fuente de información-. Al respecto, Ferrarotti señala que "operativamente la entrevista de investigación se construye como un discurso principalmente enunciado por el entrevistado, pero que comprende también las intervenciones del investigador, cada uno con un sentido y un proyecto de sentido determinado (generalmente 90 distintos), relacionados a partir de lo que se ha llamado un contrato de comunicación, y en función de un contexto social o situación".

El instrumento a utilizar será una entrevista abierta semi-estructurada, pues, de este modo, se pueden establecer preguntas guías relacionadas con los objetivos de investigación y, además, dará la posibilidad de abrir nuevas preguntas y nuevos temas que surjan en la aplicación del instrumento. El instrumento consta de 9 preguntas orientadas a recoger, de primera fuente, información acerca de las percepciones que los sujetos de la muestra manifiestan respecto a sus propios juegos. Las entrevistas son realizadas individualmente a cada uno(a) de los sujetos de la muestra, al interior del establecimiento educativo, en un tiempo aproximado de dos semanas, durante los recreos de la jornada de estudio. (Ver anexo 1)

En cuanto a los tópicos que guían nuestras entrevistas, podemos mencionar los siguientes:

- Gustos y preferencias respecto a los juegos que desarrollan las y los educandos.
 - Argumentaciones, motivaciones y opiniones respecto a sus juegos.
 - Identificación de elementos y características del juego atractivas para niños y niñas.
 - Identificación de temas de interés presentes en sus discursos respecto a las actividades lúdicas que ellos y ellas desarrollan. Los criterios que se considerarán para la realización de las entrevistas serán los siguientes:
- Posibilidad de acceso a cada educando.
 - Disponibilidad horaria de las y los educandos.

- Voluntad para responder la entrevista.

Otro de los instrumentos a emplear es la encuesta específicamente a padres y docentes:

Siendo la encuesta una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.

En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede. (Centro de Acciones Sociológicas, 2015. SP). (Ver anexo 2 y 3)

Con dicha encuesta pretendemos recolectar información sobre el interés que manifiestan docentes y padres con respecto a la dimensión lúdica en sus respectivos contextos (escuela y casa)

La escuela de padres es otra herramienta a usar, pues consideramos que son espacios óptimos para trabajar e integrar en todo este proceso a los padres de familia.

La Escuela de Padres pretende ser un instrumento de trabajo al servicio de la familia, estudiantes y educadores, en general para todas las personas interesadas en el tema.

Es necesario crear un proyecto dirigido a los padres, encaminado a la formación de valores, orientado por el respeto, por los derechos de los miembros de la familia, donde el afecto, la tolerancia, la comunicación y la comprensión, sean la base del desarrollo armónico familiar, ya que la familia constituye el primer agente socializador. Es en este aspecto donde niños y niñas adquieren una serie de habilidades sociales y pautas de comportamiento que les permiten interactuar en un medio determinado.

De acuerdo a la temática y las necesidades particulares de cada grupo de padres de familia se empleará una estrategia metodológica específica pero teniendo en cuenta que la metodología general a emplear son los talleres reflexivos en los cuales se da la oportunidad de que los asistentes y participantes realicen sus propias construcciones a partir de sus experiencias y las de los demás de tal forma que se fortalezcan los estilos de afrontamiento y los conceptos sean adecuadamente introyectados. Se pueden integrar metodologías como, conferencias, mesa redonda, trabajo de grupos – talleres, socio-dramas y estudio de casos.

Capítulo 4

Fortalecimiento de Vínculos Relacionales Desde la Lúdica

Figura No 1. Esquema Proyecto de Intervención



Fuente: De los Autores

Etapa 1

Se invitara a un profesional en psicología para que dicte una charla sobre la importancia de la convivencia en la familia

Las docentes realizaremos otra charla formativa (en un lapso de un mes). Se realizará:

Se hará na charla sobre los conflictos y como afecta la convivencia familiar, escolar y social, luego se organizaran en grupos y harán la lectura que se les facilita” LA VERSION DEL LOBO”. (Anexo 4)

Se les propone una forma lúdica de representar el cuento a los demás padres, como socio dramas, caricaturas, entre otros y que así puedan explicar la percepción que tienen sobre ese cuento y como este trata temas de nuestra cotidianidad.

En este espacio se aplicara la encuesta de percepción (anexo 1)

Etapa 2

Jugando y reflexionando

Observación en el aula

- **SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS**

Organización: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Descripción: Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.

El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita

Materiales: Sillas, tantas como jugadoras menos una, un magnetófono y cinta de música.

CONCLUSION DE LA ACTIVIDAD

Con esta se permite descubrir la capacidad de atención e interacción con el otro,

El ejercicio del cooperativismo

Descubrir a quienes se les hace más difícil establecer relaciones interpersonales, compartir con el otro., servirle a los demás.

▪ DESCUBRIENDO LA IMAGEN

SE distribuirá el grupo en equipos de 5 O 7 chicos, cada integrante del grupo tendrá que representar la imagen dada y el resto del grupo deberá adivinarla, el equipo ganador será el que más palabras descubra.

El objetivo será brindarle la capacidad de demostrar sus habilidades para dramatizar

Ejercer un trabajo grupal donde cada integrante realice su aporte.

En esta etapa se realizara la encuesta a estudiantes

Etapas 3: ¡apliquemos lo planeado!

DINAMICAS CON GLOBOS

Esta dinámica, además de ser divertida, ofrece la oportunidad de enseñar un punto muy importante: El valor que tiene la unidad, el trabajar en equipo para alcanzar una meta:

Se puede comenzar con dos grupos de dos personas cada uno, y cada pareja debe caminar o ir a la velocidad que les sea posible, con el globo entre medio de ellas sin que este caiga al

piso, luego agregar a la pareja un nuevo integrante, y agregar otro globo y así sucesivamente, siempre el globo será lo que halla entre cada persona y deben estar lo suficientemente cerca para que no se caiga el globo, o para que no explote. Escoger un recorrido que deban de hacer. Cada grupo crecerá con un nuevo integrante cada vez, y el globo siempre será su punto de encuentro.

El Juego del Nombre de la Espalda.

OBJETIVO: Generar un trabajo cooperativo y de interacción dentro del grupo de trabajo.

Pon diferentes nombres en pedazos de papel y pégalos con cinta a la espalda de cada uno. Podrían tener un tema, por ejemplo nombres o personajes de caricatura, etc.

Entonces cada uno deberá ir alrededor haciendo preguntas de "si o no" a las otras personas para poder adivinar el nombre que lleva en la espalda.

Trabajemos las emociones

La interacción entre los seres humanos esta atravesada siempre por las emociones, por ello, realizaremos un taller que durara toda una jornada sobre las emociones. Dicho taller tendrá 5 momentos.

PRIMER MOMENTO

Juguemos expresando emociones.

Se jugaran dos rondas: si tienes muchas
ganas de reír... y se murió chicho

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de aplaudir

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de aplaudir

De aplaudir

De aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de silbar

Si tú tienes muchas ganas de silbar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de silbar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de silbar

De aplaudir

De Silbar

Si tú tienes muchas ganas de reír

Si tú tienes muchas ganas de reír

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de reír

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de reír

De aplaudir

De Silbar

Si tú tienes muchas ganas de gritar

Si tú tienes muchas ganas de gritar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de gritar

Si tú tienes la razón y no hay oposición

No te quedes con las ganas de gritar

De aplaudir

De Silbar

De reír

De Gritar

Se Murió chicho

1. Colocados todos en un círculo, un participante inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha “Se murió Chicho”, pero llorando y haciendo gestos exagerados.
2. El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor.
3. Luego deberá continuar pasando la “noticia” de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda.
4. Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo: riéndose, asustado, nervioso, tartamudeando, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

SEGUNDO MOMENTO: Se mostrara partes de la película y se hablara de ella pues requiere de casi dos horas para verla.

CONVERSATORIO

Luego de ver la película intensamente se hace un conversatorio

- Definiendo cada una de las emociones: Alegría, tristeza, furia, temor y desagrado
- Que tan importantes son las emociones en nuestras vidas.
- En qué medida cada una de las 5 emociones presentadas en la película juegan un papel fundamental en nuestras vidas.
- Hacer una introspección preguntándose a sí mismo en que momentos de sus vidas estas emociones les ha llevado a tomar decisiones acertadas o erróneas. _(este punto se retomara en el momento de reflexión y relajación)

TERCER MOMENTO

Relajación como método para equilibrar, detectar y controlar emociones. A partir de una relajación guiada con los ojos vendados y una melodía suave.

CUARTO MOMENTO

Escribo y dibujo al frente algo (objetos, lugares, situaciones, alimentos, etc) que despierta en mí estas emociones. Se realizara con base en una ficha (anexo 5)

QUINTO MOMENTO: CONSTRUYAMOS LA MANDALA DE LAS EMOCION

Cada participante luego de socializar la ficha se reunirá en equipos y escogerán una de las emociones con su respectivo dibujo y entre todos construirán una mándala que contenga el dibujo de cada participante (anexo 5)

Durante otros espacios académicos como artística se ira trabajando sobre lo que es una mándala y como se puede construir una, para que esto facilite el trabajo en este momento.

Con esta actividad se pretende ponerlos en situaciones de tensión que posiblemente generaran conflictos, pero que deberán aprender a manejar y solucionar

Etapa 4: La fiesta de los logros

Se realizara como actividad centrar un compartir de alimentos en torno a la reflexión y retroalimentación con respecto a lo vivenciado durante todo el proceso. Penar n los logros obtenidos a nivel de los vínculos relacionales en el salón, y los aspectos que aún se deberán seguir trabajando.

En el ágape se les pedirá a los estudiantes que presenten algún punto artístico preparado con anticipación.

Capítulo 5

Conclusiones

La lúdica es de vital importancia en el fortalecimiento de vínculos relacionales en el aula, pues es a partir de juego y demás actividades que generen placer al estudiante, que éste manifiesta sus sentimientos, emociones, inclusive deja ver sus capacidades y talentos. Además gracias a espacios lúdicos es más fácil que se reconozcan a sí mismos como seres con necesidades, derechos y deberes y luego reconocer al otro como un igual, que merece respeto

Si se tiene en cuenta la dimensión lúdica en nuestro quehacer docente formaremos seres humanos integrales y aptos para interactuar en sociedad.

Es mediante el juego lúdico que los estudiantes comienzan a reconocer e interiorizar las reglas, la norma y criterios morales, que luego les servirán para interactuar en cualquier contexto.

Es de gran relevancia preparar a los estudiantes para la ejecución de una sana convivencia y aceptación por el otro, sin generar conflictos y en la aplicación de los valores como la tolerancia y el cooperativismo dentro y fuera de la institución.

En la medida en que no nos cuestionemos sobre nuestras prácticas educativas y nos neguemos trascender para mejorar no podremos aprovechar al máximo el potencial de nuestros estudiantes. La lúdica como tal no es un concepto ni una práctica inalcanzable o difícil de aplicar, solo es cuestión de tener la iniciativa y la voluntad para hacer de esta una herramienta de constante uso en nuestras aulas, y más aun si es para apoyar el proceso de socialización de nuestros niños y niñas y formar así seres integrales

Lista de referencias

- Martínez González, Lourdes del Carmen. (2009). Lúdica como estrategia didáctica. Revista Académica Electrónica. Recuperado de <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/11pdf.pdf>
- Duarte Duarte Jakeline (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación Conceptual. Revista Iberoamericana de Educación. N° 29 pp 97-113
- Romera Ema M.,Ortega Rosario & Monks Claire (2008, 8, 2.). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. International Journal of Psychology and Psychological Therapy. Recuperado de <http://www.ijpsy.com/volumen8/num2/195/impacto-de-la-actividad-lidica-en-el-desarrollo-ES.pdf>
- Dominguez Chavira Claudia Teresa. (2007). El juego: una estrategia de fortalecimiento educativo para reinterpretar el quehacer innovador del educando. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Recuperado de <file:///C:/Users/FAMILIA/Downloads/160-624-1-PB.pdf>
- Molina Prieto Remedios (2008, enero). El juego como medio de socialización. Revista digital Innovación y Experiencias Educativas. Recuperado de http://www.csi.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf
- Estrada Montoya Laura Nohemi. (2012)La lúdica como estrategia para el desarrollo de las competencias ciudadanas. Recuperado de <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/818/2/LUDICA ESTRATEGIA DESARROLLO COMPETENCIAS CIUDADANAS.pdf>

Arellano guzmán Luis H., Arreguín Pérez Mónica, Cruz González Norena L, Pérez Chávez Rigoberto & Ramos Olivar Verónica D. la reproducción de vínculos relacionales.

Recuperado de la página de internet

https://www.scribd.com/fullscreen/43787281?access_key=key

[w8mp517d8lvawndx6o2&allow_share=true&escape=false&view_mode=scroll](https://www.scribd.com/fullscreen/43787281?access_key=keyw8mp517d8lvawndx6o2&allow_share=true&escape=false&view_mode=scroll)

Ramírez Valencia José Raúl. Individualidad y personalidad en la filosofía de Miguel de

Unamuno. Artículo recuperado de

<http://www.scielo.org.co/pdf/frcn/v55n160/v55n160a03.pdf>

Camacaro de Suárez, Zully (2008,enero-abril) La interacción verbal alumno-docente en el aula

de clase (un estudio de caso) pp. 189-206. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111491009>

Anexos

Anexo 1

Entrevista a estudiantes.

Tu percepción sobre el juego

1. ¿Qué es para ti jugar?
2. ¿Qué tipo de juegos practicas con más frecuencia?
3. ¿Qué otras cosas aparte del juego te agrada practicar (inducirlos a que mencionen otras actividades lúdicas como cantos, baile, teatro, entre otros)
4. ¿Qué sientes cuando estás jugando?
5. ¿Qué sientes cuando no te dejan participar de algún juego o actividad que te agrada?
6. ¿Qué juegos te agradan más, los de movimiento corporal o los de mesa?, ¿por qué?
7. De las siguientes actividades ¿con cuáles te identificas más o te gusta más hacer y por qué?: danza, teatro, baile, canto, mímica, escribir, dibujar, pintar, práctica de algún deporte.
8. ¿Cómo crees que sería la escuela si prohibieran jugar, o hacer lo que te gusta?
9. ¿De qué forma resuelves los problemas o conflictos que se generan en medio de un juego o actividad lúdica?

Anexo 2

Encuesta a padres de familia

Marque con una **X** la opción que más se acomode a su respuesta

1. Que tan importante es para usted el juego en la vida de sus hijos

Muy importante____ importante____ poco importante____

2. Los espacios con que cuentan en la casa para desarrollar actividades lúdicas son

Existen y son adecuados____

Existen pero son poco adecuados_____

Inexistentes _____

3. Cuanto tiempo emplea para realizar actividades lúdicas con sus hijos

Mucho____ poco____ nada_____

4. Con que frecuencia visitan lugares donde sus hijos se sienten cómodos, alegres y puedan expresar su creatividad (por ejemplo parques, museos, ludotecas...)

Frecuentemente____ ocasionalmente____ nunca_____

5. Estoy de acuerdo que, a partir del juego u otras actividades lúdicas se puede promueven la sana convivencia

Totalmente de acuerdo____ de acuerdo_____ en desacuerdo_____

Anexo 3

Encuesta a profesores (se aplicara en la etapa 1 cuando se haga la encuesta a los padres)

Marque con una **X** la opción que más se acomode a su respuesta

1. ¿Para usted es lo mismo juego y lúdica? Si_____ No_____

2. con que frecuencia realiza actividades lúdicas con sus estudiantes

Frecuentemente_____ pocas veces _____ nunca_____

3. Considero importante la dimensión lúdica en mi quehacer docente

Nada importante_____ poco importante____ importante _____ muy importante _____

4. Sé que son las pausas activas y las aplico en las clases

No sé que son las pausas activas _____

Sé que son las pausas activas pero no las aplico_____

Sé que son las pausas activas y las aplico algunas veces_____

Sé que son las pausas activas y todos los días las aplico_____

5. hago uso de la lúdica para mejorar los vínculos relacionales entre los estudiantes

Siempre_____ algunas veces _____ nunca_____

Anexo 4

Cuento para trabajar con padres

La versión del lobo¹

No entiendo por qué todos piensan que soy malo y que tengo la culpa de todo lo que pasó.

El bosque era mi hogar. Yo vivía allí y me gustaba mucho. Siempre trataba de mantenerlo ordenado y limpio. Un día soleado, mientras estaba recogiendo la basura dejada por unos excursionistas, sentí pasos.

Me escondí detrás de un árbol y vi venir a una niña vestida de una forma muy divertida: toda de rojo y su cabeza cubierta, como si no quisiera que la vieran. Andaba feliz y comenzó a cortar las flores de nuestro bosque sin pedir permiso a nadie, quizás ni se le ocurrió que estas flores no le pertenecían. Naturalmente, me puse a investigar. Le pregunté quién era, de dónde venía, a dónde iba, a lo que ella me contestó, cantando y bailando, que iba a casa de su abuelita con una canasta para el almuerzo.

Me pareció una persona honesta, pero estaba en mi bosque, cortando flores. De repente, sin ningún remordimiento, mató a un zancudo que volaba libremente, pues el bosque también era para él. Así que decidí darle una lección y enseñarle lo serio que es meterse en el bosque sin anunciarse antes y comenzar a maltratar a sus habitantes.

La dejé seguir su camino y corrí a la pequeña casa de la abuelita. Cuando llegué me abrió la puerta una simpática viejecita. Creí que podríamos enseñarle una lección por andar entre mis árboles de pino y por recoger mis flores. Le expliqué la situación y ella estuvo de acuerdo en que su nieta merecía una lección. La abuelita aceptó permanecer fuera de la vista de ella hasta que yo la llamara y se escondió debajo de la cama.

Cuando llegó la niña, la invité a entrar en el dormitorio donde estaba yo acostado y vestido con la ropa de la abuelita. La niña llegó sonrojada y me dijo algo desagradable acerca de mis grandes orejas. He sido insultado antes, así que traté de ser amable y le dije que mis grandes orejas eran para oírla mejor.

La niña me caía bien y traté de prestarle atención, pero ella hizo otra observación insultante acerca de mis ojos saltones. Ustedes comprenderán que empecé a sentirme enfadado. La niña tenía una bonita apariencia, pero empezaba a resultarme antipática. Sin embargo, pensé que debía poner la otra mejilla y le dije que mis ojos me ayudaban a verla mejor.

Pero su siguiente insulto sí me puso furioso. Siempre he tenido problemas con mis grandes y feos dientes y esa niña hizo un comentario realmente grosero. Sé que debí haberme controlado, pero salté de la cama y le gruñí, enseñándole toda mi dentadura y diciéndole que eran así de grandes para comerla mejor.

Ahora piensen: ningún lobo puede comerse a una niña. Todo el mundo lo sabe. Pero esta niña empezó a correr por toda la habitación gritando y yo corría detrás de ella tratando de calmarla. Como tenía puestas las ropas de la abuelita y me molestaba para correr, me la quité, pero entonces fue mucho peor. La niña gritó aun más.

De repente la puerta se abrió y apareció un leñador con un hacha enorme y afilada. Yo lo miré y comprendí que corría peligro, así que salté por la ventana y escapé.

Me gustaría decirles que este es el final de la historia, pero desgraciadamente no es así. Estoy escondiéndome desde entonces. Por todo el bosque se corrieron rumores terribles sobre mí. Roja, tú me llamaste "El gran lobo malo". Todo el mundo empezó a evitarme. Debo decir que me siento muy mal al respecto y la verdad es que no he podido vivir feliz desde entonces.

No entiendo por qué la abuelita jamás contó mi parte de la historia. Estoy molesto respecto a los rumores que corrieron sobre mí y he estado temeroso de enseñar mi rostro en el bosque. ¿Por qué tú y tu abuelita permitieron que esta situación llegara tan lejos? ¡No es justo! Ahora me siento miserable y solo.

La versión de la Caperucita²

Tú crees que he iniciado rumores injustos sobre ti, lo que te hace sentir miserable y solitario y no entiendes por qué mi abuelita no dijo tu parte de la historia.

Bueno, la abuelita ha estado enferma y muy cansada últimamente. Cuando le pregunté cómo fue a parar debajo de la cama, dijo que no podía recordar nada de lo que había sucedido. Pensando al respecto, ella no se sentía molesta... solo confundida.

La historia de la "Caperucita Roja y el Lobo Feroz", contada a través de la negociación³

"Caperucita Roja" es quizá el cuento más popular en nuestro medio. Todos quienes lo hemos escuchado hemos asumido desde siempre que el lobo es un personaje malvado, que no merece perdón, mientras que la Caperucita es una niña desprotegida, que no tiene responsabilidad de nada de lo acontecido, y por lo tanto merece todo nuestro apoyo. La historia original de "Caperucita Roja y el Lobo Feroz" tiene por moraleja: Hay que tener cuidado con los extraños y no permitir que estos se nos acerquen.

El recuento de esta historia puede resultarnos algo extraño, porque cuestiona la imagen estereotipada del "lobo malo" y nos presenta por primera vez la versión del lobo sobre lo acontecido. Se plantea así otra manera de entender lo sucedido y otra visión de los personajes, haciendo posible pasar de una situación de antagonismo total a otra, en la que puedan vislumbrarse posibilidades de solución y restablecimiento de la relación entre los involucrados.

Anexo 5

Ficha para trabajar las emociones con los estudiantes

CUARTO MOMENTO

Escribo y dibujo al frente algo (objetos, lugares, situaciones, alimentos, etc) que despierta en mí estas emociones

