

El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación  
básica primaria.

Trabajo de grado para optar por el título de Psicólogo

Jorge Mario Hurtado Mejía

Asesor:

Magister: Cruz Elena Vergara Medina

Corporación Universitaria Lasallista

Facultad de Ciencias Sociales

Psicología

Caldas (ant)

2015

**Tabla De Contenido**

Introducción	4
Planteamiento del problema	6
Justificación	11
Pregunta y Objetivos	13
Pregunta	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Antecedentes y referente teórico	14
Antecedentes: investigaciones de punta a nivel nacional e internacional	14
Qué es la convivencia escolar	16
Qué es el Juego	18
Consideraciones éticas en materia de convivencia	21
Metodología	24
Fases de la investigación	25
Procesamiento para el análisis de datos	25
Resultados y análisis de datos	28
El juego en las planeaciones pedagógicas	28
El juego en el desarrollo de pensamiento reflexivo	37
El juego y la convivencia escolar	41
Conclusiones	44
Recomendaciones	45
Referencias	46

## **Lista de apéndices**

Apéndice A: Recolección de datos

## Introducción

Este trabajo tiene como objetivo la exploración de material bibliográfico relacionado con el juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria. Para esta tarea se utilizó la metodología revisión documental a partir de material bibliográfico significativo en la construcción de dos líneas de análisis: el juego y su inclusión en la convivencia en el ámbito educativo; entendiendo el juego como una característica natural del ser humano para la interacción, socialización y componente esencial en la construcción de conocimiento.

La investigación es planteada desde un enfoque cualitativo tipo exploratorio, a través de la técnica revisión documental, con el fin de brindar luces sobre el juego como un punto de partida para pensar la sana convivencia en los contextos educativos en básica primaria.

Para llevar a cabo la investigación, se retomaron autores clásicos, como Winnicott (1971), con su obra Realidad y juego; El psiquismo creador de Fiorini (2006); y el nacimiento de la inteligencia del niño, elaborado por Piaget en el año (1936).

La investigación propone como elemento diferenciador indagar mediante la exploración de documentos escritos la actualidad teórica y metodológica del juego en el contexto escolar; para lo cual se incluirán elementos de análisis de las líneas temáticas, permitiendo de esta forma establecer puntos de encuentro entre el juego y la resolución de conflictos escolares como estrategia que facilita la convivencia.

Con el análisis de la bibliografía recuperada se identificó de qué manera el juego, puede ser incluido como estrategia metodológica en la convivencia escolar; teniendo en cuenta que ésta en múltiples ocasiones puede ser como una herramienta de utilidad.

## Planteamiento del problema

### Tema:

*El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria.*

### Problema:

En la actualidad encontramos la problemática de la convivencia escolar como uno de los principales retos al interior del campo educativo; el cual se ve influenciado por prácticas disfuncionales de interacción social y familiar.

Es así como en el contexto Colombiano- según investigaciones realizadas en los últimos años- se encuentra un aumento considerable en violencia y dificultades para la convivencia en colegios públicos y privados, así lo demuestra un estudio realizado por el Departamento Administrativo Nacional de estadísticas del territorio Colombiano (DANE; 2011); a través de dicho estudio se observó un aumento en problemáticas como exclusión, agresión verbal y física. Esta información deja interrogantes respecto a las prácticas institucionales mediadoras, que favorezcan las relaciones interpersonales en el ámbito escolar, entendidas éstas como base fundamental para el desarrollo personal y la construcción de tejido social.

Ampliando el panorama nacional respecto a las prácticas de convivencia existentes en el entorno escolar, nos encontramos con el estudio comparativo de la Universidad de los Andes (El primero realizado en 2006, con 87.302 estudiantes, y otro del 2011, con 103.741), DANE (2006), (2011), evidencian un aumento promedio del 30% en

problemáticas como agresión y exclusión, generando un impacto negativo en el clima escolar. También enuncia que la proporción de estudiantes que han visto en su colegio hechos de violencia subió en un 18 %, además de encontrar reactivos que apuntan a un aumento de víctimas de robo o violencia verbal.

Lo presentado anteriormente da muestra de la necesidad de implementar estrategias que aborden las serias dificultades por las que atraviesan las prácticas de convivencia en el entorno escolar.

En consideración toma gran importancia el análisis de elementos teóricos que describan el fenómeno de forma general, los cuales se consoliden como puntos de apoyo para hacer frente a las particularidades que se entretajan en el acontecer institucional; proponiendo a la vez una correlación entre la teoría y el abordaje de la situación disfuncional a partir de la posible intervención del juego como herramienta transversal gran utilidad metodológica y que se incorporen como alternativa para el abordaje de problemáticas de convivencia en el entorno escolar.

La presente investigación tiene como elemento distintivo la consideración del juego como una estrategia de utilidad para el manejo de situaciones problemáticas en el ámbito escolar; considerando el juego como herramienta metodológica para la convivencia, susceptible de utilizar en los diferentes momentos del ciclo vital, pero con mayor protagonismo en las etapas que coinciden con la escolaridad inicial.

A partir de algunas reflexiones del investigador, según observaciones directas y conversaciones espontáneas con docentes, se ha identificado que el juego en la infancia, en ámbito escolar ha disminuido de manera considerable, pasando a ser parte de áreas

específicas, como las clases de educación física o actividades puntuales. Es así como bajo la comprensión del juego como una alternativa que facilite la convivencia. Se puntualiza en incluir investigaciones que retoman el papel del juego al interior de los procesos de aprendizaje y desarrollo; procurando con ello detectar investigaciones y artículos y que ya se han preguntado por el juego y sus formas de uso con incidencia sobre la convivencia.

En este sentido la investigación trata de recuperar diferentes metodologías de aporte significativos y retomen la importancia de la implementación del juego en el ámbito escolar.

Es necesario fortalecer las herramientas que faciliten la convivencia escolar; por lo tanto la investigación actual opta por la revisión documental como la metodología para acceder a conocimiento de referentes teóricos que utilizan el juego como un elemento que favorece la interacción y convivencia en el ámbito escolar

Según propone Gil, (1983) Muchos de los procesos en el ámbito escolar se dan a partir de posturas clásicas de conocimiento, haciéndose necesaria la incorporación de nuevas posturas teóricas y desarrollo metodológico más amplio el cual aborde de manera holística el desarrollo de aprendizaje y conocimiento. En este sentido Pardos Gómez, y Bernald , Miguel. (2000) propone:

El principal que hacer del niño es el juego, así que en él apoyamos gran parte de la experiencia. En el juego se percibe y se percibe a los demás, a través de este descubrimos al otro y se realiza una interrelación vital que subyace en el fondo de sus estilos vinculares y relaciones. Jugando podemos también fomentar y estimular diversas formas y técnicas de expresión: oral,

corporal, dinámica, rítmica, plásticas; desarrollar la coordinación de movimientos, lateralidad, esquemas corporales, descripciones de espacios y objetos, tanto reales como imaginarios y desarrollar la capacidad de observación y ayudar al niño a verbalizar sus vivencias sus angustias y sus logros. (Pardos Gómez, y Bernald , Miguel. 1971, 14)

La anterior propuesta nos introduce al reconocimiento del gran protagonismo del juego en diferentes procesos de desarrollo y socialización posibilitando ampliar el panorama de las implicaciones del juego para el manejo de situaciones conflictivas en el ambiente escolar; utilizando el juego como elemento conciliador, que pone en escena los elementos constitutivos de la problemática particular a través de un espacio lúdico que permita procesos de resocialización, reflexión y conciliación; en contraste al uso excesivo del arbitraje. Además de posibilitar estrategias desde la perspectiva de Maya León y Ángel Guillermo (2006) los cuales plantean la necesidad de canales óptimos de comunicación al interior de las comunidades.

Vittone (2002) define el arbitraje “como mecanismo de resolución de conflictos por medio del cual una o varias partes acuden a un tercero neutral llamado árbitro para que este, a través de un laudo arbitral, ponga fin al conflicto existente entre ellas”.( Vittone,2002, 28)

De esta forma la propuesta investigativa aquí tratada tiene como elemento principal describir qué producciones académicas, científicas, teóricas incluyen el juego como una herramienta alternativa para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria ; para tal tarea es necesario entender la situación conflictiva bajo la luz de los manuales de convivencia escolar planteados por el ministerio de educación en Colombia en el Decreto

1290 de (1994); la propuesta analiza el conflicto como un punto de discordancia entre dos o más partes, en consecuencia generalmente la problemática se presenta con actitudes defensivas e impositivas entre las partes implicadas, lo que empobrece el diálogo como herramienta para la convivencia y limita aún más los mecanismos de resolución. En este punto el juego se propone como herramienta que posibilita la autorregulación y organización interna del niño, a través de un espacio lúdico; entendido estos como zonas libres de conflicto que sirvan como mediadoras de las problemáticas presentes en la escuela que apunten a mejorar los índices de convivencia.

Frente a lo anterior podemos incluir la visión de la Unicef, que expone lo siguiente: “La atención integral en la infancia es la clave para crear un mundo donde impere la esperanza y el cambio, en lugar de la privación y la desesperación, y para fomentar la existencia de países prósperos y libres”. (Unicef, Estado Mundial de la Infancia 2001, p. Int.). Lo anterior permite el reconocimiento del juego como una herramienta potencial para la socialización y generación de nuevas ideas, introduce la necesidad de plantear el siguiente interrogante: ¿A la luz de la psicología qué propuestas teóricas pueden ser retomadas, para incluir el juego como posible herramienta metodológica para la convivencia escolar, en niños de educación básica primaria? Pregunta que plantea elementos de extracción teórica, que posibiliten la comprensión del juego en la niñez como un recurso primordial para el desarrollo social y toma de decisiones; en consecuencia se propone un rastreo teórico e investigativo el cual sea de utilidad para describir el papel del juego en el entorno escolar y sus posibles potencialidades para la convivencia en básica primaria.

## **Justificación**

Esta investigación pretende describir las producciones académicas que existen a nivel nacional e internacional, orientadas al juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar en educación básica primaria; tanto en textos de la psicología clásica, como en producciones investigativas publicadas entre el año 2000 y el año 2014. Para ello se retoma las obras de Winnicott, (1971) y Fiorini, (2010) con el fin de analizar diferentes acontecimientos psicológicos, alrededor de las manifestaciones creativas, que permiten incorporar elementos inherentes a la naturaleza de juego y sus potencialidades, tanto para el individuo como para su núcleo social.

Es así como a partir de un análisis teórico de las diferentes características del juego, se incorporan instrumentos teórico- prácticos, con intención de ser pensados como herramientas metodológicas para la convivencia escolares.

El abordaje investigativo define el concepto de conflicto como un punto de discordancia entre dos partes, la situación conflictiva es pensada bajo los lineamientos del manual escolar, donde se ha establecido de manera previa un código institucional, el cual está instrumentado para la sana convivencia e interacción, por consiguiente considera el carácter incluyente para todos los miembros de la comunidad académica y se configura como principal elemento para entender la lógica escolar, la cual no es ajena a los lineamientos éticos de la sociedad. Por lo tanto los códigos institucionales se constituyen como uno de los primeros acercamientos del niño con las normativas sociales, las cuales son de vital importancia en el proceso de convivencia y adaptación social; lo que en los primeros años puede ser de difícil entendimiento dada la necesidad primaria de gratificación. Por consiguiente el mundo intermedio entre la fantasía y la realidad

representada por la imaginación y el juego, se instauran como el medio más eficaz de socialización y la actividad por excelencia en la compleja diada individuo-entorno.

Es así como esta investigación puede ser de gran interés para comunidades, grupos o instituciones educativas, puesto que se generan elementos teóricos posibles de ser utilizados en beneficio del empoderamiento por parte de la comunidad escolar de sus propias problemáticas y se proponen recursos metodológicos alternativos como el juego para la convivencia escolar.

**Pregunta y Objetivos**

¿A la luz de la psicología, qué propuestas teóricas e investigativas incluyen el juego como posible herramienta metodológica para la convivencia escolar, en niños de educación básica primaria?

**Objetivo general:**

Describir algunas producciones académicas existentes a nivel nacional e internacional orientadas al juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar; tanto en textos de la psicología clásica, como en producciones investigativas publicadas entre el año 2000 y el año 2014.

**Objetivos Específicos:**

1. Develar qué producciones académicas incluyen el juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar, en escuelas de educación básica primaria.

2. Analizar a la luz de la psicología, los aportes que las producciones académicas clásicas y de punta, hacen a las escuelas de Ed. Básica, para el uso del juego como herramienta metodológica en la convivencia escolar.

## **Antecedentes y Referentes Teóricos**

### **Investigaciones de Punta a Nivel Nacional e Internacional**

Fue posible distinguir a través del rastreo bibliográfico un total de 18 investigaciones internacionales y 6 investigaciones nacionales de utilidad para esclarecer la pregunta de investigación ¿A la luz de la psicología, qué propuestas teóricas e investigativas incluyen el juego como posible herramienta metodológica para la convivencia escolar, en niños de educación básica primaria?

Entre algunas investigaciones internacionales encontramos:

La investigación Gázquez, , Pérez, y Carrión. (2011), Clima escolar y resolución de conflictos según el alumnado es constituida como un estudio europeo. Esta propuesta es desarrollada principalmente en España.

La propuesta elaborada por Montañés, Juan, Parra, Martha, Latorre ,José, Portas,Pilar, Sánchez, Maria,Serrano, Pilar Turégano Moratalla.Revista de la Facultad de Educación de Albacete (2000),El Juego En El Medio Escolar. Fue desarrollada en España.

El desarrollo investigativo de Valenzuela J, Muñoz C. Es realizado en Chile. (2014), Escala de motivación por el juego : estudio del uso del juego en contextos educativos.

La elaboración investigativa en la propuesta de Sánchez. Aleza.(2009), es ejecutada en España; esta se titula: Acoso escolar y convivencia en las aulas.

En el caso de la investigación elaborada por Arístegui, Roberto; Bazán, Domingo; Leiva, Jorge; López, Ricardo; Muñoz, Bernardo; Ruz, Juan(2005), Hacia una Pedagogía de la Convivencia, es ejecutada en el contexto chileno .

La investigación de Paulín, H., Tomasini, M., López, C. J., Rodigou, M., & D'Aloisio, F. (2011). Investigación colaborativa e intervención psicosocial: dispositivos de producción de sentidos sobre la experiencia escolar con jóvenes en un estudio de caso en Córdoba. Es desarrollada en Córdoba Argentina.

Las anteriores investigaciones hacen parte de las producciones académicas internacionales retomadas, en las que encontramos desarrollo investigativo acerca del juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de básica primaria. Al respecto se encontraron 5 investigaciones chilenas,<sup>7</sup> españolas,<sup>6</sup> argentinas. Lo cual apunta a un buen nivel de construcción de estos países en materia de juego herramienta para la convivencia en el ámbito escolar.

Se pudo realizar un acercamiento a las 6 siguientes investigaciones elaboradas en el contexto nacional.

La investigación elaborada por González Moreno C, Solovieva , Rojas, (2014) El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. Fue desarrollada en la universidad Javeriana. Bogotá

La propuesta nombrada como: Actividad reflexiva en preescolares: perspectivas psicológicas y educativas. Elaborada por González Moreno, Claudia Ximena; Solovieva, Yulia; Quintanar Rojas, Luis (2011), también fue desarrollada en la ciudad de Bogotá.

En la ciudad de Bogotá, puntualmente en la Universidad Javeriana fue desarrollada la propuesta investigativa de Castellanos, Sergio; Trevisi, Carolina (2005) La franja T: una alternativa de intervención grupal desde la teoría de los fenómenos transicionales.

En el caso de la investigación elaborada por Beltrán Florez, Oscar Hernán, (2007) Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conducta pro sociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia. Fue implementada por la universidad de Pereira.

La investigación desarrollada por Benítez (2013), incidencia del pensamiento creativo en la convivencia escolar. Fue ejecutada en la ciudad de Pasto.

La propuesta de Gómez (2008), La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños. Fue realizada en Cali, conformando parte de las investigaciones retomadas a nivel nacional.

### **Qué es la Convivencia Escolar**

La convivencia como fenómeno social se comprende como la capacidad de los individuos de una sociedad o comunidad de incidir de forma positiva en su realidad, la de su entorno y los miembros que en el interactúan; por lo tanto parte de la construcción ética, la búsqueda de bienestar del individuo tanto para él como para su comunidad.

La convivencia implica un orden moral que está implícito, o debería estarlo, en todos los acontecimientos normativos y convencionales de la vida escolar. Pero más allá de lo normativo y pedagógico, la convivencia, desde el punto de vista psicológico, implica la formación para comprender el punto de vista del otro” Sánchez y Ortega, 2004 citado por (Del Rey, Ortega y feria 2009,2)

Respecto a lo anterior Del Rey et .al (2009),proponen el concepto de convivencia como la capacidad de reconocer al otro y brindar afecto y recibir y generar respeto por parte de los sujetos que hacen parte de mi entorno; enmarcado en formas de interacciones reciprocas en consideración al valor propio y reconocimiento de los que me rodean. La convivencia comprende el reconocimiento del valor propio y de los demás y puede ser entendida como la característica de las comunidades que a pesar de la diversidad permite el dialogo, comprensión, solidaridad y tolerancia frente a las situaciones que se presentan en el ámbito escolar.

Se comprende bajo el concepto de convivencia diferentes formas de interacciones las cuales pueden en algunas ocasiones generar tensiones en un grupo o comunidad; sin embargo las posibles formas de mediar con problemáticas o situaciones que se presentan de forma disfuncional parte de los valores que los grupos familiares e instituciones logran interiorizar y adoptar e influyen de forma directa en la convivencia y sentido de bienestar social y subjetivo.

La convivencia escolar debe ser comprendida como uno de los elementos fundamentales para trabajar al interior de las instituciones educativas; puntualizando en prácticas de respeto y conocimiento. Para ello se busca el compromiso y la inclusión de todos los miembros de la comunidad educativa, profesores, personal administrativo, estudiantes y padres de familia, propiciando la participación de los diferentes actores que inciden en la convivencia escolar.

## Qué es el Juego

Los antecedentes teóricos encontrados permiten rastrear el juego como una capacidad innata en los seres humanos la cual puede ser considerada como un elemento adaptativo necesario para conocer y aprender sobre el mundo que nos rodea, proponiendo consigo diferentes formas de interacción; muchas de ellas se dirigen a condicionar al organismo a las exigencias del entorno tanto biológica como psíquicamente y a la vez se incorporan comportamientos que permitan establecer una relación activa de intercambio con el mundo.

Respecto al concepto de juego el psiquiatra y psicoanalista Ingles Winnicott propone el juego como el elemento que “posibilita flexibilizar las ideas, crear reglas y modificarlas, emergiendo de forma natural y espontánea”(Winnicott,1991,24 ). A jugar A nadie se obliga, el juego surge a partir de la curiosidad como vehículo para el encuentro con la significación, la necesidad de nombrar y tratar de conocer. En consideración con lo anterior, la vida está atravesada por el juego como un medio de conocimiento.

Por otra parte Winnicott (1971), afirma que el juego configura una zona intermedia entre el mundo externo y el mundo interno; donde se permite incorporar diferentes objetos transicionales dotándolos y eximiéndolos continuamente de diferentes cualidades; es así como esta zona intermedia se comprende como un espacio libre donde el niño con ayuda del juego adopta nuevos elementos del mundo en su realidad interna y a la vez modifica otros ya existentes.

Lo anteriormente presentado en consideración a la teoría de Winnicott (1971), propone el concepto de zona intermedia como un espacio psíquico y físico el cual puede

ser analizado en la actualidad como estrategia para la resolución de problemas en pro de una sana convivencia, por lo tanto se entiende la actividad simbólica emergente del juego como una de las herramientas más eficaces a la hora de entender la vida psíquica de la comunidad escolar donde a partir de la consolidación actividades lúdicas y de juego se generan procesos creativos en beneficio de socialización conceptualizadas a partir de la comprensión de los fenómenos psíquicos y físicos que acontecen según el periodo evolutivo.

En la propuesta de Winnicott (1971), el juego es considerado como canal natural de comunicación del hombre con el mundo y del hombre con el hombre; es así como a través de éste, el infante adquiere procesos de significación, simbolización y lenguaje; por lo tanto el juego se constituye como una de las principales fuentes para la construcción psíquica y la forma en que nos relacionamos con el entorno. Acerca de esto Piaget (1973), propone el desarrollo de dos tipos de lenguaje nombrados como egocéntrico y social; el primero de estos se caracteriza por la presencia de un diálogo interno que tiene como fin ejercitar el discurso y desarrollo del pensamiento para con ello brindar las herramientas necesarias para socializar como canal de comunicación con las personas que hacen parte de nuestro entorno, por lo tanto se abre paso el lenguaje socializador.

En este sentido, en algunos momentos puede aparecer el juego egocéntrico como función cognoscitiva y recreativa; un ejemplo de ello puede ser el niño arrojando el balón a una cesta y enunciando palabras de alegría cuando anota y a la vez nos podemos encontrar al poco tiempo el mismo niño arrojando con fuerza el balón para meter gol a un compañero de clase y expresando a su compañero el buen nivel de juego lo cual propone el juego como lenguaje de socialización. Desde esta lógica, el juego puede ser pensado como una

estrategia para la adquisición de habilidades sociales como instrumento de lenguaje tanto egocéntrico como social.

En consideración a lo anterior Piaget(1936), incorpora conceptos que hacen alusión a los procesos cognitivos y de interacción que emergen en la diada individuo entorno, así aparece el concepto de asimilación el cual permite integrar conocimientos acerca del entorno a través de las experiencias, las cuales se presentan de forma diversa y exigen paulatinamente mayores niveles de abstracción, por lo tanto el individuo debe asimilar nuevas construcciones a partir de las ya conocidas generando con ello un segundo proceso cognitivo llamado por Piaget, acomodación. Este tipo de procesos cognoscitivos encuentra estrecha relación con las actividades de juego ejecutadas por el infante puesto que a partir de estas es posible rastrear diferentes momentos de asimilación y acomodación; por lo tanto a la luz de la teoría de Piaget(1936), el juego es conceptualizado como una herramienta potencial para el desarrollo de procesos mentales y cognoscitivos.

Bajo esta propuesta el juego permite al infante resignificar el mundo a través de sus nuevas experiencias. En consideración a los procesos cognoscitivos planteados por Piaget (1936) el acto de juego cobra importancia al proponer acciones que permiten asimilar y reacomodar nuevas experiencias de una forma didáctica y autónoma, transformando la realidad en una zona intermedia que facilita zonas de desarrollo próximo.

Desde la perspectiva de Fiorini (2006), en su obra el Psiquismo creador el juego es entendido como uno de los factores que favorece la producción creativa; a través del juego y su ejecución es posible acceder a lo desconocido y a lo inexistente y a la vez posibilita

una zona intermedia existente entre lo “real” y lo imaginario, brindando elementos para el desarrollo de la imaginación en interacción con el mundo y los objetos.

### **Consideraciones éticas en materia de convivencia escolar .**

El desarrollo ético y reflexivo de las comunidades propone Pérez (1997), no es ajeno a las formas de interacción social; en este sentido muchas de las manifestaciones de intolerancia o injusticia son el resultado de la incorporación de modelos sociales disfuncionales que tienden a hacer el patrón relacional en muchos de los contextos de nuestra sociedad y dificultan la convivencia al interior de las comunidades.

Por lo tanto el desarrollo ético se constituye como un factor decisivo para la convivencia, enmarcado en una postura crítica e ideológica la cual nos inserta como ciudadanos.

Colombia es un estado social de derecho, organizado en forma de república unitaria, descentralizado, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto a la dignidad humana, en el trabajo a la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general. Constitución política de Colombia citada por (Pérez, 31)

Bajo la luz de los elementos constitucionales encontramos conceptos como libertad de expresión e igualdad social, lo que a la vez trae consigo la obligación de entender el carácter incluyente y humanitario entre las diferencias, en consecuencia se configura uno de los primeros pasos para hablar de una verdadera postura ética en materia de convivencia , la

cual a mi forma de ver no se ha visto plasmada en nuestro acontecer social y no es evidente en las estrategias educativas implementadas en el contexto escolar .Entre las cuales se postula el juego como herramienta para la sana socialización.

Por lo tanto toma importancia pensar las acciones educativas en relación a los elementos constitucionales:

Artículo 13. Todas las personas nacen libres e iguales ante la ley, recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades sin ninguna discriminación por razones de sexo, raza, origen nacional o familiar, lengua, religión, opinión política o filosófica.

El Estado promoverá las condiciones para que la igualdad sea real y efectiva y adoptará medidas en favor de grupos discriminados o marginado.

El Estado protegerá especialmente a aquellas personas que por su condición económica, física o mental, se encuentren en circunstancia de debilidad manifiesta y sancionará los abusos o maltratos que contra ellas se cometan.

(Constitución política de Colombia, 1991,7)

La convivencia como fenómeno social se comprende como la capacidad de los individuos de una sociedad o comunidad de incidir de forma positiva en su realidad, la de su entorno y los miembros que en el interactúan; por lo tanto parte de la construcción ética de la búsqueda de bienestar del individuo tanto para él como para su comunidad.

En materia del derecho nacional en Colombia Decreto 1665 del 11 de septiembre de 2013 reglamentario de la ley 1620; se propone como un dispositivo legal de política

pública al cual se deben escribir el ministerio de educación, por lo tanto es incluyente para el territorio.

La ley 1620 de 2013, creó el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. Que el Gobierno Nacional reconoce que uno de los retos que tiene el país, está en la formación para el ejercicio activo de la ciudadanía y de los Derechos Humanos, a través de una política que promueva y fortalezca la convivencia escolar, precisando que cada experiencia que los estudiantes vivan en los establecimientos educativos, es definitiva para el desarrollo de su personalidad y marcará sus formas de desarrollar y construir su proyecto de vida. Y que de la satisfacción que cada niño y joven alcance y del sentido que, a través del aprendizaje, le dé a su vida, depende no sólo su bienestar sino la prosperidad colectiva. (Ley 1620 Congreso Nacional de la Republica, 2013, 1 )

A la luz del derecho nacional Colombiano las prácticas institucionales deben de estar pensadas para potencializar desde diferentes áreas de conocimiento la convivencia en el entorno escolar; por lo tanto la ley 1620 configura un de los principales proponer acciones que apunten hacia la convivencia en el ámbito escolar.

## **Metodología**

La presente construcción investigativa concerniente al juego como herramienta para la convivencia escolar, fue desarrollada bajo el enfoque cualitativo; apoyada principalmente en la recolección y análisis de datos bibliográficos.

Desde la propuesta de Ruiz (1997) respecto a los métodos cualitativos, la investigación aquí tratada tuvo como parámetros la revisión de material bibliográfico referente a las dos líneas temáticas: Una sobre el juego y la otra sobre convivencia escolar; las cuales fueron sometidas a revisión, análisis e interpretación a través de la técnica revisión documental.

Para abordar el juego y sus posibles implicaciones en la convivencia escolar se empleó la técnica revisión documental, tomando las fuentes primarias y secundarias de información, como bases para el plan de muestreo. Recuperando autores clásicos que retomaron los concepto de juego como base en su desarrollo teórico e investigaciones de puntas.

La investigación fue ejecutada a través de un estudio de tipo descriptivo, el cual tiene como premisa la formulación de un planteamiento del problema, el cual posibilitó realizar una pregunta de partida. Teniendo como objeto esencial familiarizarnos con un tema de interés a la escuela como es el juego, articulándolo para la convivencia escolar. Esto se realizó en un tiempo prolongado y longitudinal viendo la evolución del evento bajo estudio, enmarcado en tres semestres académicos.

### **Fases de la investigación**

Se realizó una primera fase de orientación y panorama general; donde se investigaron los conceptos y fuentes problematizadoras respecto a la pregunta de investigación, ¿A la luz de la psicología, qué propuestas teóricas incluyen el juego como posible herramienta metodológica para la convivencia en el ámbito escolar, en educación básica primaria?, tratando de captar lo sobresaliente del fenómeno de interés, esto con el fin de apreciar las diversas posturas frente al juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar, con miras a identificar los elementos a tener en cuenta y las categorías a investigar.

Se distinguió un segundo momento de exploración concentrada; donde se realizó una búsqueda exhaustiva de bibliografía, artículos de revista e investigaciones de punta que permitan: Rastrear las producciones académicas que retoman el concepto de juego y herramientas metodológicas para la convivencia. A través de autores del ámbito de la psicología educativa y la psicología del desarrollo, manuales de convivencia y la pedagogía.

### **Procesamiento para el Análisis de datos**

Para el análisis de los datos, se tuvo como referente a Taylor y Bogdan (1990) en su texto *Introducción a Los métodos Cualitativos de Investigación*, donde proponen un enfoque de análisis en progreso de la investigación cualitativa, basado en tres momentos, (descubrimiento, codificación y relativización) los cuales están dirigidos a buscar el desarrollo de una comprensión en profundidad de los textos.

En la fase de descubrimiento se registró la bibliografía referente a la temática propuesta, evaluando los datos desde diferentes perspectivas, lo cual se realizó a través de rastrear las fuentes, leer repetidamente los datos, establecer temas afines y posiciones teóricas.

Esta fase se caracterizó por la implementación del arqueo bibliográfico entendido este como la selección y ubicación de la información que se va tratar y fuentes de donde se va a extraer. En la propuesta aquí tratada se contó como principales centros de documentación las bibliotecas inscritas al convenio G8 (Corporación Universitaria Lasallista, Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad de Medellín, Fundación Universitaria Luis Amigo, Universidad nacional, Universidad de Antioquia). Por lo tanto el material bibliográfico fue seleccionado a partir de los documentos más relevantes recuperados de las bibliotecas anteriormente nombradas y fuentes electrónicas pertinentes.

En el proceso de selección de la información se destacó la importancia de las fuentes primarias estableciendo posibles relaciones con fuentes secundarias de información. Anexo: Recolección de datos.

En la fase de codificación se realizó una recolección y análisis de los datos que se refieren a temas, ideas, conceptos, interpretaciones y proposiciones, las cuales posibilitaron la categorización y codificación de la información relevante para la investigación, y pasar así a la fase de análisis.

Los datos fueron recolectados por medio de fichas bibliográficas con el fin de realizar un filtro claro de la información, en consideración a las líneas temáticas propuestas.

En este punto se procedió parafraseando a Galeano (2004) a la elaboración y análisis de contenido, donde se extraen los elementos más significativos de la revisión documental y se someten a análisis los elementos de la superficie textual proponiendo patrones de relación con elementos que configuran el sentido del texto y son condensados en el análisis plasmado a través del desarrollo meta textual.

De esta manera durante el análisis se realizó una reducción de los datos, para su selección u condensación, con el fin de elaborar un marco de referencia que permitió la relación y clasificación de los temas plasmados en la construcción de un Meta texto. Para finalizar se desarrolló una presentación de datos para orientar la mirada reflexiva de la investigación a través de presentaciones concentradas como es el caso del artículo y la presentación final ante los jurado.

## **Resultados y Análisis de Datos**

Para el análisis de datos, se presentan a continuación los principales hallazgos obtenidos durante el proceso investigativo.

Dichos hallazgos se ordenan de tal manera que permitan dar cuenta de los objetivos propuestos; de allí que en primer lugar se enuncien algunos hallazgos correspondientes a la categoría sobre el juego, manteniendo como línea orientadora el uso o la relación de éste como estrategia metodológica para la convivencia escolar .

En segundo lugar se describen algunos elementos teóricos significativos en relación a la convivencia escolar, dentro de la escuela de educación básica primaria.

Estas dos categorías son las que orientaron la búsqueda de datos bibliográficos con el propósito de responder a la pregunta investigativa propuesta al inicio de este recorrido: ¿A la luz de la psicología, qué propuestas teóricas pueden ser retomadas, para incluir el juego como posible herramienta metodológica, para la convivencia escolar, en educación básica primaria?

En un tercer momento se desarrollan dos subcategorías a las que se han denominado como categorías emergentes, en tanto estas no estaban consideradas al inicio de la investigación.

Dichas categorías son: El juego en las planeaciones pedagógicas, El juego en el desarrollo del pensamiento reflexivo.

A continuación se presenta el análisis de las categorías emergentes.

### **El juego en las planeaciones pedagógicas.**

A partir de la recuperación de información relevante en la construcción del cuerpo teórico de las líneas de investigación anteriormente nombradas; se observó como uno de los principales elementos emergentes la insistencia de los autores en incluir el juego en las

planeaciones pedagógicas. A partir de las diferentes investigaciones que proponen el juego como una herramienta de utilidad al interior del ámbito escolar fue posible abordar la temática desde un viraje teórico, el cual encamina el juego en estrecha relación con el ámbito escolar, siendo de relevancia para analizar en relación con la convivencia escolar.

Se realizó un acercamiento a propuestas que abordaban los conceptos de juego y convivencia escolar a partir de diferentes metodologías y estrategias conceptuales; sin embargo pese a sus diferencias en la manera de abordar el fenómeno se observó como elemento en común el proponer este como un componente de utilidad en el ámbito educativo y escolar, conformando de esta forma una subcategoría amplia denominada el juego en las planeaciones pedagógicas.

Entre las investigaciones que consideran el juego al interior de las planeaciones pedagógicas encontramos la propuesta desarrollada por Ruiz (2000), *El juego en la educación primaria*, esta investigación analiza las posibles relaciones entre juego y desarrollo de tejido social, promoviendo el juego como principal elemento de interacción en el ámbito escolar, para lo cual plantea como necesario la implementación de estrategias lúdicas en el contexto de la educación primaria, como vehículo para la reflexión y sana convivencia. Es posible rastrear al interior de la propuesta una fuerte orientación a instituir el juego como una herramienta primordial al interior del ámbito escolar; sin embargo a pesar de describir las posibles implicaciones del juego en procesos de socialización y convivencia no profundiza en estrategias puntuales por lo tanto es desarrollada como una estrategia conceptual que recoge conocimiento científico el cual enfatiza en los posibles aportes del juego al interior de las planeaciones pedagógicas desde abordaje teórico.

Al respecto es posible retomar la propuesta de González , Solovieva y Rojas, (2014), como el paso de lo conceptual a lo práctico; esta investigación plantea la necesidad

de la inclusión del juego en las planeaciones escolares a través de la propuesta de intervención nombrada como *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. En esta propuesta se conceptúa el juego como un componente fundamental en la educación inicial, porque posibilita el desarrollo de una zona intermedia entre el mundo externo e interno “potencializando la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa, desplegada e imaginativa formaciones psicológicas que garantizan el aprendizaje en la edad escolar” (Gonzalez,2014 et.al,2).

La anterior investigación de Gonzales et.al (2014), presenta una reflexión acerca de la necesidad de implementar estrategias de intervención en las que se incluye el juego temático de roles sociales en las aulas de preescolar, en búsqueda de adquisición de habilidades sociales y prevenir dificultades en el desarrollo y aprendizaje. Además, esta actividad se considera relevante porque posibilita que los niños adquieran las herramientas necesarias para la vida en sociedad y para actuar de manera activa en el ámbito escolar. Así mismo, contribuye a lograr el bienestar de los estudiantes y, por consiguiente, a mejorar el derecho a la educación de los niños. Lo anterior permite considerar la propuesta de Gonzales et.al (2014) en orientación a la intervención a través del juego. Se consideró de importancia incluir esta investigación porque las estrategias incluidas en el ámbito preescolar pueden ser adaptadas en diferentes grados de escolaridad en básica primaria; por lo tanto no se excluye este tipo de investigaciones y cobra gran utilidad al interior de las planeaciones pedagógicas.

En este punto cabe destacar la propuesta de Valenzuela y Muñoz(2004), nombrada como: *Escala de motivación por el juego: estudio del uso del juego en contextos educativos*. Esta propuesta destaca la necesidad de incluir metodologías claras que den cuenta de la importancia del uso del juego en los diferentes niveles de escolaridad , en este

sentido propone “Aunque el juego ha sido estudiado y descrito desde múltiples ópticas, destacando su importancia en el desarrollo humano, su uso en el ámbito educativo pareciera estar restringido mayoritariamente al nivel de educación parvulario” (Valenzuela y Muñoz, 2014,14) frente lo anterior plantea la necesidad de una mayor inclusión del juego en los diferentes momentos de escolaridad que propongan niveles óptimos de motivación al interior del ámbito escolar.

La investigación de Paulín, Tomasini, López, Rodigou y Aloisio (2011), *Investigación colaborativa e intervención psicosocial: dispositivos de producción de sentidos sobre la experiencia escolar con jóvenes en un estudio de caso en Córdoba, Argentina*. Propone la necesidad de incluir el juego en las planeaciones pedagógicas al valerse de actividades teatrales ejecutadas por los estudiantes, pensados en poner en evidencia la representación intersubjetiva del acontecer grupal en relación a las problemáticas que hace parte de su cotidianidad. En esta intervención participaron cerca de cien jóvenes convocados a un taller de extensión en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba. Es así como la representación teatral se propone como una zona intermedia comparable a la que se da a partir de la actividad de juego. Esta investigación considera el dispositivo teatral empleado como una herramienta necesaria de incluir en las planeaciones pedagógicas porque a través de este es posible detectar problemáticas y elaborar estrategias que faciliten la convivencia en el ámbito escolar.

En la mismo desarrollo investigativo podemos encontrar la propuesta de intervención conceptualizada por Restrepo, Puche y Peña(2014), nombrada como *Promoción de la convivencia y prevención de violencia interpersonal mediante actividades lúdicas*, esta puntualiza en fortalecer los procesos de socialización y convivencia a través de la ejecución de actividades lúdicas al interior de las comunidades, promoviendo de esta

forma el juego como elemento dinamizador del acontecer social generando bases conceptuales para ser pensado este como herramienta metodológica que potencialice la convivencia al interior tanto del ámbito educativo y las comunidades.

La propuesta de intervención presentada por Restrepo et.al (2014), parte de una pregunta básica por el respeto en las comunidades. En esta se busca promover el juego y el humor como propuesta de intervención, para prevenir comportamientos de agresión o violencia interpersonal y promover escenarios de sana convivencia y rescate de valores de la comunidad. La propuesta fue ejecutada en áreas urbanas de la ciudad de Cali; las comunas 18 y 20 y en zona rural del área de Jamundí en el Valle del Cauca. Para ello capacitaron 205 agentes educativos que replicaron las estrategias al interior de sus comunidades. Para medir el impacto del programa realizaron observaciones y entrevistas a los miembros de las comunidades; a través del análisis se pudo ratificar una gran apropiación del juego en las prácticas cotidianas de las comunidades, siendo de plena utilidad como elemento mediador configurándose de esta forma como una posible herramienta metodológica para la convivencia en el ámbito comunitario o escolar.

Es posible encontrar alrededor de la anterior investigación la necesidad de promover agentes representativos dentro de las comunidades que promuevan, incentiven y capaciten a los diferentes actores acerca del uso del juego como una alternativa metodológica la cual es pensada para la sana socialización y convivencia.

En la propuesta conceptual de Benítez (2013) *incidencia del pensamiento creativo en la convivencia escolar*, plantea la necesidad de inclusión de planeaciones pedagógicas a través del juego las cuales analicen la influencia del desarrollo creativo en la convivencia entre niños de cuarto de primaria (pertenecientes al municipio de Macondino-en Pasto Colombia; para la ejecución del estudio emplearon el test de torrance y cuestionarios que

evaluaban los niveles de convivencia. Posteriormente implementamos actividades de creación literaria intermedia libre de conflicto y dinámicas grupales de juego e interacción con el fin de proponer elementos que den cuenta de cómo influye el pensamiento creativo en la convivencia escolar.

Desde el abordaje de Pace (2000) *Educación en la no violencia*; se propone la instrumentalización del juego en la creación de propuestas lúdicas concretas que sean incluidas en las planeaciones pedagógicas, las cuales favorezcan la socialización e intervención en los grupos escolares implementando estrategias de afrontamiento, enmarcadas en su carácter reflexivo que encuentra motivación en la naturaleza lúdica del juego, cuyo finalidad se encuentra pensada en la integración y sana convivencia de los grupos que participan.

Desde la óptica de Pardos, Gómez, Miguel y Bernald (2000), plantean la necesidad de incorporar en el aula de clases juegos que permitan el desarrollo de la libre expresión y posibiliten manifestaciones narrativas dentro de un espacio grupal; estas actividades deben ser pensadas según el nivel de escolaridad en el que se encuentra el grupo.

En coherencia con el anterior panorama la propuesta investigativa de Arístegui, Bazán, Leiva, López, Muñoz, y Ruiz (2005), *Hacia una Pedagogía de la Convivencia*. Presenta elementos teóricos, conceptuales y operacionales destinados a buscar estrategias que posibiliten una mayor convivencia las cuales incidan de forma significativa al interior de las planeaciones pedagógicas.

La investigación de Ochoa (2010), *Estudio comparativo de las actuaciones de los profesores ante situaciones que alteran la convivencia escolar*. Pone en evidencia pocos mecanismos alternativos y plantea la necesidad de incluir el juego en las planeaciones pedagógicas como una herramienta que amplíe las posibilidades del docente para enfrentar

problemáticas; la investigación considera que muchas de las acciones ejecutadas al interior de las aulas no son de utilidad para corregir y educar las conductas disfuncionales sino más bien se encuentran enfocadas en extinguir la conducta por medio del castigo; creando con ello falencias dentro de los procesos educativos.

Los resultados de esta investigación muestran que las actuaciones de los docentes son limitadas para afrontar conflictos escolares, por lo tanto se hace plenamente necesario la inclusión del juego en las planeaciones pedagógicas a través de actividades bien definidas que brinden herramientas de intervención al docente, remplazando de esta forma muchas técnicas impositivas las cuales hacen énfasis en eliminar el comportamiento considerado disfuncional, dejando a un lado la posibilidad de procesos reflexivos en relación a la situación; en este sentido se evidencian dificultades en la incorporación de estrategias de afrontamientos consecuentes con las problemáticas presentadas por los estudiantes y entorno educativo.

Entre las investigaciones que incluyen el juego en las planeaciones pedagógicas encontramos también la propuesta de Padilla y Gómez (2009), *Modelo de Grupo de Trabajo en Resolución de Conflictos (GTRC) en instituciones escolares*; plantea un modelo llamado grupo de trabajo en resolución de conflictos para ser aplicados en colegios, con el fin de constituirse en una respuesta a las dificultades a las que habitualmente el docente se ve enfrentado alrededor de problemáticas psicosociales en el ámbito escolar y a la luz de mejorar la salud mental y disminuir índices de violencia dentro de la comunidad escolar y posibilitar herramientas para la convivencia. El objetivo principal de esta investigación fue describir el modelo de grupos de trabajo en resolución de conflictos después de dos años de su implementación. Se describen las partes básicas del modelo pensado en generar estrategias de afrontamiento, como son la mediación escolar, los grupos conversatorios de

la comunidad escolar, la investigación, capacitación de padres y alumnos y familiares con necesidades en salud mental.

En el caso de la propuesta investigativa elaborada por Montañez, Latorre, Portas, Sánchez, Serrano y Moratalla. (2000) *El Juego en el Medio Escolar*. Se considera el juego como un camino para el desarrollo de las personas en todas sus dimensiones y pueda integrarse en la sociedad y contexto escolar como una de las bases primordiales del desarrollo y procesos de aprendizaje, puesto que a partir de la ejecución se construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia que esencialmente es actividad.

La anterior propuesta de Montañez et.al (2000) permite establecer una correlación entre el juego en relación directa con la educación y planeaciones pedagógicas; fundamental en la etapa infantil en la construcción del individuo en relación con su entorno, definida en gran parte por la actividad lúdica. Con Ello impulsa la importancia del juego de cara a su utilización en el ámbito escolar.

En el caso de La investigación realizada por Álvarez, Álvarez, Núñez, Rodríguez, González, González y Castro (2009) *Efectos sobre la conflictividad escolar de un programa de educación en resolución de conflictos en tutoría*. Nos encontramos como objetivo principal poner a prueba un programa de intervención para mejorar la convivencia, el programa consistió en un temario de diez unidades para la formación de alumnos en la resolución de conflictos. Fue aplicado en un instituto de educación secundaria en aulas de primer ciclo y segundo ciclo, acompañada de un grupo de tutores encargados de la aplicación del temario cuyo objeto se enfoca en la negociación y mediación de ciertos conflictos, en el centro de reuniones periódicas de seguimiento. En este caso la investigación puntualiza en la necesidad de promover el juego al interior planeaciones pedagógicas como herramienta para prevenir y resolver el conflicto.

La investigación de Cantón y León. (2005). *La Resolución De Conflictos En La Práctica Deportiva Escolar* tuvo como objetivo principal analizar 47 situaciones conflictivas en la escuela, recogidas de las propias experiencias y relatos de los menores durante la clase de educación física. Para ello emplearon técnicas de dramatización, en la práctica como factor facilitador en la resolución de conflictos escolares y como elemento necesario de ser incluido en las planeaciones pedagógicas. Ofreciendo en su propuesta un sistema categorial de las situaciones conflictivas para analizar las dificultades relatadas por los alumnos y trabajadas desde el juego y el deporte escolar.

Desde la propuesta de Castellanos y Trevisi (2005), se considera necesario la inclusión del juego en las planeaciones pedagógicas La Franja T: una alternativa grupal desde la teoría de los fenómenos transicionales. La propuesta “Se construyó en base a la teoría del psicoanalista D. Winnicott quien plantea que es posible corregir las fallas en el ambiente a través de los fenómenos transicionales, que parten de lo lúdico, específicamente del juego, el cual es universal y es señal de salud”. (Castellanos y Trevisi ,2005, introducción)

Esta puntualiza en la necesidad de incluir el juego en las planeaciones pedagógicas con el fin de brindar a los escolares una zona intermedia que brinde experiencias transicionales las cuales posibilitan la capacidad de transformar y transformarse por medio de su participación en las actividades lúdicas. Mediante la interacción generada por el juego entre el mundo externo e interno se tornan en tolerables y aceptables niveles de frustración que implican sufrimiento, y se es capaz de dotarlas de sentido.

Bajo la consideración del juego como elemento facilitador de una zona intermedia entre el mundo externo y mundo interno o entre lo real y lo imaginario, cobra gran sentido

proponer planeaciones pedagógicas que destaquen el juego como medio de aprendizaje, desarrollo y socialización.

En el caso de la investigación elaborada por Sánchez (2009). *Acoso escolar y convivencia en las aulas*. Es planteada la necesidad de incluir el juego dentro de las planeaciones pedagógicas como una herramienta que permita poner en evidencia niveles de angustia, ansiedad y estado de ánimo para con ello detectar posibles problemáticas que acontecen en la vida psíquica del niño, partiendo de este abordaje se puede pensar en formas de intervención en el ámbito escolar y posibles herramientas para la convivencia escolar en niños de básica primaria. Además rescata la importancia de detectar factores de riesgo y prevención que indiquen posible acoso o violencia escolar; bajo este abordaje el juego posibilita entrever elementos precipitantes que apunten al acoso y plantea que a través de la experiencia lúdica, es posible la detención y prevención del acoso en el ámbito escolar. Bajo este abordaje es posible la intervención y la prevención de comportamientos que puedan afectar al individuo o al grupo.

### **El juego en el desarrollo de pensamiento reflexivo.**

A partir del mapeo bibliográfico se encontró como una segunda categoría emergente la inclusión del juego en el desarrollo de pensamiento reflexivo.

La investigación de Moreno (2011), destaca la incidencia del juego en la adquisición de habilidades sociales y desarrollo del pensamiento reflexivo, *Actividad reflexiva en preescolares: perspectivas psicológicas y educativas*. La investigación propone pensar la importancia del juego de roles en relación a algunos autores clásicos; teniendo como objetivo la aplicación del método de juego en la formación del pensamiento reflexivo, en una población preescolar Colombiana. Es incluida la investigación por su

incursión en el ámbito escolar susceptible de abordar desde preescolar y ser pensado en básica primaria.

La anterior investigación plantea la necesidad de articular estrategias de socialización a edad temprana y no esperar a que los niños presenten dificultades escolares; para con ello identificar los aspectos que pueden desencadenar dificultades y trabajar en fortalecerlos; para ello propone el uso de programas preventivos utilizando el juego de roles como una estrategia didáctica de socialización para el periodo escolar.

El artículo investigativo propuesto por Arístegui, Bazán, Leiva, López Muñoz y Ruz (2005), *Hacia una Pedagogía de la Convivencia*. se consolida como una propuesta teórico-conceptual la cual considera el juego como una herramienta para el desarrollo del pensamiento reflexivo y a la vez plantea la necesidad de abordar las situaciones conflictivas en el entorno escolar a partir de acciones que permitan la reflexión a través de intervenciones socioeducativas, con miras a fortalecer estrategias que posibiliten la convivencia enmarcada en la consolidación de comunidades educativas fuertes en pensamiento reflexivo; es en este sentido que se propone el juego como una de las herramientas fundamentales para el desarrollo reflexivo al interior de la comunidad educativa.

Acerca la influencia del juego en el desarrollo de pensamiento reflexivo Arístegui et.al (2005) propone como idea central la necesidad de valorar y rescatar una pedagogía de la convivencia, en miras a la reflexión pedagógica de la educación, cuyo énfasis sea la convivencia en la escuela, considerando los problemas socioeducativos asociados a ella, sus efectos y factores incidentes en la perspectiva de transformar la institución educativa y de alcanzar procesos de aprendizaje significativo.

La propuesta de Gómez (2008), *La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños*; profundiza en el juego como herramienta para el desarrollo del pensamiento reflexivo, por lo cual destaca las posibles interpretaciones que los niños realizan acerca de las dinámicas sociales que acontecen a su alrededor, para ello se les brindó la posibilidad a los niños participantes de interactuar en espacios públicos como parques, vecindarios y lugares de encuentro ciudadano; con el fin de que ellos pudieran detectar necesidades y aspectos disfuncionales en las formas en que interactúan los miembros de la comunidad, facilitando de esta forma el pensamiento crítico y reflexivo. Esta investigación recupera el concepto de zona intermedia, pensada como un espacio que permite la exploración, la creatividad y la imaginación. Además de tratar de identificar prácticas sociales que no son ajenas a la realidad familiar de los niños que participan.

Las consideraciones de Vittone (2010), plantean la necesidad de promover *Mecanismos alternativos de solución de conflicto*, las cuales estén enfocados en la consolidación de herramientas de utilidad para el desarrollo del pensamiento reflexivo, entre las cuales se incluye el juego como un campo con gran potencial para la interacción y reflexión. La propuesta de Vittone (2010), identifica los mecanismos más utilizados para la resolución de conflictos, nombrando como una de las más empleadas el arbitraje, en la cual un tercero decide cómo abordar la situación conflictiva, dejando a un lado la subjetividad de las personas involucradas y la posibilidad de reflexión. En consideración a las prácticas arbitrarias ejecutadas en el entorno institucional, propone el juego como una herramienta que permite un mayor empoderamiento de la situación por parte de las personas involucradas, pero también reconoce la poca inclusión de este como una herramienta de

resolución, la cual es necesaria fortalecer como un mecanismo eficaz para manejo de diferentes situaciones problemáticas.

La propuesta de Gómez (2008), *La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños*; plantea la necesidad de incluir actividades de juego que favorezcan el desarrollo del pensamiento reflexivo. Además de tratar de identificar prácticas sociales que no son ajenas a la realidad familiar de los niños que participan y emergen de forma natural en los espacios de juego. Desde este abordaje el juego es entendido como una actividad que permite reflexionar a los participantes acerca de las practicas ejecutadas en las comunidades.

Cabe señalar que Beltrán (2007), capta través de su investigación la importancia de la facilitación de zonas intermedias a través espacios lúdicos transicionales para la obtención de aprendizaje pro social y el desarrollo del pensamiento reflexivo. La propuesta buscó determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en estudiantes entre los 8 y los 12 años en los grados 3, 4 y 5 de primaria, que según la institución en algún momento evidenciaron dificultades según las normas expuestas en el Manual de Convivencia escolar, presentando situaciones sociales negativas, como agresión física y verbal hacia sus compañeros y profesores; la investigación fue ejecutada en tres escuelas públicas del municipio de Marsella (Risaralda-Colombia). El resultado del análisis estadístico en relación a la conducta prosocial y disocial sugiere un impacto positivo en la intervención, ya que los estudiantes incrementaron significativamente sus conductas pro sociales y disminuyeron las conductas disóciales; entendidas estas como la capacidad de los estudiantes de adoptar comportamientos en relación a las propuestas del reglamento estudiantil.

La propuesta conceptual de Delgado, Lara (2008) *De la mediación del conflicto escolar a la construcción de comunidades justas*. En esta investigación se preguntó por el desarrollo del pensamiento reflexivo en tres instituciones que han consolidado una propuesta innovadora en relación a prácticas de convivencia, justicia y no violencia en el entorno escolar; por lo tanto se tuvo como fin detectar las bases que permite prácticas de sana interacción y desarrollo del pensamiento reflexivo entre los actores de las instituciones, delimitando las líneas de acción de los proyectos educativos ejecutados, las dimensiones de lo que puede ser nombrado como justicia escolar y los retos por los que han tenido que atravesar las instituciones educativas para alcanzar los objetivos propuestos; además de proponer la reflexión acerca de las prácticas educativas en la actualidad en relación a la convivencia dentro de los grupos y espacios educativos. Por lo tanto cobra gran importancia al plantear alternativas de socialización pensadas para la convivencia al interior de las comunidades.

Los anteriores elementos descritos destacan el juego como una herramienta la cual permite el desarrollo de habilidades, aprendizaje y socialización; por lo tanto se considera el juego como un componente necesario de incluir al interior de las planeaciones pedagógicas.

### **El Juego y la Convivencia Escolar.**

A lo largo del rastreo bibliográfico y del análisis de contenido, se destaca la importancia del juego como un elemento fundamental en la planeación de actividades educativas, lo que plantea de antemano la necesidad de promover el juego como una de las metodologías principales para el desarrollo integral de la comunidad educativa,

consolidando con ello estrategias que posibiliten a nivel nacional un mayor acercamiento a lo planteado por la ley 1620 en materia de convivencia, entendida esta como uno de los pilares para la vida en sociedad.

Se encontró como resultados investigativos que el juego es considerado como una de las herramientas de utilidad para posibilitar espacios de aprendizaje y desarrollo para la convivencia, fue posible evidenciar en los dos conceptos categoriales una relación directa la cual permite nombrar el juego como una herramienta metodológica para el desarrollo de la convivencia escolar.

La anterior afirmación fue posible a partir del análisis de las investigaciones retomadas las cuales comprenden un conjunto de 18 investigaciones internacionales entre las que se retomaron 5 investigaciones chilenas, 7 españolas, 6 argentinas. Se observó a partir del desarrollo investigativo internacional el reconocimiento del juego como una herramienta de gran utilidad para la convivencia escolar, enmarcado en las estrategias de juego como potenciador para el desarrollo del pensamiento reflexivo. Es así como se encuentra como factor común en las investigaciones internacionales la comprensión del juego como vehículo para el desarrollo del pensamiento reflexivo al interior de la educación escolar, por lo tanto hacen un mayor énfasis en la necesidad de incluir propuestas metodológicas que favorezcan el desarrollo del pensamiento reflexivo y a partir del reconocimiento potencial del juego como estrategia para la reflexión; hacen mención a la necesidad de incluir estrategias de juego al interior de las planeaciones pedagógicas.

Las 6 propuestas investigativas nacionales retomadas, resultan de alta importancia al incluir de forma directa el juego en las planeaciones pedagógicas, por lo tanto se

consolidan desde la práctica a través de actividades puntuales evidentes en su desarrollo teórico ; por lo cual se destaca su paso de lo teórico a lo práctico, ampliando el panorama actual y permitiendo la consolidación de estrategias mediadoras del acontecer institucional en el ámbito escolar; y permitiendo con ello la innovación a partir de propuestas puntuales que facilitan el desarrollo de la convivencia a través de metodologías que incluyen el juego como una herramienta metodológica para la convivencia escolar.

## Conclusiones

A partir del proceso de recolección, categorización y análisis se encuentran las conclusiones generales presentadas a continuación.

1. Es necesario incluir el juego en las planeaciones pedagógicas, entendido este como una herramienta de utilidad en el ámbito escolar para la convivencia al interior de las comunidades institucionales.

2. El juego se presenta como vehículo alternativo y adaptativo para abordar situaciones problemáticas y proponer al interior de los planteles educativos formas diferentes de interacción, por lo cual se hace necesario pensar en las estrategias que actualmente adoptan las instituciones educativas en materia de convivencia y su relación con el aprendizaje y consideraciones legales; en el caso del territorio Colombiano bajo los lineamientos de la ley 1620..

3. Diferentes investigaciones nacionales e internacionales proponen el juego como herramienta para afrontar diferentes dificultades que se presentan en los entornos escolares; puesto que a través del juego es posible identificar las problemáticas y hacer frente a las situaciones adversas dentro de los grupos y proponer la ejecución de planeaciones pedagógicas coherentes con el momento de desarrollo y el aprendizaje social y cognitivo y con ello favorecer la convivencia escolar.

4. Las investigaciones resaltan el juego como facilitador de procesos reflexivos, donde a partir de la incorporación de estrategias didácticas se configura un ambiente favorable para la convivencia. Lo cual constituye un buen punto de partida para pensar en el juego como posible herramienta metodológica para la convivencia escolar.

### **Recomendaciones**

1. Para hacer frente a las dificultades de convivencia en el ámbito escolar se hace necesario buscar estrategias que pueden ser presentadas como herramienta metodológica al beneficio del desarrollo del pensamiento reflexivo, el juego se presenta como un componente de utilidad para ello.

2. La actualidad exige el paso de lo conceptual a lo práctico en materia de juego y convivencia, lo cual permita consolidar el juego como una herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de básica primaria.

3. Se recomienda a las instituciones educativas la planeación y ejecución de un programa de actividades lúdicas y de juego, el cual involucre a diferentes miembros representativos de la comunidad educativa; entre ellos el área de psicología, bajo un marco conceptual pensado para el desarrollo de la convivencia escolar en básica primaria.

## Referencias

Núñez Pérez, José Carlos., et. al. (2009). Efectos sobre la conflictividad escolar de un programa de educación en resolución de conflictos en tutoría. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, Junio-Sinmes189-204. Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=56012878004>.

Maya León, Ángel Guillermo. (2006) *Comunicación, conflicto y ciudad*. Medellín, Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Muñoz, Bernardo; Ruz, Juan; Arístegui, Roberto; Leiva, Jorge; Bazán, Domingo; López, Ricardo; (2005). Hacia una Pedagogía de la Convivencia. *Psykhe*, (5), 137-150. Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=96714111>

Beltrán Florez, Oscar Hernán, (2007) Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conducta pro sociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia (Trabajo de Grado) Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira. Colombia. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/789>.

Benítez Moreno, Francisco., Bastidas Rosero, Juan. y Betancourth Zambrano, Sonia. (2013). Incidencia del pensamiento creativo en la convivencia escolar. *Tesis Psicológica*, (1),144-161. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1390/139029198011.pdf>

Calcaterra. Rubén (2004) *Mediación Estratégica*. Barcelona: Gedisa.

León Zarceño, Eva. y Cantón Chirivella, Enrique. (2005). La Resolución de Conflictos en la Práctica Deportiva Escolar. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, Sin mes, 159-171. Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=227017567009>

Lara-Salcedo, Luz Marina. y Delgado-Salazar, Ricardo. (2008). De la mediación del conflicto escolar a la construcción de comunidades justas. *Universitas Psychologica*, septiembre-diciembre, 673-690. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa>

Cárdenas, Alberto. (2001). Educación y justicia social. *Educación hoy*, 4(6), 29-144.

Carrasco, A. y Schade, N. (2013). Estrategias que utilizan las educadoras de párvulos en el aula inicial para abordar los conflictos entre niños y niñas de 4 a 6 años de edad. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad* (12), 104-116. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-69242013000200011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-69242013000200011&script=sci_arttext)

Castellanos, Sergio. y Trevisi, Carolina. (2005). La franja T: una alternativa de intervención grupal desde la teoría de los fenómenos transicionales. *Universitas Psychologica*, julio-septiembre 245-250. Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=64740211>

Del Rey Ortega, Fera. (2009) Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. (3), 159-180 Universidad de Zaragoza, España. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27419066009>.

Fiorini, Ector.(2006). *El Psiquismo Creador*. Buenos Aires, Nueva Visión Argentina.

Gázquez, José J., Pérez, M. y Carmen; Carrión, José J. (2011). Clima escolar y resolución de conflictos según el alumnado: un estudio europeo. *Revista de Psicodidáctica*, (1), 39-58. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17517217003>

González Moreno, Claudia Ximena., Quintanar Rojas, Luis. y Solovieva, Yulia. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, (4), 287-308. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa>

Quintanar Rojas, Luis., Solovieva, Yulia. y González Moreno, Claudia Ximena. (2011). Actividad reflexiva en preescolares: perspectivas psicológicas y educativas. *Universitas Psychologica*, Mayo-Agosto, 423-440. Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=64722451009>

Congreso de la Republica de Colombia. (2013). *Ley 1620 reglamentada por el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar*. Bogotá. Recuperado de [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-327397\\_archivo\\_pdf\\_proyecto\\_decreto.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-327397_archivo_pdf_proyecto_decreto.pdf).

Montañés Rodríguez, Juan. et. al. (2000). El Juego En El Medio Escolar. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (12), 235-260. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>

Muñoz, Carla. y Valenzuela, Jorge. (2014). Escala de Motivación por el Juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. *RELIEVE. Revista Electrónica de*

*Investigación y Evaluación Educativa*, Enero-Junio, 1-15. Recuperado de RELIEVE, Chile [http://www.uv.es/RELIEVE/v20n1/RELIEVEv20n1\\_4.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v20n1/RELIEVEv20n1_4.htm).

Ochoa, Gregori. (2010). Estudio comparativo de las actuaciones de los profesores ante situaciones que alteran la convivencia escolar: el caso de Querétaro (México) y Alicante (España). *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*.(4)113-122.Recuperado de <http://www.aufop.com/aufop/revistas/arta/digital/155/1611>

Pace, D. (2000). *Educación en la no violencia*. Madrid: Editorial PPC.

Gómez-Restrepo, Carlos. y Padilla Muñoz, Andrea. (2009). Modelo de Grupo de Trabajo en Resolución de Conflictos (GTRC) en instituciones escolares. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, Sin mes, 204-210.Recuperado de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=80615448013>

Pardos Gómez, J. (2000) *El Juego en la Infancia*. Buenos Aires: Grupo editores.

Paulín, H., Tomasini, M., López, C. J., Rodigou, M., D'Aloisio, F. (2011). Investigación colaborativa e intervención psicosocial: dispositivos de producción de sentidos sobre la experiencia escolar con jóvenes en un estudio de caso en Córdoba, Argentina. *Acciones e Investigaciones Sociales*, (30), 113-134.Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3909919>

Piaget, Jean. (1936).*El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Gediza. España

Restrepo, Olga., Puche, Rebeca. y Peña, Sandra. (2014). Promoción de la convivencia y prevención de violencia interpersonal mediante actividades lúdicas y

humorísticas: El proceso de implementación de la estrategia ¿Y del respeto qué?. *Colombia Médica*, 31-35. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28334106>.

Ruiz, R. (2000). El Juego en la Educación Primaria. *Cultura y Educación: Revista de teoría, investigación y práctica*. (1)115-126. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=188333>

Sánchez, Aleza. (2009). *Acoso escolar y convivencia en las aulas*. Andalucía: Formación Alcalá.

Sastre, G., y Marimon, M. M. (2002). *Resolución de conflictos y aprendizaje emocional*. Barcelona: Gedisa.

Tarquillo, Ernesto. (2001). educación para la convivencia. *Educación hoy*. 6(3),30-47.

Valenzuela, J. y Muñoz, C. (2004) Escala de motivación por el juego (emj): estudio del uso del juego en contextos educativos. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa* (20)1-15. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91632161005>

Vittone, Alberto. (2010) *Mecanismos alternativos de solución de conflicto*. Bogotá: Grupo editorial Ibáñez.

Winnicott, Donald. (1971) *Realidad y juego*. London: Gedisa