

---

**Efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar  
en estudiantes de séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó**

**Presentado por  
Yohana Paola Andrade Castro**

**Asesor  
Jairo Florez Florez  
Magister en Educación**

**Trabajo de investigación presentado para optar al título de  
magíster en Educación de la Universidad de Medellín  
Quibdó, Chocó  
2022**

---

## **Efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en estudiantes de séptimo grado de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó**

Effectiveness of playful and recreational strategies to promote school coexistence in seventh grade students at I. E. Antonio María Claret of Quibdó

### **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo determinar la efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó. Para ello, se empleó un enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental mediante una prueba pretest, luego una intervención pedagógica, para cerrar con un postest. La muestra seleccionada fue un grupo del grado séptimo, formado por cuarenta estudiantes. Se utilizó con ellos una encuesta sobre convivencia escolar (adaptación del instrumento de convivencia de Ortega y del Rey). Los resultados indicaron que existen dificultades de convivencia entre los estudiantes del grado séptimo D y de estos con los docentes. Luego de la intervención, se concluyó que las diferentes actividades lúdico-recreativas que se realizaron, fueron efectivas para el fomento de la convivencia escolar, ya que permitieron más integración entre los estudiantes y de estos con los docentes, dado a que participaron de actividades de exploración, esparcimiento y libertad de expresión que les permitieron mejorar su comportamiento, dentro y fuera del aula.

**Palabras claves:** convivencia escolar, recreación, lúdica, efectividad, estrategia.

---

**Abstract**

The objective of this research is to determine the effectiveness of ludic-recreational strategies for the promotion of school coexistence in seventh grade D students of the I. E. Antonio María Claret de Quibdó. For this, a quantitative approach was used, with a pre-experimental design through a pre-test, then a pedagogical intervention, to close with a post-test. The selected sample was a group of seventh grade, made up of forty students. A survey on school coexistence (adaptation of the Ortega and del Rey instrument) was used with them. The results indicated that there are difficulties of coexistence between the students of the seventh grade and of these with the teachers. After the intervention, it was concluded that the different ludic-recreational activities that were carried out were effective for the promotion of school coexistence, since they allowed for more integration between the students and between them and the teachers, given that they participated exploration activities, recreation and freedom of expression that allowed them to improve their behavior, inside and outside the classroom.

**Keywords:** school coexistence, recreation, playfulness, effectiveness, strategy.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	4
1.1 Objetivos.....	5
1.1.1 General.....	5
1.1.2 Específicos. ....	5
Marco referencial.....	5
2. Marco Teórico.....	5
2.1 Estado del Arte.....	5
2.1.1 Nivel internacional.....	5
2.1.2 Nivel nacional. ....	9
2.1.3 Nivel local.....	12
Marco Conceptual.....	13
2.2 Bases teóricas.....	13
2.2.1 Actividades lúdicas.....	13
2.2.2. Actividades recreativas.....	14
2.2.3 Programa de estrategias lúdico- recreativas.....	14
2.2.4 Convivencia escolar.....	15
2.2.5 Violencia entre los estudiantes.....	16
2.2.6 Resolución de conflictos.....	16
3. Marco Metodológico.....	17
3.1 Tipo de investigación y fases.....	17
3.2 Población.....	18
3.3 Muestra.....	18
3.4 Técnica de utilizada para la recolección de datos.....	18
3.5 Técnica de análisis de datos.....	19
4 Resultados.....	19
4.1 Análisis de la información.....	22
4.1.1 Pretest.....	22
4.1.2.1 Variable convivencia escolar.....	22
4.1.2.2 Variable estrategias lúdico-recreativas.....	23
4.1.2 Postet.....	23
4.1.2.1 Variable convivencia escolar.....	23
4.1.2.2 Variable estrategias lúdico-recreativas.....	24
5 Discusion.....	24
6. Conclusiones.....	25
Referencias.....	27
Anexos.....	32

---

## **Introducción**

La convivencia escolar es importante para el normal y efectivo desarrollo de las actividades académicas, sobre todo si se tiene en cuenta que la existencia de conflictos y violencia en las instituciones genera alteraciones que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes (Palomino et al., 2016). Asimismo, el conflicto es una situación que se presenta de manera frecuente por desacuerdos, mala comunicación o falta de entendimiento entre las personas, lo que puede repercutir en el normal funcionamiento de las instituciones. En los estudiantes es normal la falta de quietud cuando juegan con sus compañeros, lo que conlleva desacuerdos en el momento de debatir sobre una situación específica y producir disputas que devienen en comportamientos agresivos. No obstante, en el momento en que los estudiantes logran relacionarse de manera amigable y respetar a los demás y su entorno, podrán fortalecer los vínculos afectivos.

Actualmente, en la Institución Educativa Antonio María Claret de Quibdó hay situaciones de conflictividad en los estudiantes del grado séptimo, especialmente en el grupo de séptimo D. Al respecto, se ha observado, entre otros, el uso de malas palabras o groserías para insultar a sus compañeros, así como rabieta que generan discordia y repercuten en el comportamiento durante las clases. Esto, por supuesto, ha alterado la convivencia en el aula.

Dicho lo anterior, se destaca como una alternativa al mejoramiento de la convivencia las estrategias lúdico-recreativas, al ser un conjunto de acciones diseñadas para facilitar el uso de métodos lúdicos que generan ambientes armónicos, y con las cuales los estudiantes tienen la disposición de comprometerse con su proceso de aprendizaje mediante el juego. Este tipo de estrategias permiten que el estudiante esté en capacidad de trabajar en equipo, eleve el sentido de colaboración y la aceptación de las diferencias por medio del diálogo y el respeto por los demás.

---

Sumado a esto, a través de las estrategias lúdicas los estudiantes logran un rendimiento mayor en cuanto al desempeño académico y a las relaciones sociales en el espacio educativo (García y Llull, 2012). Así que las estrategias lúdico-recreativas ofrecen un camino a seguir en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Por tal razón, la creación e implementación de estrategias que propicien y mantengan la convivencia en todos los espacios y en los miembros de la comunidad educativa representa un reto de necesario cumplimiento por parte de los centros educativos y, en especial, por la I. E. Antonio María Claret de Quibdó, para lograr la paz escolar y así conformar el ambiente propicio para la formación de los hombres y mujeres que son el futuro de nuestra sociedad.

Para lograr lo anterior, se propone en este artículo estudiar la efectividad de este tipo de estrategias con base en el diseño e implementación de un programa de actividades lúdico-recreativas que contribuya a minimizar los eventos conflictivos en el grado séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó.

---

## **1. 1 Objetivos**

### **1.1.1 Objetivo general**

Determinar la efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó.

### **1.1.2 Objetivos específicos**

1. Describir las relaciones interpersonales que se dan entre los estudiantes del grado séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó, que definen el ambiente de convivencia en el aula y en el hogar.
2. Diseñar e implementar un programa de estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó.
3. Evaluar la efectividad del programa de estrategias lúdico-recreativas en el fomento de la convivencia escolar en los estudiantes de grado séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó.

---

## 2. Marco teórico

Según Hernández et al. (2014), un marco de referencia es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual de conocimiento sobre el problema de estudio. Es una de las fases más importantes y será el medio por el cual se desarrollará la teoría que fundamenta este trabajo.

### 2.1 Estado de arte

A continuación, se presentan investigaciones y publicaciones referidas al presente tema de estudio en los ámbitos internacional, nacional y local. En total, se exponen los aportes de cuarenta (40) estudios, entre trabajos de grado, tesis y artículos de investigación. Los conceptos que se exploraron fueron la *convivencia escolar* y las *estrategias lúdico-recreativas*. En total de los cuarenta estudios, quince (15) son internacionales; veintitrés (23), nacionales, y dos (2), locales (Departamento del Chocó).

#### 2.1.1 A Nivel Internacional:

Comenzando con el ámbito internacional, en Venezuela, Parra (2020) realizó un estudio sobre las actividades lúdicas como estrategia de transición educativa y como método de enseñanza, que posibilite el proceso de cambio de los niños del grado inicial a primer grado de la básica primaria en la escuela María Rivas Salas del municipio de Barinas. Entre los resultados obtenidos se evidenció la falta de actividades lúdicas en la práctica de los docentes para integrar la parte cognitiva, corporal y motriz.

En segunda instancia, se encuentran Riquelme et al. (2020) en España, quienes en su estudio buscaron crear un ambiente que propicie la convivencia y acciones cooperativas entre los

---

integrantes de la comunidad estudiantil, debido al progresivo aumento de los conflictos en los ambientes escolares. Por medio de un programa de diez sesiones de clase integradas con juegos motrices y cognitivos relacionados con acciones de convivencia y cooperación social y estudiantil, ese proyecto valoró la promoción de actitudes interculturales, valores democráticos y el respeto de los derechos fundamentales, así como la lucha contra cualquier forma de discriminación (Riquelme et al., 2020).

Igualmente, se encuentra en Chile el aporte de Valdés-Morales et al. (2019), quienes realizaron una investigación sobre la inclusión educativa en relación con la cultura educativa y la convivencia escolar. La finalidad de esa propuesta fue calificar la convivencia y la cultura escolar a partir de su relación con la inclusión educativa. Los resultados arrojaron que las instituciones con menos convivencia escolar y cultura inclusiva tienen relaciones interpersonales divididas, en las que predomina la desorganización en las funciones, pero con un gran interés por el mejoramiento de la convivencia. Por otro lado, las instituciones con buena convivencia escolar y cultura inclusiva, muestran relaciones interpersonales coherentes, hay claridad en las funciones y roles y se enfocan en el trabajo pedagógico.

En Portugal, Rodríguez et al. (2018) realizaron una investigación para observar qué actividades lúdicas y tradicionales se desarrollan en las comunidades de Porto Valencia y como es su transmisión en la escuela y qué otras prácticas deportivas son realizadas por la población en este entorno. Se evidenció que los juegos tradicionales son poco practicados en los municipios donde se desarrolló el estudio, ante lo cual se concluyó que es importante que se realicen actividades lúdicas para el restablecimiento y la promoción de los juegos en los centros educativos.

---

Gómez (2019) presentó en la Universidad de Valladolid (España) una investigación orientada a fomentar un clima de paz en el aula mediante una propuesta para favorecer la convivencia escolar y la formación en valores en el aula de clase de Educación Infantil. Se pudo obtener de este estudio que los participantes, luego de su intervención en el plan propuesto, mejoraron considerablemente, situación verificada en el comportamiento y diálogo sobre la convivencia escolar (Gómez, 2019).

En Chile, Urbina et al. (2020) realizó una investigación sobre la recreación educativa y su relación con la convivencia, con el fin de valorar la implementación de un programa para destacar sus beneficios y debilidades, de tal forma que se puedan proponer cambios que beneficien su funcionamiento. Con los resultados se concluyó que la recreación se puede utilizar no solo para la educación física, sino también para el fortalecimiento de procesos sociales transversales en la comunidad educativa.

Amate et al. (2009) realizó una investigación en España sobre la convivencia escolar desde la perspectiva docente, con el fin de indagar sobre el punto de vista que tienen los docentes sobre este tema y cuál es su visión de la misma desde los hogares. Los resultados arrojaron que el 50 % de los docentes dicen llevar una buena relación con sus compañeros, estudiantes y padres de familia, mientras que el otro 50 % dice tener buena relación con sus compañeros y estudiantes, pero no tienen ningún tipo de relación con los padres de familia. Consideran estos autores que para que haya un buen clima escolar, la institución debe implementar diferentes estrategias que generen integración y buen entendimiento entre todos los miembros de la comunidad educativa para que la convivencia sea cada día mejor.

En México, Ramírez, et al. (2016) desarrolló una propuesta investigativa, cuya finalidad fue crear entornos apropiados por medio de la utilización de los valores, para el fortalecimiento

---

de los ambientes escolares. Se determinaron las situaciones en las que se desarrollan vínculos que dificultan la buena convivencia, así como la importancia de la organización de ambientes propicios sin repetición de rutinas, que hacen que el entorno se torne aburrido y tenso. En conclusión, se establecen las actividades lúdicas y el trabajo en equipo como herramientas viables para que haya una interacción adecuada entre docentes y estudiantes.

Otro estudio importante en este recorrido sobre el tema es el de Treviño y González (2020) en México, quienes realizaron una propuesta investigativa sobre el involucramiento docente y las condiciones del aula, una díada para mejorar la convivencia escolar en el bachillerato, con el propósito de precisar la conexión entre los componentes de colaboración, atención, amonestación y condiciones de los salones con relación a la convivencia escolar en los estudiantes de la básica secundaria. Se observó que hay una relación proporcional entre los componentes y la convivencia escolar, de tal manera que la atención que los docentes les dan a los estudiantes, la participación que fomentan, las amonestaciones que aplican y el estado de las aulas son fundamentales para que haya una adecuada convivencia escolar. Por tanto, se concluye la necesidad de que los docentes y las autoridades educativas se comprometan para que la convivencia escolar sea cada día mejor.

En España, Lamonedá y Huertas (2016) desarrollaron una investigación con el propósito de detallar cómo es la práctica deportiva-recreativa de los jóvenes. Así que se analizó la manera como se realizan las actividades motrices. A partir de los resultados obtenidos, se propuso organizar estrategias didácticas que promuevan la realización de actividades deportivas que tengan en cuenta los estilos de vida, metodología incluyente y colaborativa, y así aprovechar las zonas de juego más utilizadas por los adolescentes.

---

Gutiérrez-Méndez y Pérez-Archundia (2015), en México, realizaron una investigación, cuyo objetivo fue facilitar a la comunidad educativa de una institución instrumentos indispensables que permitan fomentar en los estudiantes una aptitud para la comunicación y para solucionar dificultades. Se determinó la importancia de potenciar en el sistema educativo el aprendizaje de una cultura para la paz y la convivencia por medio de actividades con intención pedagógica, de transformación constante, organizadas y estables, para asegurar el desarrollo integral de los estudiantes.

En Venezuela, Bolívar (2009) indagó sobre el impacto social de la educación para la recreación en un contexto comunal. Entre los hallazgos, el autor encontró que no hay en el contexto investigado estrategias de aprendizaje enfocadas en la recreación o integración de la escuela con la comunidad, como tampoco en el control social y prevención de la salud. Por tanto, no hay un aprendizaje significativo centrado en la educación recreativa, que permita que el conocimiento se construya a partir de la lúdica.

Nuevamente en España, Conde (2013) estudió la gestión de la convivencia escolar en centros de educación secundaria de la región de Andalucía. Se encontraron buenos resultados, puesto que en estos contextos educativos se realizan actividades para la prevención de la violencia, favorecer la relación de las familias con el centro educativo, la integración del alumnado, la mediación de conflictos y compromisos de convivencia. Además, se promueven programas de mediación para resolver conflictos de manera pacífica y de forma dialogada y reflexiva.

García-Pujadas et al. (2013), en Cuba, analizan la convivencia escolar en básica secundaria en un contexto educativo del país. Destacan los autores que aprender a convivir y a establecer relaciones con los demás es imprescindible para el aprendizaje. En este sentido, la

---

convivencia la perciben como algo que se alcanza desarrollando habilidades y procedimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. No obstante, en el contexto educativo que estudiaron encontraron que son escasos los aportes realizados a la convivencia desde el punto de vista de la pedagogía, lo que da a entender que no se concibe la convivencia como un factor integrado con la enseñanza o el aprendizaje.

Pareja y Pedrosa (2012) buscaron por medio de un estudio en el contexto educativo español indagar la mejora de la convivencia por medio del diseño de investigación-acción participativa. Los hallazgos mostraron que para algunos docentes hay una concepción de que la mejora de la convivencia no les compete directamente, es decir, no es un asunto pedagógico que ellos deban tratar; para ellos es más importante transmitir conocimientos. Por otra parte, otros docentes valoran la convivencia como un aspecto pedagógico que se desarrolla por medio del trabajo democrático y consensuado. El currículo oculto surge como una categoría importante para determinar aquello que se hace en torno a la convivencia, pero que no es pensado de manera expresa.

Con respecto a estudios provenientes del contexto nacional, en Valle del Cauca, Cárdenas et al. (2020) realizó una investigación sobre la relación de los juegos cooperativos con la convivencia escolar. Esto con el fin de identificar cómo es la convivencia escolar entre docentes, estudiantes y padres de familia y qué mecanismos están utilizando en la institución para lograr que esta sea asertiva. Con el análisis se llegó a la conclusión de que los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas que permiten mejorar las relaciones entre los actores y la consecución del bien común.

Saba (2019) desarrolló un estudio en el que expuso una situación de agresión física y verbal ocurrida en los estudiantes de tercer grado de la I. E. Ana Josefa Morales Duque, sede

---

Bello, Horizonte de Santander de Quilichao. Esta situación no favorecía el rendimiento académico de los estudiantes, por lo cual se consideró pertinente utilizar actividades lúdicas como estrategias para mejorar la convivencia escolar y su desempeño académico. Se concluyó de este estudio que la participación familiar junto con la ejecución de actividades lúdicas por parte de los estudiantes disminuyó significativamente la violencia tanto en la institución como en el ambiente familiar (Saba, 2019).

En Tunja, Noy y Jaimes (2019) ejecutaron un plan lúdico de mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de cuarto grado del colegio Coopteboy de dicho municipio del departamento de Boyacá. Los autores concluyeron que la convivencia escolar, luego de la implementación del proyecto en la institución, mejoró notablemente y se lograron disminuir, tales problemas convivenciales (Noy y Jaimes, 2019).

Carvajal y Sánchez (2019) investigaron sobre las prácticas pedagógicas que se desarrollan en el grado de transición de la I. E. El Tesoro del Saber del municipio de Ibagué, departamento del Tolima, con el objetivo de que la posterior intervención pedagógica logre fortalecer el proceso de enseñanza de los estudiantes. Dicha intervención se basa en la ejecución de una serie de actividades lúdicas que colaboren en la adquisición de conocimientos, que promocionarán la formación de los estudiantes. Luego de la implementación del programa, se obtuvo como conclusión que la conducta de los niños tuvo avances significativos, que propiciaron una mejor convivencia familiar y, por ende, un mejor desempeño académico, lo cual se evidenció en el desempeño del grado en general (Carvajal y Sánchez, 2019).

---

### **2.1.2 A Nivel Nacional:**

Continuando con este recorrido por el ámbito nacional, en Cali, Arango (2018) realizó un estudio que tuvo como propósito proponer una estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las normas y la convivencia en estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Vicente Borrero Costa. Esto, debido a conductas violentas observadas en estos estudiantes. Los resultados demuestran la existencia de un avance en el aprendizaje de las normas del aula mediante las actividades lúdicas propuestas y, por lo tanto, un cambio en la convivencia en la mayor parte del grupo (Arango, 2018).

Igualmente, en Córdoba, Ceballos y Rada (2020) implementaron un programa de estrategias lúdico-pedagógicas dirigidas a mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado sexto de la I. E. La Unión de Lorica. De este estudio se obtuvo que la implementación de la estrategia fue positiva, y produjo un cambio que fortaleció las relaciones entre los estudiantes de la nombrada institución educativa (Ceballos y Rada, 2020).

En Tolima, Benavides y Torres (2018) abordaron la convivencia escolar a través de una estrategia lúdica con el grado octavo de una institución educativa. Los autores concluyen que, luego de aplicar la estrategia lúdica, se comprueba que el juego permite cambios favorables en las interacciones de los estudiantes. Además, un aspecto importante del juego es que, por ejemplo, les ayuda a respetar las reglas y establecer consensos con sus compañeros, lo que, finalmente, conduce a la sana convivencia (Benavides y Torres, 2018).

Otro estudio que compone este recorrido por el ámbito nacional es el de Cera y Banda (2019), quienes describieron el fortalecimiento de la convivencia escolar mediante la recreación utilizada como estrategia activa en los estudiantes de tercer grado de la I. E. El Saber, ubicada en el municipio de Soledad (Atlántico). Al respecto, se implementaron actividades recreativas que

---

permitieron el goce y esparcimiento, junto con la construcción de espacios de reflexión en los cuales los estudiantes desarrollaron su potencial tanto afectivo como cognitivo. Esto pudo contribuir al mejoramiento de la convivencia escolar en la institución. Además, se obtuvo que hubo mejoras en las relaciones de los estudiantes luego de realizar las diferentes actividades del programa (Cera y Banda, 2019).

También se encuentra el estudio de Leal y Rubio (2018), quienes exploraron las estrategias que pueden mejorar la convivencia escolar mediante actividades que ofrezcan dinamismo a los procesos de aprendizaje de los estudiantes de grado segundo y quinto grado. Con ello buscaron fortalecer las relaciones con su entorno y compañeros y mejorar sus relaciones en el ámbito familiar y social. Como conclusión la ejecución de actividades lúdicas concientiza a los estudiantes sobre cómo deben comportarse, lo cual se verifica por el comportamiento de los estudiantes participantes en la propuesta (Leal y Rubio, 2018).

Fuentes y Pérez (2019) realizaron una investigación para explicar la apreciación de las familias de los estudiantes sobre la convivencia escolar. Los resultados muestran una percepción favorable de las familias en cuanto a la relación entre docentes y estudiantes, aunque estas revelan que entre los mismos estudiantes no hay una buena convivencia. En este sentido, recomiendan que la institución emplee estrategias de mejoramiento integral de la convivencia enfocadas en las competencias ciudadanas, con miras a potenciar la convivencia escolar.

En Medellín, Cárdenas et al. (2015) elaboraron una investigación sobre las estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar. De este estudio obtuvieron que el juego es una herramienta que ayuda a mejorar las relaciones entre los integrantes de la comunidad educativa objeto de estudio. Asimismo, encontraron que las estrategias lúdicas refuerzan valores

---

como la cooperación, tolerancia, solidaridad, etc. Señalan también que la lúdica fortalece la comunicación, el respeto y la socialización.

En la ciudad de Bogotá, Carreño-Cardozo et al. (2014) exploraron los lineamientos de intervención de la recreación en la escuela. Sobre esto los autores encontraron que la relación entre escuela y recreación presente perspectivas diferentes, lo que explica que haya diferentes lineamientos para abordarla. Algunas son más integradores que otros que son más polarizados. Por lo tanto, no hay una única fórmula de actuación de la recreación en la vida escolar. Sumado a esto, el estudio sugiere que la recreación debe ser transversal a todas las áreas e integrarse con la pedagogía.

Castillo y Pereira (2016) hicieron un estudio en Arjona (Bolívar) sobre las estrategias lúdico-pedagógicas con el propósito de mejorar la convivencia en una institución educativa. Los autores descubrieron la imperiosa necesidad de que los estudiantes apropien estrategias lúdico-pedagógicas que ayuden a mejorar la convivencia escolar de manera autónoma. Además, proponen estrategias como juegos, dramatizaciones y actividades artísticas, dado que fomentan la expresión de ideas, el compartir con sus compañeros, así como nuevos conocimientos.

García y Rodríguez (2015), nuevamente en Bogotá, desarrollaron una propuesta didáctica para mejorar la convivencia en los estudiantes de una institución educativa a partir de la recreación activa a través de juegos. Al respecto, se observó que los estudiantes mediante la recreación encontraron un espacio en el cual pueden conocerse mejor, tener más interacción, así como trabajo en equipo. Igualmente, la convivencia mejoró en la medida en que se realizaban juegos grupales y de competencia con otros grupos, porque esto fomenta la colaboración y la responsabilidad por cumplir las reglas.

---

En Caldas, Hurtado (2015) realizó un estudio sobre el juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de básica primaria. El autor encontró que el juego es un vehículo alternativo y adaptativo que sirve para abordar situaciones conflictivas y para proponer otras maneras de interactuar. A esto suma que el juego posibilita identificar problemas y afrontar situaciones adversas, con lo cual no cabe duda de que contribuye a favorecer la convivencia escolar. Adhiere la necesidad de proponer y ejecutar planeaciones pedagógicas que sean concordantes con el momento del aprendizaje social y cognitivo de los estudiantes.

En Bogotá, Jiménez (2015) propuso los talleres lúdico-pedagógicos como medio para desarrollar la competencia comunicativa interpersonal, la cual, por supuesto, está asociada con la convivencia. En este sentido, el autor logró dar cuenta de que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de la competencia comunicativa interpersonal, dado que evidenció que las relaciones de diálogo entre estudiantes y entre estos y maestros es más clara y asertiva. Así que las prácticas lúdicas presentes en los talleres fueron experiencias significativas que mejoraron los procesos de interacción, convivencia y comunicación. Un aspecto clave para que esto último ocurriera fue la recreación de situaciones en las cuales los estudiantes expresaron diferentes formas de mostrar problemas de su realidad inmediata por medio de los juegos de roles, por ejemplo.

En Barranquilla, Marulanda y Regino (2017) realizaron un estudio sobre la lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la relación entre el ambiente escolar y la sana convivencia en estudiantes de grado quinto de una institución educativa. Luego de aplicar estrategias lúdico-pedagógicas, los autores demostraron que estas fueron efectivas, dado que se evidenciaron cambios significativos. En este orden, conforme se aplicaban las estrategias, hubo

---

una disminución de agresiones verbales, físicas y relacionales. Igualmente, los lazos de amistad, trabajo cooperativo y compañerismo se fortalecieron.

En Armenia (Quindío), Montoya y Pérez (2020) realizaron una investigación sobre la lúdica como estrategia didáctica para la mediación del conflicto escolar. Los autores descubrieron que las estrategias didácticas son herramientas educativas muy importantes para que haya una buena enseñanza y un buen aprendizaje, además de que son mediadores para solucionar el conflicto escolar por medio del diálogo. Destacan también la confianza que debe tener el docente para creer que por medio del juego es posible mediar los conflictos que se presentan en el aula.

En Pasto, Mosquera (2014) trabajó con actividades lúdico-pedagógicas para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de cuarto grado de primaria. El autor reflexiona sobre los resultados del estudio, que muestran que los estudiantes presentaron unas mejores relaciones con sus compañeros, además de que hubo cambios en su manera de pensar, convivir y actuar.

Penagos y Baquero (2019), en Cundinamarca, realizaron un estudio sobre estrategias lúdico-pedagógicas para el mejoramiento de la convivencia escolar en una institución educativa del municipio de Fusagasugá. Los autores encontraron que el juego y el arte son herramientas fundamentales para la integración grupal, la tolerancia, el respeto, la amistad, la generosidad, entre otros. Por otro lado, la lúdica, al ser complementaria al arte, es un elemento que contribuye a la comunicación entre los estudiantes, fomentar el respeto, la socialización y la cooperación, en busca de un ambiente armonioso dentro y fuera del aula de clase.

En Boyacá, Peña et al. (2016), en su estudio relacionado con el juego y su influencia en la convivencia escolar, determinaron que aplicar herramientas de corte lúdico como el juego ayuda

---

a evidenciar mejoras en las relaciones interpersonales en el aula a partir de la implementación de actividades de este estilo. Por tanto, según los autores, el juego es una herramienta educativa que genera procesos de autonomía que ayuda en la construcción de relaciones sociales y culturales en armonía.

Posso et al. (2015), en un estudio de la ciudad de Bogotá, propusieron la lúdica como estrategia pedagógica que fortalezca la convivencia escolar. En este sentido, valoran el juego como una herramienta con alto valor educativo y pedagógico en el niño, dado que este lo realiza de manera espontánea y permanente en su vida. Señalan los autores que mediante el juego los niños crean relaciones sociales, culturales y morales. Agregan, además, que con las actividades lúdicas lograron potenciar la expresión emocional y positiva de los niños, con el fin de que pudieran expresar sus sentimientos, como el enojo y la frustración, de formas no agresivas y con autocontrol.

Para finalizar esta compilación de estudios nacionales, Quintero (2021) realizó una propuesta político-lúdico-artística para la convivencia en el municipio de Yolombó (Antioquia). El autor logró desvelar el potencial que tienen el arte y la lúdica, porque son dinamizadores y potenciadores de recursos tanto individuales como colectivos, todo esto para construir una convivencia pacífica. Sumado a esto, el autor detectó situaciones que los niños y niñas no logran expresar por el miedo de hacerlo, ante lo cual el arte fue una gran alternativa de expresión que les ayudó a liberarse en este sentido.

### **2.1.3 A Nivel Local:**

En el ámbito local, es decir, en el departamento del Chocó, son pocos los estudios dedicados al tema en cuestión. Al respecto, se tiene a Medina et al. (2016), quien hizo una

---

investigación para determinar si las propuestas de convivencia escolar que se realizan en la Institución Educativa Pedro Grau y Arola de Quibdó han desarrollado en los estudiantes una educación ciudadana y democrática. Con los resultados se pudo evidenciar que las acciones realizadas por la institución no son suficientes para asumir las necesidades en cuanto a conflictividad se refiere. Por tal razón, el grupo de investigación plantea desarrollar una estrategia para la estructuración de ideas que disminuyan las alteraciones producidas por las agresiones y la violencia en el establecimiento educativo, de tal modo que estimulen la formación ciudadana y el respeto por los derechos humanos.

Por último, Gutiérrez et al. (2021), en un estudio sobre la influencia de los comportamientos agresivos en la convivencia escolar de estudiantes de transición de una institución educativa, evidenciaron comportamientos agresivos en estos estudiantes, ante lo cual emplearon estrategias pedagógicas basadas en actividades lúdicas y así incentivar las relaciones interpersonales. Esta fue una estrategia que permitió el acompañamiento para mitigar comportamientos agresivos. De otro lado, los autores encontraron que las estrategias lúdicas no mitigan completamente estos comportamientos y asumen la búsqueda de más estrategias para enriquecer el aprendizaje, las cuales ayuden a fortalecer los procesos comunicacionales en las familias y en el aula.

## **2.2 Bases teóricas**

Las bases teóricas se refieren “a los conceptos y enfoques de diferentes autores, organizaciones e instituciones, que han realizado investigaciones sobre el tema produciendo normas, leyes, estatutos, modelos, programas, que tratan la problemática planteada” (Hurtado,

---

2010, p. 23). A continuación, se exponen seis conceptos relacionados con el estudio a la luz de autores especialistas en el tema.

### ***2.2.1 Actividades lúdicas***

Las actividades lúdicas representan una condición de goce que potencia el aprender a ser y a convivir. Al respecto, Jiménez (1999) señala que estas actividades son todas aquellas de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, entre las cuales se encuentran el juego, el ocio y las actividades placenteras. Asimismo, indica que estas constituyen el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del estudiante. Por su parte, Díaz (2017) caracteriza las ventajas de las actividades lúdicas, así:

Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje y descubrimiento.

Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los estudiantes.

Evolucionan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Los docentes dejan de ser el centro de la clase, porque los estudiantes trabajan en parejas o grupos.

El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.

La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.

---

El enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas (p. 35).

### ***2.2.2 Actividades recreativas***

Según Bembibre (2009) las actividades recreativas son “todas aquellas actividades y situaciones en las cuales está puesta en marcha la diversión, así como también la relajación y el entretenimiento divertido” (párr. 1). Añade el autor que hoy en día son ilimitadas las opciones para recrearse y que cada persona puede descubrir y desarrollar motivación para optar por diferentes maneras de recreación (Bembibre, 2009).

Del mismo modo, para Parrales-Arcentales y Castro-Mero (2020), “la recreación es un conjunto de saberes, actividades y procesos libertarios en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana” (párr. 8). Desde esta perspectiva, la recreación produce “un estado transitorio, de contemplación y de goce entre la realidad psíquica interna y la externa, propicia para la libertad y la creatividad humana” (Jiménez, 2008, p. 137). También, para García y Llull (2012), un proceso verdaderamente recreativo es un estado de relajación, de distensión, una zona de descanso cerebral, donde las neuronas interactúan libremente.

### ***2.2.3 Programa de estrategias lúdicas recreativas***

Un programa de estrategias lúdicas recreativas es un conjunto de acciones diseñadas con el objetivo de facilitar, por medio de la utilización del método lúdico y la generación de ambientes armónicos, donde los estudiantes tengan la disposición de comprometerse con su

---

proceso de aprendizaje mediante el juego. Estas estrategias se relacionan con actividades y ejercicios pedagógicos destinados a fortalecer la formación del estudiante, así como desarrollar aptitudes referentes al trabajo en equipo, elevar el sentido de colaboración y la tramitación de las diferencias por medio del diálogo y el respeto. Aquí se resalta el importante papel del maestro y su responsabilidad en la elaboración de las variadas metodologías de enseñanza a través de la lúdica, con el objetivo de lograr un aprendizaje de las áreas de estudio.

García y Llull (2012) indican que, a través de las estrategias lúdicas, el estudiante logra un rendimiento mayor en cuanto al desempeño académico y de sus relaciones sociales en el espacio educativo. En suma, las estrategias pedagógicas mediante la lúdica indican el camino a seguir en lo referente al proceso educativo del estudiante. Reyes (2002) afirma que el aprendizaje lúdico enriquece la capacidad de entendimiento, debido a que parte de la participación, la creatividad, la comunicación, el entretenimiento y la cooperación para generar una conciencia en el estudiante que le permita actuar en situaciones de problemáticas reales en el proceso formativo.

Por otro lado, el mismo Reyes (2002) indica que al proceso de enseñanza y aprendizaje direccionado por la lúdica no se le puede restar el papel de lo afectivo, debido a que esta es una pieza importante en el desarrollo integral del estudiante. Para Garcés y Eraso (2015), el juego se encuentra en los conocimientos innatos de los individuos y ha permitido el avance de la sociedad, puesto que en diferentes culturas ha logrado enseñar los procedimientos de supervivencia a las nuevas generaciones. Además, los mismos autores sostienen que el juego es una estrategia lúdica que, organizado, genera en los estudiantes resultados positivos y desarrolla la motivación al conocimiento (Garcés y Eraso, 2015). Igualmente, destacan que el juego

---

propicia un desarrollo emocional en las personas, con lo cual, al estructurar reconocimiento y control de emociones, mejora significativamente la convivencia (Garcés y Eraso, 2015).

#### ***2.2.4 Convivencia escolar***

Según Ortega y Del Rey (2001), la convivencia escolar se puede entender como la acción de vivir en compañía con otras personas en el contexto escolar, de forma pacífica y en armonía. Por su parte, Morales (2012) la define como el conjunto de relaciones que se suscitan entre las personas que integran determinada comunidad educativa, la cual se encuentra enfocada en el logro de los objetivos educativos y su desarrollo integral.

La convivencia escolar constituye el ideal de lo que debe ser la vida en comunidad entre los individuos que forman parte de una comunidad educativa, a partir del propósito de vivir juntos de manera pacífica y deseable a pesar de la diversidad de orígenes (Mockus, 2002). Este tipo de actividades se caracterizan por construir y acatar normas; cuentan con un mecanismo de autorregulación social y sistemas que velan por su cumplimiento; respetan las diferencias, y celebran, cumplen y reparan acuerdos que construyen relaciones de confianza entre las personas de la comunidad educativa (Mockus, 2002). Sin embargo, esto es algo que se debe cultivar diariamente en todos los escenarios escolares (Pérez, 2007).

En este orden de ideas, un clima escolar acogedor no puede improvisarse, sino que se construye mediante la participación de estudiantes, profesores, orientadores, personal administrativo y familiares. Estos procesos deben tener en cuenta que la convivencia por sí sola no significa ausencia de conflictos. En este aspecto, se debe saber que en todo grupo social se presentan desacuerdos, que en ocasiones se convierten en motores de transformación y cambio. Desde un punto de vista positivo, las situaciones violentas se pueden utilizar como oportunidades

---

para que todos los individuos hagan uso del diálogo como medio para estabilizar las situaciones problemáticas (Ruiz y Chaux, 2005). Así, el problema no estriba en el conflicto en sí, sino en el manejo inadecuado que se hace de él. Por tal razón, se requiere que la escuela cuente con acciones específicas para el manejo de la convivencia, lo cual representa un reto para resolver sus conflictos de manera adecuada y definitiva.

Por otro lado, diferentes estudios (Castellar, 2016; Gómez, 2016; Leal y Rubio, 2018; Saba, 2019) han demostrado que existe una estrecha relación entre los procesos de aprendizaje y la convivencia escolar. En este sentido, en las instituciones educativas donde hay un idóneo clima escolar, se obtienen mejores resultados académicos. En el ámbito escolar, la convivencia es entendida como el proceso por el cual todos sus miembros aprenden a vivir con los demás, y atañe un orden moral que se encuentra implícito en todos los acontecimientos normativos y convencionales de la vida escolar (Mena y Valdés, 2008). Además, psicológicamente, la convivencia escolar consiste en la formación de competencias sociales, afectivas y emocionales (Mena y Valdés, 2008).

Sumado a lo anterior, la convivencia se establece a partir del aprender a vivir con los demás, respetar a los otros y saber exigir de forma pacífica y educada el respeto propio (Ortega y Del Rey, 2001). Esta convivencia se entiende en el marco de las personas que viven con otras, en el marco de un respeto mutuo y solidaridad recíproca. Así, la convivencia escolar se genera en la interrelación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa de un establecimiento educativo que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de los niños y jóvenes (Mena y Valdés, 2008).

### **2.2.5 Violencia escolar entre estudiantes**

Son variados los temas asociados con la violencia escolar, entre ellos, los maltratos entre estudiantes, acoso, actitudes asociales, intimidación y delincuencia juvenil. Para esta investigación, se toma la definición de *violencia escolar*, emitida por Rodríguez y Delgado (2010), para quienes es cualquier forma de actividad violenta dentro del marco escolar, “producido con intención, pudiendo ser de alta o de baja frecuencia de aparición, y con consecuencias que atentan contra el sano proceso de desarrollo del niño, niña o adolescente” (p. 60). Igualmente, el matoneo, acoso, chalequeo, robo u hostigamiento forman parte de la terminología utilizada para denominar a estas situaciones de violencia escolar. Ayala-Carrillo (2015) describen la violencia como una respuesta defensiva del organismo que, generalmente, está acompañada de sentimientos de ira que luego se transforman en una acción violenta.

### **2.2.6 Resolución de los conflictos**

La resolución de conflictos no consiste en evitarlos, sino en manejar eficazmente los contextos de origen del problema y usar las herramientas para su manejo adecuado, y que permitan a quienes intervienen en ellos abordarlos de forma no violenta (Ayala-Carrillo, 2015). En ese sentido, los conflictos resultan útiles al tramitarse constructivamente, porque ofrecen la posibilidad de utilizar el razonamiento cognitivo y moral, y, al mismo tiempo, manejar relaciones sociales de mayor satisfacción para todos.

Del conflicto provienen aprendizajes imprescindibles de utilidad futura para el estudiante en sus relaciones familiares, afectivas y laborales, dado que se enfrentará a numerosas situaciones problemáticas que, según las gestiones, dependerá tanto su vida afectiva como su futuro profesional. Se debe tomar conciencia de que el conflicto no solo representa algo malo,

---

sino también una oportunidad de crecimiento personal, por lo que potencialmente es beneficioso (Román y Murillo, 2011).

### **3. Marco metodológico**

#### **3.1 Tipo de investigación y fases**

La presente investigación se abordó desde un enfoque cuantitativo desde el cual se busca medir la efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en los estudiantes del grado séptimo D de la I. E. Antonio María Claret. Para ello, se utilizó el diseño preexperimental, con pretest y postest, sin grupo control. Según Hernández et al. (2014), en un diseño preexperimental el grado de control es mínimo; no obstante, este tipo de diseños “son útiles en el campo aplicado, surgen como una respuesta a los problemas de la experimentación en educación en investigaciones educativas” (Salas, 2013, p. 139).

En el diseño preexperimental, primero, se aplica una prueba previa al estímulo (para este caso, intervención pedagógica), luego se realiza la intervención y, finalmente, se aplica una prueba posterior al estímulo. Estas intervenciones se realizaron a un grupo previamente conformado por los estudiantes de séptimo D, a los cuales se les aplicó una encuesta como pretest, que consistió en una modificación del cuestionario de Ortega y Del Rey (2001). Esta encuesta tipo pretest tuvo como objetivo conocer las preferencias de los estudiantes hacia las actividades lúdico-recreativas y su influencia en la convivencia escolar (ver Anexo 1). Luego se realizó un programa de estrategias lúdico-recreativas como estímulo (ver Anexo 2), y, finalmente, se aplicó la misma encuesta, como postest, con el objetivo de medir la eficacia de las actividades lúdico-recreativas en la mejora de la convivencia escolar (ver Anexo 1). Tal situación se explica en la Tabla 1:

**Tabla 1***Fases de trabajo*

Muestra	Actividad a realizar	Fase N.º
7.º D	Pretest	1
7.º D	Programa de actividades lúdico-recreativas	2
7.º D	Postest	3

Fuente: Elaboración propia

**Fase 1.** Pretest: serie de preguntas realizadas al grupo de trabajo para medir el conocimiento que poseen sobre la convivencia escolar y su deseo de participar en un programa de estrategias lúdico-recreativas (Anexo 1).

**Fase 2.** Programa de actividades lúdico-recreativas: actividades recreativas y deportivas, implementadas con la intención de disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes y, por ende, mejorar el nivel de convivencia escolar en sus participantes (Anexo 2). En otras palabras, una vez aplicado el pretest y almacenados los resultados obtenidos, se puso en marcha el programa de estrategias lúdico-recreativas, que consistió en cuatro sesiones organizadas una por semana, en las cuales se realizaron diferentes actividades de esta índole. Cada sesión, tuvo una actividad inicial de sensibilización, una actividad central de desarrollo de la temática y una fase final de conclusión y evaluación.

**Fase 3.** Postest: repetición de las preguntas realizadas al grupo de trabajo en el pretest, y que tiene como función establecer una comparación con los resultados del pretest para determinar el nivel de avance alcanzado sobre las variables implementadas (Anexo 1).

### 3.2 Población

Según Tamayo (2004), la población está determinada por sus características definitorias, por lo tanto, “el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo” (p. 114). De igual forma, la población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde

---

las unidades poseen una característica común, y es la que se estudia y da origen a los datos de la investigación. Por consiguiente, en esta investigación, la población está representada por 240 estudiantes del grado séptimo de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó.

### 3.3 Muestra

Según Morles (1994), la muestra es un “subconjunto representativo de universo o población” (p. 49). En esta investigación se tomará como muestra el curso séptimo D, conformado por 40 estudiantes, de los cuales 34 son hombres y 6 son mujeres. El criterio para la selección de la muestra fue no probabilístico y dirigido, definido como aquel “subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (Hernández et al., 2014, p. 176). Según esto, los criterios de inclusión y de exclusión para seleccionar el grupo de séptimo dependieron del planteamiento del problema, y son los siguientes:

- Criterios de inclusión: (i) dificultades en el comportamiento en clase, (ii) tendientes a alterar la convivencia en el aula, (iii) pertenecientes a bachillerato y (iv) grupo más conflictivo según la experiencia y conocimiento de la investigadora.
- Criterios de exclusión: (i) sin dificultades en el comportamiento en clase, (ii) sin tendencia a alterar la convivencia en el aula, (iii) pertenecientes a básica primaria y (iv) grupo menos conflictivo según la experiencia y conocimiento de la investigadora.

---

### 3.4 Técnicas utilizadas para la recolección de datos

En el presente estudio, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta en línea, cuyo instrumento está compuesto por 20 preguntas, 17 de ellas de respuesta tipo Likert: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca (Hernández et al., 2014) y las 3 restantes de múltiples opciones según la pregunta (Anexo 1). Las primeras 14 preguntas indagan sobre la variable *convivencia escolar* y las 6 restantes sobre la variable *estrategias lúdico-recreativas*, para determinar su práctica e interés por parte de los estudiantes hacia ese tipo de actividades. Dicha encuesta en su fase pretest se resolvió por medio de un enlace por correo electrónico para que los estudiantes lo abrieran, llenaran y enviaran sus respuestas antes de comenzar el programa de estrategias lúdico-recreativas. Igualmente, en la fase postest, se envió el mismo enlace al finalizar su participación en el programa para que realizaran el mismo procedimiento (Anexo 1).

En el Anexo 1 se puede apreciar el enlace donde se encuentra la encuesta utilizada antes y después de la implementación del programa, la cual, como ya se mencionó, es una adaptación del cuestionario de Ortega y Del Rey (2001) sobre convivencia escolar. Luego de tener la información, se confeccionó el análisis.

### 3.5 Técnica de análisis de datos

Una vez aplicado el instrumento y obtenidos los resultados, se procedió a organizarlos en una matriz general de resultados. La tabulación y procesamiento de los datos recolectados se realizó con porcentajes a las respuestas de la encuesta. Una vez categorizados los resultados se procedió a calcular las frecuencias y porcentajes de las alternativas de cada ítem por medio de estadística descriptiva.

## 4 Resultados

A continuación, se presenta la matriz general de resultados obtenida de la aplicación del pretest y del postest a los 40 estudiantes de séptimo D. Dicho esto, la Tabla 2 muestra los resultados del pretest y postest obtenidos de la variable *convivencia escolar*, y la Tabla 3, los resultados de la variable *estrategias lúdico-recreativas*.

**Tabla 2**

*Resultados de la encuesta, variable “convivencia escolar”*

N.º	Pregunta	Respuesta									
		Siempre		Casi siempre		A veces		Casi nunca		Nunca	
		Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t
1	¿Te llevas bien con tus compañeros de estudio dentro y fuera del salón de clase?	15	30	11	5	9	5	5	0	0	0
		38 %	74 %	28 %	13 %	22 %	13 %	12 %	0 %	0 %	0 %
2	¿Los docentes tienen buenas relaciones entre ellos?	26	28	10	12	4	0	0	0	0	0
		64 %	70 %	25 %	30 %	11 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
3	¿La relación entre docentes y estudiantes es buena dentro y fuera del aula?	19	28	13	8	6	4	2	0	0	0
		48 %	70 %	33 %	20 %	15 %	10 %	4 %	0 %	0 %	0 %
4	¿Los estudiantes demuestran respeto por los docentes en el aula y fuera de ella?	17	28	10	7	10	5	3	0	0	0
		43 %	70 %	25 %	18 %	25 %	12 %	7 %	0 %	0 %	0 %
5	¿Existen compañeros con mal comportamiento en clase?	13	0	6	0	16	8	2	18	0	14
		33 %	0 %	15 %	0 %	40 %	20 %	12 %	45 %	0 %	35 %
6	¿Consideras que el comportamiento en las clases influye en el rendimiento?	17	32	8	8	15	0	0	0	0	0
		43 %	80 %	18 %	20 %	38 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

N.º	Pregunta	Respuesta									
		Siempre		Casi siempre		A veces		Casi nunca		Nunca	
		Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t	Pretes t	Postes t
	académico de los estudiantes?										
7	¿Existen estudiantes que generan situaciones problemáticas en el aula de clase?	28	0	10	0	2	8	0	15	0	17
		70 %	0 %	25 %	0 %	5 %	20 %	0 %	38 %	0 %	42 %
8	¿Las situaciones conflictivas generan dificultades en las clases?	13	38	11	2	8	0	5	0	3	7
		32 %	95 %	28 %	5 %	21 %	0 %	12 %	0 %	7 %	0 %
9	¿Los problemas presentados en el aula son resueltos en la misma aula?	6	28	16	7	13	5	3	0	2	0
		15 %	70 %	41 %	18 %	33 %	12 %	07 %	0 %	4 %	0 %
10	¿Te parece buena la convivencia escolar en el aula?	22	38	8	2	10	0	0	0	0	0
		55 %	95 %	19 %	5 %	25 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
11	¿Respetas la opinión de los demás, aunque no la compartas?	30	37	4	3	6	0	0	0	0	0
		74 %	93 %	12 %	7 %	14 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
12	¿Has tenido miedo de asistir a la institución alguna vez?	15	0	11	0	8	12	3	6	3	22
		38 %	0 %	28 %	0 %	20 %	30 %	8 %	15 %	8 %	55 %
13	¿Se involucra tu familia en las actividades que se realizan en la institución?	6	12	4	6	18	10	4	12	8	0
		14 %	30 %	11 %	15 %	46 %	25 %	10 %	30 %	9 %	0 %
14	¿Consideras que los problemas del hogar se reflejan en el salón de clase?	4	18	3	8	10	14	4	0	19	0
		11 %	45 %	7 %	20 %	25 %	35 %	11 %	0 %	46 %	0 %

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 3***Resultados de la encuesta, variable “estrategias lúdico-recreativas”*

N.º	Pregunta	Respuesta									
		Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
15	¿Se realizan actividades extraescolares en la institución?	<b>Siempre</b>		<b>Casi siempre</b>		<b>A veces</b>		<b>Casi nunca</b>		<b>Nunca</b>	
		10	40	6	0	20	0	3	0	2	0
		25 %	100 %	14 %	0 %	50 %	0 %	7 %	0 %	4 %	0 %
16	¿Te gusta realizar actividades lúdico-recreativas?	<b>Siempre</b>		<b>Casi siempre</b>		<b>A veces</b>		<b>Casi nunca</b>		<b>Nunca</b>	
		21	33	12	5	7	0	0	0	0	2
		53 %	83 %	29 %	13 %	19 %	0 %	0 %	0 %	0 %	4 %
17	¿Cuáles de las siguientes actividades realizas para recrearte?	<b>Juego de mesa</b>		<b>Tradicional</b>		<b>Agilidad mental</b>		<b>Todos</b>		<b>Ninguno</b>	
		14	8	9	5	7	9	2	18	8	0
		36 %	20 %	21 %	13 %	18 %	23	25 %	44 %	0 %	0 %
18	¿Cuáles de los siguientes juegos tradicionales practicas?	<b>Escondite</b>		<b>Ponchado</b>		<b>Yeimi</b>		<b>Todos</b>		<b>Ninguno</b>	
		12	3	4	5	1	0	0	30	23	2
		30 %	8 %	11 %	13 %	3 %	0 %	0 %	75 %	56 %	4 %
19	¿Cuáles de los siguientes juegos de mesa practicas?	<b>Damas</b>		<b>Dominó</b>		<b>Ajedrez</b>		<b>Todos</b>		<b>Ninguno</b>	
		3	5	28	10	0	15	0	10	9	0
		7 %	12 %	71 %	25 %	0 %	38 %	0 %	25 %	22 %	0 %
20	¿Te gustaría participar en un programa de actividades recreativas en la institución?	<b>Siempre</b>		<b>Casi siempre</b>		<b>A veces</b>		<b>Casi nunca</b>		<b>Nunca</b>	
		32	40	4	0	2	0	2	0	0	0
		80 %	100 %	10 %	0 %	5 %	0 %	5 %	0 %	0 %	0 %

Fuente: Elaboración propia

#### 4.1 Análisis de la información

El análisis de los resultados obtenidos se realizó, en primera instancia, tomando en cuenta los resultados del pretest y, en segunda instancia, los resultados del postest, evaluándose cada una de las variables establecidas.

---

#### 4.1.1 Pretest (encuesta de entrada)

4.1.1.1 Variable *convivencia escolar*. Con respecto a esta variable, se observa lo siguiente:

- a. **Relación con los pares:** en este aspecto, en cuanto a si se llevan bien con sus compañeros (pregunta 1), los estudiantes indicaron *siempre* con un 38 %, un 28 % *casi siempre* y 12 % *casi nunca*, situación que pone en evidencia que la relación entre ellos en su mayoría no sobrepasa el 50 % de estabilidad.
- b. **Relación docente-estudiante:** los encuestados indicaron que un 48 % *siempre* posee buenas relaciones con sus docentes, mientras que un 33 %, *casi siempre* (pregunta 3). Estos índices porcentuales son aparentemente positivos, aunque el primer porcentaje no supera el 50 % en el grupo de séptimo D.
- c. **Ambiente académico:** un 70 % de los encuestados (pregunta 7) indicó que *siempre* existen estudiantes que generan problemas en el salón de clase. Asimismo, un 32 % de los estudiantes indicó que *siempre* los conflictos afectan el sano desarrollo de las clases (pregunta 8). Por su parte, un 15 % señaló que *siempre* las situaciones problemáticas son resueltas en el salón de clase (pregunta 9), el cual es un porcentaje muy bajo.
- d. **Rendimiento académico:** un 43% indicó que el comportamiento en el salón de clase *siempre* influye en las calificaciones obtenidas (pregunta 6), mientras que un 14% de los encuestados (pregunta 13) señaló que la familia *siempre* se involucra en las actividades de la escuela.
- e. **Aspecto familiar:** un 11 % considera que los problemas del hogar *siempre* se reflejan en el salón de clase (pregunta 14) y un 25 % indicó que *a veces* esto sucede (pregunta 14). A su vez, un 38 % indicó que *siempre* tiene miedo de asistir a la institución educativa (pregunta 12), seguramente por los conflictos que se dan en el salón de clase.

#### 4.1.1.2 Variable *estrategias lúdico-recreativas*.

- a. Preferencia hacia la práctica de actividades lúdico-recreativas:** un 36 % de los estudiantes indicó que participa en los *juegos de mesa* (pregunta 17), mientras que un 71 % de los encuestados (pregunta 19) prefiere el juego del *dominó* y un 56 % no prefiere jugar *ningún* juego tradicional (pregunta 18). Son muy bajos los porcentajes de estudiantes que seleccionaron la opción *todos* en las preguntas 17, 18 y 19; tal vez no conocen todos los juegos o no están acostumbrados a jugarlos constantemente, lo cual permite deducir que no hay una práctica consuetudinaria de estos juegos en la institución.
- b. Preferencia hacia la participación en un programa de estrategias lúdico-recreativas:** un 80 % de los encuestados indicó que *siempre* estará de acuerdo en participar en el programa indicado (pregunta 20), y tan solo un 10 % señaló que *casi siempre* podría participar. Por último, un 5 % indicó que *a veces* podría participar, mientras que otro 5 % señaló que *casi nunca* participaría (pregunta 20). Esto demuestra cómo la gran mayoría de los estudiantes tiene motivación para afrontar nuevos retos en su vida académica hacia el mejoramiento de la convivencia escolar.

#### 4.1.2 Postest (*encuesta de salida*)

##### 4.1.2.1 Variable *convivencia escolar*.

- a. Relación con los pares:** luego de su participación en el programa, un 74 % de los estudiantes indicó que *siempre* se llevan bien con sus compañeros (pregunta 1), mientras que en un 13 % *casi siempre* y 0 % *casi nunca*. Esta situación evidencia una mejora de las relaciones entre los estudiantes del curso séptimo D, luego de su participación en el

---

programa, dado que, ante la misma pregunta, la percepción luego del postest es muy diferente y favorable a la que tenían cuando hicieron el pretest.

- b. Relación docente-estudiante:** un 70 % de los estudiantes encuestados indicó que *siempre* poseen buenas relaciones con sus docentes y un 20% indica que *casi siempre* (pregunta 3). Este porcentaje en el postest mejoró en comparación con el del pretest, lo que permite deducir que los estudiantes le brindan más importancia a la convivencia escolar, luego de implementado el programa.
- c. Ambiente académico:** en cuanto a este factor, 0 % de los encuestados indicó que existen *siempre* estudiantes que generan problemas en el salón de clase, mientras que un 20 % señala que *a veces* (pregunta 5), lo que muestra una disminución considerable y positiva en este aspecto en comparación con lo arrojado en el pretest (para *siempre*, 33 %, y para *a veces*, 40 %). Asimismo, un 70 % indicó que las situaciones problemáticas *siempre* son resueltas en el salón de clase (pregunta 9), en contraste con el 15 % arrojado en el pretest.
- d. Rendimiento académico:** un 80 % indicó que el comportamiento en el salón de clase *siempre* influye en las calificaciones obtenidas y un 20 % señaló que *casi siempre* (pregunta 6). Esta situación se atribuye a la consciencia adquirida por los estudiantes, permitiéndoles sopesar la falta de desempeño que genera un mal comportamiento.
- e. Aspecto familiar:** un 45 % considera que los problemas del hogar siempre se reflejan en el salón de clase, mientras que un 35 % indicó que ello sucede *a veces* (pregunta 14), lo cual también es resultado de un proceso reflexivo y consciente de los estudiantes, luego de implementado el programa. A su vez, un 30 % indicó que *a veces* tiene miedo de asistir a la institución educativa (pregunta 12), y, en este aspecto, disminuyó el miedo a la asistencia en la respuesta *siempre* (pasó de 38 % a 0 %). Esto último denota el agrado de

los estudiantes a su centro escolar y ambiente del salón, factores que contribuyen a su formación integral de estos estudiantes.

#### **4.1.2.2 Variable *estrategias lúdico-recreativas*.**

**a.- Preferencia hacia la práctica de actividades lúdico-recreativas:** el punto clave de este ítem es que en el pretest existía un 22 % de estudiantes que no tenía *ninguna* preferencia sobre ningún juego de mesa, y en el postest se pasó a un 0 % (pregunta 19), lo cual es muy positivo. Igualmente, en las demás preguntas de este estilo (preguntas 17 y 18) se obtuvo un crecimiento en cuanto a la preferencia de participación por parte de los estudiantes (para *todos*, de 25 % a 44 %, y de 0 % a 75 %, respectivamente).

**b.- Preferencia hacia la participación en un programa de estrategias lúdico-recreativas:** el 100 % de los encuestados, luego de su participación en el programa, indicó que *siempre* estará de acuerdo en participar en el programa (pregunta 20), de lo cual se deduce que a todos los estudiantes de séptimo D les gustó el programa y están dispuestos a participar en este tipo de actividades en la institución.

## **5 Discusión**

Los resultados del postest confirman la pertinencia del programa de estrategias lúdico-recreativas realizado con los estudiantes de séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó. En la variable *convivencia escolar* de las 14 preguntas formuladas a los participantes, en aquellas cuya respuesta positiva era *siempre* (11 en total: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 13 y 14), hubo un promedio de respuesta en el postest del 72 %. Por su parte, en aquellas preguntas cuya respuesta negativa era *siempre* (3 en total: 5, 7 y 12), hubo un promedio de respuesta del 0 % en

---

esta misma encuesta de salida. Esto, por supuesto, demuestra que, por un lado, en las preguntas relacionadas directamente con las actividades lúdico-recreativas (1, 3, 4, 5, 7, 9, 10 y 11), los estudiantes lograron aumentar su nivel de compromiso con el conflicto, al asumir una forma de pensar y actuar diferentes. Por otro lado, estas cifras demuestran que, en las preguntas relacionadas con un proceso reflexivo de la convivencia escolar (2, 6, 8, 12, 13 y 14), los estudiantes han logrado reflexionar de manera consciente sobre la importancia de lograr en el aula y fuera de ella una convivencia escolar, puesto que esta incide en el logro de otros procesos como también se afecta por la intervención de aquello que se debe saber gestionar.

Lo obtenido de este estudio con referencia a la convivencia escolar coincide con Conde (2013), para quien es necesario realizar actividades para la prevención de la violencia en las instituciones, porque éstas favorecen la relación de las familias con el centro educativo, la integración del alumnado, la mediación de conflictos y compromisos de convivencia. Del mismo modo, el garantizar una buena convivencia escolar en la institución es un paso enorme para consolidar una cultura inclusiva y lograr relaciones interpersonales coherentes, claridad en las funciones y roles y un trabajo pedagógico (Valdés-Morales et al., 2019). Sumado a esto, el programa aplicado con los estudiantes de séptimo D aporta a aprender a convivir, lo cual condiciona positivamente el aprendizaje (García-Pujadas et al., 2013). En este sentido, la participación en actividades lúdico-recreativas les permitieron entender a los estudiantes que, por ejemplo, el comportamiento en las clases influye en su rendimiento académico (pregunta 6: 80 % en el postest, en contraste con el 43 % en el pretest). En otras palabras, los estudiantes comprendieron las implicaciones de gestionar bien o no la convivencia escolar (ver resultados del postest en las preguntas 6, 8 y 14).

---

En lo que respecta a la variable *estrategias lúdico-recreativas*, de las 6 preguntas formuladas a los estudiantes de séptimo D (15, 16, 17, 18, 19 y 20), hubo un porcentaje promedio en el postest del 54,5 %, lo cual es positivo, en comparación con el porcentaje promedio del 30,5 % en el pretest. Al igual que con la convivencia escolar, los estudiantes reconocen la importancia de que se lleven a cabo actividades lúdico-recreativas que ayuden a mejorar la convivencia escolar y son más receptivos que antes a practicar actividades lúdicas que antes les eran indiferentes (ver resultados del postest en las preguntas 17, 18 y 19). De ahí que se destaque lo aportado por aquellos autores que en sus estudios también demostraron que el empleo de estrategias lúdico-recreativas son válidas y enriquecedoras para mejorar la convivencia entre los estudiantes (Amate et al., 2009; Arango, 2018; Benavides y Torres, 2018; Cárdenas et al., 2020; Noy y Jaimes, 2019), involucrar a las familias en el proceso de disminuir la violencia (Saba, 2019) y mejorar el rendimiento académico (Carvajal y Sánchez, 2019; Ceballos y Rada, 2020).

## **6 Conclusiones**

La aplicación del pretest demostró que los estudiantes de grado séptimo necesitaban intervenciones que contribuyeran al mejoramiento de su convivencia, puesto que hubo un porcentaje de 22 % y 12 % en los que algunos de ellos manifestaron que una buena relación con sus compañeros se daba, respectivamente, “a veces” o “casi nunca”. Esto, por supuesto, mejoró ostensiblemente luego de la intervención pedagógica con la prueba postest, con un 74 % de estudiantes que respondieron a la misma pregunta “siempre”, mientras que no hubo ninguno que respondiera “casi nunca”. Esto evidencia que en materia de educación escolar el docente puede

---

diseñar mejores prácticas que transformen el clima y ambiente entre los estudiantes, dentro y fuera del aula.

Igualmente, la percepción de la relación entre docentes y estudiantes cambió positivamente, puesto que en el pretest solo un 48 % indicaba que “siempre” es buena, pero luego de la intervención y con el postest se encontró que el 70 %. De ahí que se entienda que la pedagogía transforma en el estudiante la manera de ver las cosas, conduce a la reflexión y meditación de las actitudes para asumir otras más asertivas con los compañeros y los docentes.

Con respecto a la manera de ver el comportamiento del otro en la clase, en el pretest se encontró un 33 % de estudiantes que pensaban que sí existen compañeros con esa dificultad. No obstante, luego de la intervención esta postura cambió y reflejó un 0 %. Nuevamente se destaca el aporte del programa implementado en la convivencia de los estudiantes, lo cual no indica que el programa sea una solución en sí mismo y aplicable a todos los contextos, sino que invita a la reflexión del docente a reconocer que más allá del saber específico que imparte, lo importante es que mediante este saber logre conducir en el aula relaciones fuertes entre sus estudiantes y entre estos y el docente mismo.

Si sigue esta línea comparativa entre los resultados del pretest y los del postest, se comprueba que en todo lo relacionado con convivencia escolar y estrategias lúdico-recreativas, hubo un contraste significativo entre ambas pruebas, al ser el postest la instancia en la que se comprueba la efectividad de las estrategias aplicadas con los estudiantes de séptimo grado. De ahí que se deduzca la importancia de este tipo de intervenciones con los estudiantes, más allá de la impartición de conocimientos específicos en cualquier área.

Sumado a lo anterior, el programa permitió observar y mejorar el nivel de convivencia escolar en el cual se encontraban los estudiantes de séptimo D de la Institución Educativa

---

Antonio María Claret, situación que se observa en los resultados del instrumento aplicado. De ahí que el juego representa una herramienta que funciona para mejorar las relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa y reforzar valores tales como la tolerancia, solidaridad, cooperación entre otros.

Igualmente, es posible afirmar tanto desde lo práctico como desde lo teórico que las actividades lúdico-recreativas fortalecen la comunicación, el respeto y la socialización como elemento fundamental en la búsqueda de la paz y la sana convivencia, elementos fundamentales para una eficiente convivencia escolar. Del mismo modo, el trabajo en equipo fue fundamental para fortalecer la convivencia y el liderazgo, con el fin de llegar a la buena práctica de la norma como valor asertivo en los procesos de concertación y diálogo.

Por otro lado, la metodología empleada contribuyó a contrastar por medio de la medición numérica el antes y el después del entendimiento de los estudiantes en torno a la influencia de las actividades lúdico-recreativas en la convivencia escolar, así como la importancia de esta última para mejorar el rendimiento académico y para tener una buena relación con la familia, compañeros y docente.

Por lo tanto, se ratifica la efectividad de estas estrategias en la convivencia escolar, lo cual constituye un punto de partida para que los docentes comprendan que este tipo de metodologías lúdicas también son factores de influencia en el aprendizaje, en la reflexión y en la sana convivencia. Así que es necesario que estas estrategias sean transversales a todas las áreas del conocimiento, no solo a la Educación Física, a fin de que los estudiantes sean sujetos capaces de resolver conflictos, de solucionar los problemas por medio del diálogo y de lograr en el aula un clima y ambiente propicios para el aprendizaje.

---

## Referencias

- Amate, R., Ruiz-García, M., Pérez-Fuentes, M., Carrión, J. y Gázquez, J. (2009). La convivencia escolar desde una perspectiva docente. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 287-292.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832320031.pdf>
- Arango, C. (2018). *Estrategia lúdico pedagógica para fortalecer el aprendizaje de las normas y la convivencia en estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Vicente Borrero Costa* [tesis de maestría, Universidad ICESI]. Repositorio ICESI.  
[http://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/83971/1/T01504.pdf](http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/83971/1/T01504.pdf)
- Ayala-Carrillo, M. (2015). Violencia escolar: un problema complejo. *Ra Ximhal*, 11(4), 493-509.  
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46142596036.pdf>
- Bembibre, C. (1 de julio de 2009). Definición de Recreación. *Definicionabc*.  
<https://www.definicionabc.com/social/recreacion.php>
- Benavides, A. y Torres, E. (2018). *Estrategia lúdica pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el grado octavo de la Institución Educativa Manuela Omaña de Flandes, Tolima* [tesis de maestría, Universidad del Tolima]. Repositorio UT.  
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2559/1/T%200945%20641%20CD6053.pdf>
- Bolívar, G. (2009). El impacto social de la educación para la recreación en un contexto comunal. *Investigación y Postgrado*, 24(3), 189-212. <https://bit.ly/3DM38ao>
- Cárdenas, D., Lezcano, D. y Vásquez, M. (2015). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar* [tesis de especialización, Fundación Universitaria los Libertadores]. Repositorio Libertadores. <https://bit.ly/30ONJrk>
- Cárdenas, G., Soto, C. y Becerra, D. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar, un estudio descriptivo. *Cultura Educación y Sociedad*, 11(2), 300-312.  
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>
- Carreño-Cardozo, J., Rodríguez-Cortés, A. y Gutiérrez-Africano, P. (2014). Lineamientos de intervención de la recreación en la escuela. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 6(13), 83-97. <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281031320006.pdf>
- Carvajal, M., y Sánchez, D. (2019). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje* [tesis de grado, Universidad de Tolima]. Repositorio UT.  
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/3040/1/T%200829%20298%20CD6320.pdf>
- Castellar, L. (2016). *Estrategias lúdicas-pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa Camilo Torres en el barrio el Pozon de Cartagena* [tesis de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio Unicartagena. <https://bit.ly/3qKTibq>
- Castillo, C. y Pereira, S. (2016). *Estrategias lúdico pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el Instituto Docente Arcoíris* [tesis de grado, Universidad de Cartagena]. Repositorio Unicartagena. <https://bit.ly/30PzQJZ>

- Ceballos, G. y Rada, F. (2018). *Estrategias lúdico-pedagógicas y convivencia escolar de estudiantes del grado sexto de la IR La Unión de Lorica* [tesis de maestría, Universidad de Córdoba]. Repositorio Unicórdoba.  
<https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/3999>
- Cera, K. y Banda, J. (2019). *La recreación como estrategia activa para mejorar la convivencia escolar* [tesis de grado, Universidad de la Costa]. Repositorio CUC.  
<https://bit.ly/3qKQzIP>
- Conde, S. (2013). Estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de Educación Secundaria de Andalucía: una propuesta de evaluación basada en el Modelo EFQM [Tesis de Doctorado, Universidad de Huelva]. Repositorio am. <https://bit.ly/3l3iTCH>
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la Escuela Normal Superior de Cartagena* [tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Libertadores.  
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1585/diazmaria2017.pdf?se>
- Fuentes, L. y Pérez, L. (2019). Convivencia escolar: una mirada desde las familias. *Telos*, 21(1), 61-73. <https://www.redalyc.org/journal/993/99357718025/99357718025.pdf>
- Garcés, A. y Eraso, M. (2015). *Como disminuir la agresividad en los estudiantes del grado 5° de primaria de la Institución Educativa José Cardona Hoyos por medio de la lúdica* [Tesis de Especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Libertadores.  
<https://bit.ly/3FnsziV>
- García, A. y Llull, J. (2012). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- García-Pujadas, M., Pérez-Almaguer, R. y Hernández-Batista, R. (2013). Convivencia escolar en secundaria básica. *Ciencias Holguín*, 19(3), 1-11.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1815/181528709007.pdf>
- García, F. y Rodríguez, J. (2015). *Propuesta didáctica para mejoramiento de la convivencia en los estudiantes de la Institución Técnica Distrital Francisco José de Caldas sede D grado cero teniendo como estrategia la recreación activa a través de juegos* [tesis de grado, Universidad Libre]. Repositorio Unilibre. <https://bit.ly/3CLJIGI>
- Gómez, C. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorarla convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 “José Cardona Hoyos”* [tesis de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Libertadores. <https://bit.ly/3qLlzZo>
- Gómez, M. (2019). *La convivencia: una asignatura pendiente. Propuesta para el fomento de la convivencia escolar* [tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio UVA.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/36623/TFG-B.1286.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez-Méndez, D. y Pérez-Archundia, E. (2015). Estrategias para generar la convivencia escolar. *Ra Ximhai*, 11(1), 63-81. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>
- Gutiérrez, D., Avilez, B. y Barraza, M. (2021). *Influencia de los comportamientos agresivos en la convivencia escolar de los estudiantes del grado de transición y primero en Consejo*

- Comunitario Cocomasur, Escuela Rural Tibirre en el municipio de Acandí Chocó* [tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Uniminuto.  
<https://bit.ly/30RXDsm>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Hurtado, J. (2010). *Investigación educativa*. Tricolor.
- Hurtado, J. (2015). *El juego, herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria* [tesis de grado, Corporación Universitaria Lasallista]. Repositorio Lasallista. <https://bit.ly/2ZnbFBS>
- Jiménez, C. (30 de septiembre al 2 de octubre de 1999). Lúdica, creatividad y desarrollo humano [ponencia]. *I Simposio de Investigación y Formación en Recreación*, Pereira, Colombia.  
<http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm>
- Jiménez, C. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Aula Abierta Magisterio.
- Jiménez, F. (2015). *Talleres lúdico-pedagógicos para desarrollar la competencia comunicativa interpersonal* [tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey]. Repositorio TEC.  
<https://bit.ly/32jnUjO>
- Lamonedá, J. y Huertas, F. (2017). Análisis de la práctica deportiva-recreativa a través de un programa de promoción en el recreo en función del sexo en adolescentes españoles. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (32), 25-29.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6352268.pdf>
- Leal, J. y Rubio, D. (2018). *La lúdica como estrategia para mejorar la convivencia escolar* [tesis de grado, Universidad del Tolima]. Repositorio UT.  
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2668/1/T%200829%20292%20CD6094.pdf>
- Marulanda, M. y Regino, R. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la relación ambiente escolar - sana convivencia en los estudiantes de quinto grado del I.E.D Isaac Newton* [tesis de grado, Universidad de la Costa]. Repositorio CUC.  
<https://bit.ly/2Zg1Rta>
- Medina, A., García, R., Moreno, G. y Rosero, J. (2016). *Incidencia de los proyectos de convivencia escolar en la promoción de habilidades democráticas y ciudadanas de los estudiantes: el caso de la Institución Educativa Pedro Grau y Arola de la ciudad de Quibdó* [tesis de maestría, Universidad de Medellín]. Repositorio UDEM.  
<https://bit.ly/3wXkMFM>
- Mena, I. y Valdés, A. (2008). *Clima Social Escolar*. Valoras.uc.  
<http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/equipo/FormacionDeComunidad/Documentos/Clima-social-escolar.pdf>
- Mockus, A. (2002). Convivencia como armonización de ley, moral y cultura. *Perspectivas*, 32(1), 19-37.  
[http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user\\_upload/archive/Publications/Prospects/ProspectsPdf/121s/121smock.pdf](http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Publications/Prospects/ProspectsPdf/121s/121smock.pdf)

- Montoya, D. y Pérez, S. (2020). La lúdica como estrategia didáctica para la mediación del conflicto escolar en el 6° de la Institución Educativa Cristóbal Colón de Armenia, Quindío. *Plumilla Educativa*, 25(1), 99-123.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7436587.pdf>
- Morales, C. (2012). *La mediación: una solución a la violencia escolar y familiar*. Civitas Corporación.
- Morles, V. (1994). *Planteamiento y análisis de investigaciones* (8.ª ed.). El Dorado.
- Mosquera, A. (2014). *Actividades lúdico-pedagógicas para mejorar las relaciones de convivencia en los estudiantes del grado cuarto de primaria del centro educativo Granadillo de Chaves, municipio de Buesaco* [tesis de especialización, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD. <https://bit.ly/30ScqDp>
- Noy, M. y Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 5(2), 40-57.  
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1253>
- Ortega, R. y Del Rey, R. (2001). Aciertos y desaciertos del proyecto Sevilla Antiviolenca Escolar (SAVE). *Revista de Educación*, (324), 253-270.  
[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/67350/aciertos\\_y\\_desaciertos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/67350/aciertos_y_desaciertos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Palomino, M., Aroca, P. y Henao, L. (2016). *Experiencia lúdica pedagógica en convivencia escolar para disminuir los problemas de agresividad física y verbal en los estudiantes de grado octavo de la institución educativa “Agustín Nieto Caballero” sede Marino Rengifo Salcedo* [Tesis de especialización, Fundación Universitaria los Libertadores]. Repositorio Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/544>
- Pareja, J. y Pedrosa, B. (2012). Mejora de la convivencia a través de la investigación-acción participativa. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 16(3), 467-491.  
<https://www.ugr.es/~recfpro/rev163COL14.pdf>
- Parra, M. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Parrales-Arcentales, C. J. y Castro-Mero, J. L. (2020). Influencia de los espacios recreativos en el desarrollo territorial. *Dominio de las ciencias*, 6(2).
- Penagos, M. y Baquero, A. (2019). *Estrategias lúdico pedagógicas para el mejoramiento de la convivencia escolar en los niños y niñas del Centro Artístico Infantil El Pincel Mágico del municipio de Fusagasugá* [tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Uniminuto. <https://bit.ly/3oYpKOC>
- Peña, O., Manrique, A. y Pardo, S. (2016). El juego y su incidencia en la convivencia escolar. *Educación y Ciencia*, (19), 255-271. <https://doi.org/10.19053/01207105.7781>
- Pérez, R. (2007). Educación, ciudadanía y convivencia. Diversidad y sentido social de la educación. *Bordón*, 59(2-3), 239-260.  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/36508/20165>

- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174. <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Quintero, R. (2021). Propuesta político-lúdico-artística para la construcción de convivencia desde la mirada de los niños y las niñas en el municipio de Yolombó (Ant.) [tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD]. Repositorio UNAD. <https://bit.ly/3DMAomQ>
- Ramírez, L., Ríos, V. y Guevara, A. (2016). Desafíos educativos para la convivencia escolar. *Ra Ximhai*, 12(6), 51-69. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194003.pdf>
- Reyes, N. (2002). *El juego en las ciencias naturales*. Imprenta Nacional.
- Riquelme, B., Burgoa, V., Fernández, F., Alves, G., Mira, J. y Tortosa, M. (2020). *Proyecto para la mejora de la convivencia en centros educativos a través del juego* [tesis de maestría, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio UCM. <https://bit.ly/3Ff51wK>
- Rodríguez, A. y Delgado, G. (2010). Estudio de expresiones de violencia escolar entre estudiantes de escuelas básicas venezolanas. *Revista de Investigación*, (70), 57-69. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140385003.pdf>
- Rodríguez, J., Oliveira, B. y Navarro, R. (2018). Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo. *Retos*, 35, 25-30. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.58857>
- Román, M. y Murillo, F. (2011). América Latina: violencia entre estudiantes y desempeño escolar. *Revista CEPAL*, (104), 37-54. [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/11458/104037054\\_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/11458/104037054_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ruiz, A. y Chaux, E. (2005). *La formación de competencias ciudadanas*. Ascofade.
- Saba, M. (2019). *La lúdica como estrategia para el mejoramiento de la convivencia escolar y el desempeño académico en los estudiantes* [tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio CUC. <https://bit.ly/3noeRGt>
- Salas, E. (2013). Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual. *LIBERABIT*, 19(1), 133-141.
- Tamayo, M. (2004). *El Proceso de la investigación científica* (4.ª ed.). Editorial Limusa.
- Treviño, D. y González, M. (2020). Involucramiento docente y condiciones del aula: una diada para mejorar la convivencia escolar en bachillerato. *Revista de Investigación Educativa*, 38(2), 397-414. <https://doi.org/10.6018/rie.372241>
- Urbina, C., Contreras, T., San Juan, M., López, V., Núñez, J. y Aguirre, C. (2020). Recreación educativa en la escuela: desde la actividad física hacia el fortalecimiento de la convivencia escolar. *Quaderns de psicologia*, 22(3), 1-24. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1550> [Consulta: 17-11-2021]
- Valdés-Morales, R., López, V. y Jiménez-Vargas, F. (2019). Inclusión educativa en relación con la cultura y la convivencia escolar. *Educación y Educadores*, 22(2), 187-211. <https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.2.2>

## Anexos

### Anexo 1. Encuesta sobre la convivencia escolar en la Institución Educativa Antonio María Claret de Quibdó

Saludos, queridos estudiantes, espero que se encuentren bien. Les recuerdo la importancia de las buenas relaciones con los compañeros y docentes, ya que esto contribuyen a mantener una adecuada convivencia escolar. Por eso los invito a que nos ayuden contestando las preguntas de una encuesta en línea, propuesta en el siguiente enlace:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSffgvoIyLe0BPM259XrVdP40\\_g38XJ4AtlknSg8i8sd-7ulwg/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSffgvoIyLe0BPM259XrVdP40_g38XJ4AtlknSg8i8sd-7ulwg/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0)

En ella encontrarán 20 preguntas, cada una con cinco posibles respuestas. Luego de leer bien, escojan solo una opción de la manera más sincera posible. La información registrada aquí solo será utilizada con fines investigativos y no será calificable. Muchas gracias por su colaboración.

<b>Convivencia escolar</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	¿Te llevas bien con tus compañeros de estudio dentro y fuera del salón de clase?					
<b>2</b>	¿Los docentes tienen buenas relaciones entre ellos?					
<b>3</b>	¿La relación entre docentes y estudiantes es buena dentro y fuera del aula?					
<b>4</b>	¿Los estudiantes demuestran respeto por los docentes en el aula y fuera de ella?					
<b>5</b>	¿Existen compañeros con mal comportamiento en clase?					
<b>6</b>	¿Consideras que el comportamiento en las clases influye en el rendimiento académico de los estudiantes?					
<b>7</b>	¿Existen estudiantes que generan situaciones problemáticas en el aula de clase?					
<b>8</b>	¿Las situaciones conflictivas generan dificultades en las clases?					
<b>9</b>	¿Los problemas presentados en el aula son resueltos en la misma aula?					
<b>10</b>	¿Te parece buena la convivencia escolar en el aula?					
<b>11</b>	¿Respetas la opinión de los demás, aunque no la compartas?					
<b>12</b>	¿Has tenido miedo de asistir a la institución alguna vez?					
<b>13</b>	¿Se involucra tu familia en las actividades que se realizan en la institución?					
<b>14</b>	¿Consideras que los problemas del hogar se reflejan en el salón de clase?					
<b>Estrategias lúdico-recreativas</b>						
<b>15</b>	¿Se realizan actividades extraescolares en la institución?					
<b>16</b>	¿Te gusta realizar actividades lúdico-recreativas?					
<b>17</b>	¿Cuáles de las siguientes actividades realizas para recrearte?					
<b>18</b>	¿Cuáles de los siguientes juegos tradicionales practicas?					
<b>19</b>	¿Cuáles de los siguientes juegos de mesa practicas?					
<b>20</b>	¿Te gustaría participar en un programa de actividades recreativas en la institución?					

**Anexo 2. Intervención pedagógica realizada después del pretest y antes del postest**

Actividad	Fecha
Aplicación del pretest	Agosto
Intervención pedagógica	Septiembre: semana 1: sesión 1
	Septiembre semana 2: sesión 2
	Septiembre: semana 3: sesión 3
	Septiembre: semana 4: sesión 4
Aplicación del postest	Octubre, semana 1
Análisis estadístico completo	Octubre semana 3
Entrega final	Noviembre

Sesión	Metodología
1	<p><b>Objetivo:</b> Fomentar en los estudiantes valores como el respeto, tolerancia, además de la sana convivencia través de actividades lúdicas, mejorando así las relaciones interpersonales.</p> <p style="text-align: center;"><b>Procedimiento</b></p> <p><b>Actividad inicial:</b> Se realizará una actividad llamada <b>la tienda mágica</b>, la cual permite conocer y apreciar los valores del otro. El organizador refiere que hay una tienda donde ese día todos los que entren pueden tomar lo que deseen sin pagarlo, pero no se puede comprar cosas materiales. Cada uno debe decir al grupo lo que comprará, y se anotarán en la pizarra las compras más repetidas o más originales. Se reflexiona sobre la escala de valores.</p> <p><b>Actividad de desarrollo:</b> En grupos de 4 se realizarán juegos de mesa dominó, parkés, escalera. los estudiantes interactuaran entre ellos, cumpliendo las reglas de juego como son: respeto por el compañero, respetar los turnos, juego limpio.</p> <p><b>Actividad final:</b> La docente mostrara un video sobre la importancia de la convivencia en el aula, para después realizar socialización del tema con los estudiantes. Teniendo en cuenta lo visto en el video y lo realizado en la clase, los estudiantes analizaran como es la convivencia entre ellos.</p> <p><b>Recursos:</b> Juegos de mesa, video beamg, computadora, papel boom.</p>
2	<p><b>Objetivo:</b> fortalecer los valores de tolerancia, confianza, respeto, compañerismo y desarrollar la habilidad de trabajo en equipo y liderazgo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Procedimiento</b></p> <p><b>Actividad inicial:</b> <b>Reto circuito aprendiendo a confiar:</b> se organizan a los jóvenes por parejas, no es excluyente la condición de género para conformarlas. Un miembro de la pareja, tendrá los ojos vendados y los del compañero estarán descubiertos. El joven con los ojos descubiertos guiara con la voz a su pareja hasta ayudarla a superar el reto de pasar por el circuito. Que los dos integrantes realicen el ejercicio. El reto se ubicará a una distancia de 10 m y está diseñado en 5 estaciones, donde se colocarán elementos como balones, aros,</p>

	<p>conos, entre otros, que deben ser recogidos por el que tiene vendados los ojos y presentarlos en la meta. El desplazamiento entre cada estación debe estar mediado por instrucciones que involucren cierto grado de dificultad y de direccionalidad.</p> <p>Nota: Se fortalecen los siguientes valores: confianza, compañerismo, liderazgo, actitud incluyente, tolerancia o aceptación de la diferencia, paciencia, cooperación, solidaridad, liderazgo, obediencia, honestidad, compromiso y responsabilidad. Se desarrollan las habilidades de: trabajo en equipo, comunicativas, tolerancia a la frustración, afrontamiento de miedos, autocontrol, autoconfianza, manejo de problemas y toma de decisiones.</p> <p><b>Actividad de desarrollo:</b></p> <p><b>Actividades lúdico-recreativas:</b></p> <p><b>Carrera de Encostalado:</b> cada estudiante su costal, se organizan en grupos de 5, los cuales deben salir en orden a competir en una carrera de relevos, por las distancias antes delineadas por la profesora, gana el equipo que primero llegue a la meta superando unos obstáculos.</p> <p><b>Pasando el aro:</b> en los mismos grupos de trabajo se organizan en fila, a la señal de la docente sale el primer integrante de cada equipo pasando por dos aros sin tocar el suelo, debe pasar un aro por su cuerpo mientras está dentro del otro, al terminar tira el aro para saltar dentro de él, así sucesivamente hasta llegar al final, todos los integrantes del grupo deben ir saliendo a medida que uno llega al final. Gana el equipo que todos sus integrantes lleguen al final realizando bien todo el proceso.</p> <p><b>Actividad de cierre:</b></p> <p>El docente mostrara una cartelera con diferentes imágenes y los estudiantes deben decir que observan en ellas y luego se socializa. Las imágenes están relacionadas con la convivencia en el aula y el trabajo en equipo.</p> <p><b>Recursos:</b> pelotas, costales, bates, papelería, pito, cartulina.</p>
3	<p><b>Objetivo:</b> incentivar a los estudiantes a la sana convivencia, el liderazgo, el trabajo en equipo y la práctica de los valores.</p> <p style="text-align: center;"><b>Procedimiento</b></p> <p><b>Actividad inicial:</b></p> <p><b>El tren con bomba:</b> se divide el grupo por equipos, organizados en una fila cada uno. En medio de cada dos jóvenes entre pecho y espalda deben colocar y sostener una bomba o globo inflado. Las manos van cogidas atrás. El primer joven tiene como tarea orientar el desplazamiento de todo el grupo, por medio de un recorrido de obstáculos previamente trazado. Si uno de los integrantes del equipo se despega de la fila, deben comenzar el ejercicio desde el punto de partida. El reto se supera cuando uno de los equipos haya logrado llegar a la línea de meta.</p> <p><b>Actividad de desarrollo:</b></p> <p>Competencia de juegos de mesa, en equipo se realizan diferentes juegos de mesa, con los mismos grupos de trabajo de la actividad anterior, cada uno debe representar a su equipo en un juego de mesa, se van a notando los puntos obtenidos por cada equipo en cada</p>

	<p>partida, gana el equipo que más competencias gana. Los juegos a realizar son: dominó, ajedrez, parqués, escalera.</p> <p><b>Actividad de cierre:</b> Realización de lectura de la reflexión sobre la convivencia y el trabajo en equipo llamada el vuelo de los gansos, luego de la lectura se realiza la socialización y se hace la conclusión en una cartulina por equipo de los aspectos más relevantes de la lectura.</p> <p><b>Recursos:</b> bombas, conos, dominó, parqués, escalera, ajedrez, pito, cartulina, marcadores.</p>
4	<p><b>Objetivo:</b> Fomentar la sana convivencia, el trabajo en equipo y el respeto por los demás.</p> <p style="text-align: center;"><b>Procedimiento</b></p> <p><b>Actividad inicial:</b> <b>Que se dice de mí:</b> cada estudiante va a pegar un cartel con su nombre, los compañeros deberán pasar por cada cartel colocando una cualidad de su compañero, cuando todos hayan terminado, cada estudiante se acerca a su cartel para saber que piensan de él o ella sus compañeros.</p> <p><b>Actividad de desarrollo:</b> Se realizará un festival de juegos tradicionales y de mesa donde se practicarán los juegos escogidos por los estudiantes como son el cacao, yeimi, carrera de encostalado, ponchado, cacao, parqués, dominó, monopolio, entre otros. Se organizan los estudiantes por grupos, para la organización de los grupos los estudiantes se enumeran del uno al cinco, todos los uno se hace en un grupo, todos los dos, todos los tres y así sucesivamente. Permitiendo la interacción, para que no trabajen siempre los mismos. A la orden del profesor los estudiantes irán rotando por todos los juegos. Teniendo en cuenta las reglas de juego explicadas por la docente.</p> <p><b>Actividad de cierre:</b> La docente hará una lectura sobre la convivencia, luego de la lectura los estudiantes se organizan en grupo, para hacer socialización y por último en una palabra definen como es la convivencia entre ellos.</p> <p><b>Recursos:</b> cartulina, juegos de mesa, pelota, marcadores.</p>

## Guía didáctica

### Sesión 1

Título	Jugando y compartiendo	No de sesión	Sesión 1	
		Grado	Séptimo	
Descripción	Actividad lúdico-recreativa para el fomento de la convivencia.			
Categoría		Competencia básica	Contenido de aprendizaje	
Convivencia escolar		Estoy en capacidad de convivir sanamente con los demás.	Actividad lúdico-recreativa Juegos de mesa.	
Objetivo	Fomentar en los estudiantes valores como el respeto, tolerancia, además la sana convivencia a través de actividades lúdicas, mejorando así las relaciones interpersonales.			
Tiempo	Actividad	Metodología		Recursos
		El docente	El estudiante	
10 minutos	Actividad rompe hielo motivacional llamada “tienda mágica”.	El organizador refiere que hay una tienda donde ese día todos los que entren pueden tomar lo que deseen sin pagarlo, pero no se puede comprar cosas materiales.	Cada uno debe decir al grupo lo que comprará, y se anotarán en la pizarra las compras más repetidas o más originales.	Tablero, marcador
30 minutos	Juego de mesa.	El docente explica las reglas del juego, como son: respeto por el compañero, respetar los turnos, juego limpio.	Los estudiantes interactuaran entre ellos, cumpliendo las reglas de juego	Dominó Parqués Ajedrez Escalera
10 minutos	Actividad de reflexión: video:	La docente mostrara un video sobre la importancia de la convivencia en el aula, para después realizar socialización del tema con los estudiantes.	Teniendo en cuenta lo visto en el video y lo realizado en la clase, los estudiantes analizaran como es la convivencia entre ellos.	Computador Video beam
Evaluación	Rejilla de seguimiento			

**Sesión 2**

Titulo	Aprendiendo a compartir y a convivir	No de sesión	Sesión 2	
		Grado	Grado séptimo	
Descripción	Actividad lúdico-recreativa para el fortalecimiento de los valores el liderazgo y la habilidad de trabajo en equipo.			
Categoría		Competencia básica	Contenido de aprendizaje	
Convivencia escolar		Soy capaz de líder y trabajar en equipo.	Actividad recreativa “competencia de carreras”	
Objetivo	fortalecer los valores de tolerancia, confianza, respeto, compañerismo y desarrollar la habilidad de trabajo en equipo y liderazgo.			
Tiempo	Actividad	Metodología		Recursos
		El docente	El estudiante	
10 minutos	RETO CIRCUITO APRENDIENDO A CONFIAR	El docente hará la explicación de la actividad.	Se organizan los estudiantes por parejas, no es excluyente la condición de género para conformarlas. Un miembro de la pareja, tendrá los ojos vendados y los del compañero estarán descubiertos. El joven con los ojos descubiertos guiara con la voz a su pareja hasta ayudarla a superar el reto de pasar por el circuito. Ambos deben realizar el ejercicio.	Conos, vendas, balones, aros.
30 minutos	Carrera de encostados Pasando el aro	El docente realiza la explicación de las actividades.	Los estudiantes en grupos realizan las actividades explicadas por el docente	Costales, aros, pitos
10 minutos		El docente mostrara una cartelera con diferentes imágenes.	Los estudiantes deben decir que observan en ellas y luego se socializa. Las imágenes están relacionadas con la convivencia en el aula y el trabajo en equipo.	Cartelera, marcador
Evaluación	Rejilla de evaluación			

**Sesión 3**

Titulo	Me divierto trabajando en equipo.	No de sesión	Sesión 3	
		Grado	Grado séptimo	
Descripción	Actividad lúdico- recreativa, competencias de juegos de mesa, donde interactuaran los estudiantes entre ellos cambiando de equipos.			
Categoría		Competencia básica	Contenido de aprendizaje	
Convivencia escolar		Reconozco la importancia del trabajar en equipo y de confiar en mis compañeros.	Competencia de juegos de mesa	
Objetivo	Incentivar a los estudiantes a la sana convivencia, el liderazgo, el trabajo en equipo y la práctica de los valores.			
Tiempo	Actividad	Metodología		Recursos
		El docente	El estudiante	
10 minutos	Reto con la bomba	Organiza a los estudiantes por equipos y realiza la explicación de la actividad.	Se organizan por equipos formando una fila cada grupo.	Bombas, pitos, conos.
30 minutos	Competencia juegos de mesa	el docente explicará en que consiste cada competencia y dará las indicaciones y las reglas de cada juego.	En equipos se realizan diferentes juegos de mesa, con los mismos grupos de trabajo de la actividad anterior, cada uno debe representar a su equipo en un juego de mesa.	Parqués, dominó, monopolio, escalera.
10 minutos	Reflexión el vuelo de los gansos	El docente ara la lectura de la reflexión el vuelo de los gansos.	Los estudiantes socializaran lo comprendido de la reflexión. Y en una cartulina por equipos realizar la conclusión de lo aprendido.	Cartulina, marcador.
Evaluación	Rejilla de evaluación			

**Sesión 4**

Titulo	Disfrutando con amigos es mejor	No de sesión Grado	Sesión 4 Grado séptimo	
Descripción	Actividad lúdico-recreativa festival de juegos tradicionales y de mesa			
Categoría	Competencia básica	Contenido de aprendizaje		
Convivencia escolar	Estoy en capacidad de convivir y compartir con los demás.	Juegos tradicionales y juegos de mesa		
Objetivo				
Tiempo	Actividad	Metodología		Recursos
		El docente	El estudiante	
10 minutos	Que se dice de mi	El docente explica la actividad a los estudiantes, le entregara a cada uno su cartulina.	Los estudiantes pegaran la cartulina con su nombre en alguna parte del salón y luego pasar de cartel en cartel colocando una cualidad a sus compañeros.	Cartulina, marcador, cinta.
30 minutos	Festival de juegos tradicionales y de mesa	La docente explicará cómo se realizará el festival de juegos y cuáles serán los premios.	Los estudiantes se organizarán en grupos para iniciar el festival, siguiendo las reglas.	Juegos de mesa, pelotas, pito.
10 minutos	Reflexión sobre la convivencia	La docente realizara lectura sobre la convivencia.	Los estudiantes después de la lectura en grupos y definirán en una palabra como es la convivencia entre ellos.	Papel lapicero.
Evaluación	Rejilla de evaluación			

### Rejilla de desempeño

Indicadores de desempeño	Superior	Bajo	Observaciones
	1	0	Diarios de campo
El grupo realiza la tarea en el tiempo asignado	El grupo entrega una tarea de buena calidad en el tiempo establecido	El grupo no cumple con la tarea	1
Hay participación de todos los miembros compartiendo conocimientos, habilidades, experiencias.	Todos los miembros del grupo participan activamente aportando en la tarea	Un solo participante se esfuerza por realizar la tarea, los otros se distraen en otras cosas o abandonan el grupo	1
El grupo muestra colaboración y organización	En el grupo se evidencia organización y distribución de tareas y disposición	En el grupo se muestra resistencia por el trabajo en grupo, cada uno opta por hacer algo individualmente	1
En el grupo se observa acuerdo primando un objetivo común	Se observa la integración del grupo, estableciendo acuerdos y unidad del grupo	Los participantes del grupo anteponen intereses personales y realizan tareas individualmente	1
Los integrantes tienen en cuenta el punto de vista de los demás	El grupo presenta un clima de colaboración, escucha, respeto y apoyo mutuo	Los participantes imponen su opinión, no escuchan a sus compañeros y se burlan de los aportes de los otros.	1

**Anexo 3. Fotografías de la intervención pedagógica con los estudiantes de séptimo D**

**Estrategias lúdicas y recreativas**

**Carrera de encostalado**



Juegos de mesa





**Actividades lúdicas**

