

2020



IBEROAMERICANA
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA
Maestría en Educación

**El aporte de la lúdica a la disminución
de causales de discriminación en el
grado tercero de la Institución Educativa
Dolores Garrido de González del
municipio de Cereté, Córdoba**



El aporte de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba

The contribution of ludic to reduction of discrimination causes in third grade from Dolores Garrido school from Cereté, Córdoba

Autores:

Gloria María Carrascal Hernández

Elkin Robert Salas Navarro

Diciembre 7 de 2020

Agradecimientos

A Dios por darnos la fortaleza y las ganas de seguir adelante.

A la universidad por abrirnos sus puertas para ser parte de ella.

A nuestros compañeros de labor docente, especialmente, a Nicolás Berastegui por su acompañamiento permanente.

A los maestros asesores de investigación Adelaida y John Jairo Pérez por sus aportes y consejos.

A la rectora de la Institución Educativa Dolores Garrido De González Yolli Tobías por el apoyo para la realización de este trabajo.

Y a nuestros amados familiares que siempre han sido nuestros grandes impulsores.

Dedicatoria

Este logro está dedicado, primeramente, a Dios, ya que gracias a Él he escalado
altas montañas.

A mi esposo Elkin Robert Salas Navarro por sus palabras y por su amor. A mi madre
y familiares porque siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo.

A mis amigos, compañeros y todas aquellas personas que de una u otra manera han
contribuido para el logro de mis objetivos.

Gloria María Carrascal Hernández

Dedico este triunfo, especialmente, a mi esposa Gloria María Carrascal Hernández
por su apoyo incondicional.

A mis hijas Carolina y Mary Mar por ser mi esperanza.

A mis padres Robinson Salas y Ana Navarro por sus consejos.

A mis familiares y amigos que siempre han sido motivadores de mis deseos de
superación.

Elkin Robert Salas Navarro

Resumen

El propósito del presente trabajo de investigación, es analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causas de discriminación en la escuela pública, a partir de la identificación del uso de estrategias pedagógicas pertinentes, la caracterización de las causas y la determinación de los elementos que la lúdica puede aportar para la reducción de dicha discriminación. La metodología se desarrolló en el marco de la investigación cualitativa de tipo narrativa, utilizando las entrevistas semiestructuradas como instrumento para develar comportamientos sociales, determinados a través de relatos y narraciones de los sujetos implicados. Los resultados obtenidos fueron significativos, porque se logró la decodificación de las narrativas de los participantes y se consiguió establecer que la lúdica constituye una estrategia pedagógica pertinente para la disminución de causas de discriminación al interior de las aulas. Se concluyó que la lúdica no es solo una forma de ejercer pedagogía sino una cualidad propia del ser humano, que no se reduce a la simple concepción del juego por el juego. En ella se halla un factor motivacional que la convierte en algo necesario para los aprendizajes, la expresión de sentimientos y el desarrollo físico, emocional e intelectual de las personas en formación.

Palabras Clave: Lúdica, Juego, Discriminación, Estrategia Pedagógica, Inclusión

Abstract

The purpose of this research paper is to analyze the contributions of the ludic to the reduction of causes of discrimination in public schools, based on the identification of the use of relevant pedagogical strategies, the characterization of the causes and the determination of the elements that the ludic can contribute to the reduction of such discrimination. The methodology was developed within the framework of qualitative narrative research, using semi-structured interviews as a tool to reveal social behaviors, determined through stories and narratives of the subjects involved. The results obtained were significant, because the decoding of the narratives of the participants was

achieved and it was established that play constitutes a relevant pedagogical strategy for the reduction of causes of discrimination within the classrooms. It was concluded that playfulness is not only a form of pedagogy but a quality proper to the human being, which is not reduced to the simple conception of the game by the game. It is a motivational factor that makes it necessary for learning, the expression of feelings and the physical, emotional and intellectual development of people in training.

Key Words: Ludic, Play, Discrimination, Pedagogical Strategy, Inclusion.

Tabla de Contenido

	Pág.
INTRODUCCIÓN	11
JUSTIFICACIÓN	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
OBJETIVO GENERAL.....	16
OBJETIVOS ESPECÍFICO.....	16
CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL Y TEÓRICA.....	17
1.1. ANTECEDENTES	17
1.2. MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL	22
1.2.1. APROXIMACIONES TEÓRICAS AL CONCEPTO DE LÚDICA	22
1.2.2. APROXIMACIONES TEÓRICAS AL CONCEPTO DE DISCRIMINACIÓN	28
CAPÍTULO 2 - APLICACIÓN Y DESARROLLO	36
2.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	36
2.2 POBLACIÓN O ENTIDADES PARTICIPANTES.....	37
2.3 DEFINICIÓN DE CATEGORÍAS.....	38
2.4 PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS.....	38
2.5 ALCANCES Y LIMITACIONES.....	39
CAPÍTULO 3 – RESULTADOS Y HALLAZGOS	41
CAPÍTULO 4 - DISCUSIÓN	62
CAPÍTULO 5 – CONCLUSIONES	77
5.1. CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS Y APORTES A LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN DE GRUPO.	77
5.2. PRODUCCIÓN ASOCIADA AL PROYECTO	81
5.3. LÍNEAS DE TRABAJO FUTURAS	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82

ANEXOS.....87

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1: Matriz de entrevista estudiantes.....	41
Tabla 2: Matriz de entrevista a docentes.....	49

Índice de anexos

	Pág.
Anexo A: Entrevista a docentes.....	84
Anexo B: Entrevista a estudiantes.....	85
Anexo C: Registro de respuestas.....	86
Anexo D: Matriz de interpretación de respuestas y triangulación.....	87

Introducción

La sociología describe cuatro tipos principales de discriminación que se viven en la escuela: la discriminación directa y la discriminación indirecta, el acoso o matoneo y la victimización. Estas manifestaciones de violencia constituyen un desafío para el profesional de la docencia que siente vulnerados sus propósitos y espacios para la realización de su oficio por causa de las influencias culturales que la sociedad concibe y permite hasta el grado de aceptarlas como algo normal. Por consiguiente, es oportuno la búsqueda de estrategias que disipen o, por lo menos, atenúen este desenfreno en las relaciones interpersonales de los escolares.

La presente investigación tiene como propósito analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba. Este tipo de análisis, enmarcado en la modalidad de investigación cualitativa de carácter narrativo, surge como una necesidad de atenuar las manifestaciones de violencia en las relaciones interpersonales, falta de tolerancia y respeto, agresiones físicas y verbales, matoneo entre niños y niñas y, lo que resultaría más delicado, la exclusión a sabiendas de los derechos que amparan dicho flagelo.

El trabajo se compone de una contextualización y cinco momentos de acciones investigativas. El capítulo 1, describe la fundamentación conceptual y teórica, debidamente orientada a la selección de los referentes adecuados. El capítulo 2, enmarca todo lo relacionado con la metodología y el tipo de estudio que se realizó para dar respuesta a los objetivos propuestos. El capítulo 3, contempla la aplicación de instrumentos para la recolección de datos inmersos en las narrativas de los implicados. El capítulo 4, esboza la triangulación de la información compilada para establecer los resultados y hallazgos, productos de la interpretación y el análisis de los datos. Por último, el capítulo 5, da a conocer las conclusiones de la investigación, precisando el cumplimiento de cada uno de los objetivos antes planteados.

Justificación

La discriminación es causada por múltiples razones y refleja las desigualdades existentes en nuestra sociedad, como la pobreza, que impide a grandes grupos sociales tener condiciones de vida digna, o la inequidad, que impide a muchas personas su pleno desarrollo. La escuela, que está inmersa en diversos procesos sociales, no está exenta de esta conducta que divide a la sociedad en los favorecidos y los desfavorecidos. La sociedad ha estigmatizado a ciertos grupos que son más susceptibles de sufrir discriminación, los cuales a su vez están aprendiendo de un modo u otro a reproducir las formas de discriminación sociales e, incluso, pueden llegar a manifestarse con actos de violencia extrema.

La inclusión es un tema de vieja data que, sólo hasta hoy día, debido precisamente a ese tipo de conductas discriminatorias, se le está concediendo la importancia dentro de los procesos de enseñanza realizados en la escuela. Es por eso que las tendencias pedagógicas no pueden soslayar el rigor de este aspecto tan repetido en la sociedad. De aquí que una investigación enfocada a resolver este tipo de problemática, es muy pertinente.

Sumado a lo anterior, el Estado emite diversas normativas, regulaciones u orientaciones que procuran y sugieren a los establecimientos educativos el hecho de incursionar el análisis de diverso tipo de situaciones, en los cuales se favorezca de especial manera el tema de la inclusión, la no discriminación y el desarrollo de ambientes de aprendizaje en los que converjan de buen modo los diversos agentes implicados en el acto educativo.

En tal sentido, el objetivo de este estudio enmarca su pertinencia y validez en el interés y la preocupación que tienen la sociedad, los actores involucrados en el tema y las actuales autoridades de hacer de la educación una herramienta versátil y lúdica, no solo de formación sino también un espacio de debates, diálogos y discusiones de donde surjan propuestas de cambio, creación y mejoramiento que se apliquen en todos

los campos de la realidad, sin propiciar exclusiones y en un ambiente de respeto y recreación.

Planteamiento del problema

La discriminación se manifiesta desde la desigualdad social, el racismo y la xenofobia hasta situaciones que se consideran “normales” como la exclusión. Los esfuerzos internacionales para combatir toda forma de discriminación, que datan del siglo pasado han sido poco eficientes, especialmente en el ordenamiento social y en los contextos escolares. El principal objetivo de esta lucha ha buscado fomentar “el respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales de todos los individuos sin distinción de raza, sexo, idioma o religión”, como lo planteó la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en una proclamación hecha en 1945. Aun así, la discriminación se ha diseminado por el mundo entero y no reconoce fronteras y sus características obedecen a diferentes contextos.

Hablando específicamente de Latinoamérica, hay un fuerte antecedente histórico del tema en lo referido al dominio español sobre las etnias indígenas pobladoras de estas tierras. Según la Comisión Económica para América Latina (CEPAL) se establece que la mayor parte de la población indígena de países latinoamericanos vive en la pobreza absoluta, como consecuencia de la pérdida de sus tierras y su poca competitividad en la economía. Como resultado de esto, desde fines del siglo pasado, los procesos migratorios del campo a las ciudades de estas comunidades han agigantado los cinturones de miseria de un significativo porcentaje de la población, de esta manera, su destrucción cultural e identitaria se hace inminente.

Colombia es un ejemplo exacto de esta situación de discriminación. Su sociedad, en extremo, se encuentra fragmentada por brechas enormes. La corrupción, las guerrillas y el negocio del narcotráfico son generadores de situaciones de alta discriminación, realidad que no ha podido ser tamizada al interior de las escuelas. La sola división del sistema en educación privada y educación pública ya hace parte de un escenario discriminatorio, con evidencias sustanciales inobjectables.

Las aulas sobrepobladas, la diversidad etnocultural, la diferencia social, entre otros, hacen de estos escenarios escolares un contexto propicio para la investigación docente en aras de subsanar las situaciones críticas que enfrentan los estudiantes y los impactos negativos que estas conllevan. En este contexto educativo se ejerce la discriminación desde varios frentes como segregación escolar, grandes fallas del currículo que generan vacíos en los que se gesta la discriminación, y la brecha entre profesores y estudiantes o estudiantes y estudiantes.

En este escenario, el docente está llamado a través de su experticia y liderazgo a fomentar procesos de enseñanza y aprendizaje que de un modo u otro no generen brechas discriminatorias, entre los diversos miembros de la comunidad académica, sino que ha de potenciar acciones que posibiliten escenarios de integración, inclusión y trato igualitario, entre otros. Para ello la lúdica como estrategia intencionada del aprendizaje que emplea el juego, puede ser una oportunidad que permita acciones de integración, aceptación, trabajo en equipo y relacionalidad que disminuya las barreras discriminatorias a la vez que fomenta dinámicas de enseñanza aprendizaje con un impacto mucho mayor en los estudiantes.

La institución educativa Dolores Garrido de González, ubicada en el municipio de Cereté, departamento de Córdoba, no está ausente de encontrar en sus aulas estos escenarios problemáticos. Con una población de 1800 estudiantes y un recurso humano de 80 docentes, por su carácter de escuela oficial, está obligada a mantener un flujo de estudiantes de diversas procedencias y con características muy peculiares y diversas. En este escenario, la presente investigación se plantea la siguiente pregunta problema:

¿Cuál son los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución Educativa Dolores Garrido de Cereté?

Objetivo General y Objetivos Específicos

Objetivo General

Analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución Educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba.

Objetivos Específico

- Identificar el uso de estrategias lúdicas orientadas a los procesos formativos del grado tercero de la Institución Educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba.
- Caracterizar las causales de discriminación evidenciadas en el grado tercero de la Institución Educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba.
- Determinar los elementos de la lúdica que contribuyen a la disminución de causales de discriminación del grado tercero de la Institución Educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba.

Capítulo 1 – Fundamentación conceptual y teórica

1.1. Antecedentes

Los siguientes son algunos referentes internacionales, nacionales y regionales, ordenados en retrospectiva temporal, que servirán como soporte a la investigación desarrollada sobre el aporte de la lúdica en la disminución de la discriminación en las instituciones educativas oficiales de Colombia.

[Medina, Claudia; Arrieta, Tatiana; Vidal, Lucelys; Rojas, Rafael y Guarín, Andrés \(2019\). *Importancia del uso de la lúdica para el desarrollo de las competencias específicas en el área de logística*](#). Este proyecto, propone a través del diseño de prácticas lúdicas el aprendizaje de la Logística, para ello busca demostrar la importancia que conlleva el uso de estas actividades que se utilizan para lograr atraer la atención de los estudiantes y facilita los procesos de aprehensión. Lo que les permite inferir que la lúdica es una oportunidad que facilita los procesos de enseñanza, para ello debe definirse en un plan de asignatura que contemple la lúdica como una oportunidad para potenciar y desarrollar todo tipo de habilidades y capacidades del estudiante en el aula de clases y fuera de ella. Aprender mediante el juego siempre va a garantizar un alto impacto en la educación, y esta investigación refleja la importancia del uso de esta práctica.

[Pérez Granizo, Jorge \(2019\). *Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de la matemática en los estudiantes de noveno de educación general básica superior del colegio de bachillerato “Chambo”*](#). El presente trabajo consistió en la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación a través de la metodología ADDIE en la enseñanza de la matemática para el noveno de educación general básica superior, en el tema de ecuaciones lineales con una incógnita, con el fin de motivar y hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje fácil, entretenido, comprensible y accesible.

Lambis Martínez, María Mercedes (2018). *Aportes de la lúdica a la intervención de trabajo social en el proceso de disminución de conductas agresivas en niños y niñas de la fundación perseverar por Colombia CDI San Pedro Mártir.* Esta investigación tuvo como propósito mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas, fortalecer su autoestima, aptitudes y sus valores mediante un plan de trabajo basado en la lúdica y la pedagogía lo cual posibilitó la configuración de una herramienta de trabajo interdisciplinar que permitió potenciar el actuar de los profesionales de trabajo social a través de la lúdica.

Cáceres Zúñiga, Francisca, Granada Azcárraga, Maribel y Pomés Correa, María (2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana.* Este artículo propone un acercamiento teórico analítico al concepto de juego para favorecer procesos de inclusión en la infancia temprana en niños con desarrollo típico o aquellos que presentan retrasos en el desarrollo o discapacidad. La connotación que aplica la palabra juego no es simplemente el hecho recreacional sino trabajo divertido con un propósito. Se esboza, además, un programa de acompañamiento y desarrollo del juego en edades tempranas, considerando un perfil de fortalezas y debilidades de cada niño, en una intervención multidisciplinaria que integra a la familia y considera los aspectos afectivos y socioemocionales como elementos centrales en el desarrollo de habilidades a partir del juego.

Morales Calvache, Gladis Mariana (2018). *Estrategias incluyentes para atender la diversidad educativa de 6to. Año de E.G.B. de la Unidad Educativa "Pérez Pallares", con énfasis en las dificultades sensoriales.* Esta investigación procuró describir las actividades sensoriales incluyentes que los docentes aplican en el trabajo diario dentro del aula para atender la diversidad estudiantil. Entre sus logros más destacados se cuentan algunas herramientas prácticas incluyentes sugeridas para el trabajo directo del aula, para que los docentes tengan la posibilidad de realizar adaptaciones curriculares a sus planificaciones, trabajen de forma colaborativa con la diversidad estudiantil sin desaprovechar la oportunidad de fortalecer y promover sus habilidades, y

así evitar toda forma de discriminación, etiquetas, daño psicológico en la autoestima y desmotivación del estudiante.

[Arrieta, Víctor; González Maritza y Nieves, Belcy \(2017\). *La lúdica como estrategia pedagógica para minimizar la agresividad en los estudiantes.*](#) Este trabajo, exploró el papel que juega la lúdica en el tratamiento de la agresividad para transformar al sujeto en sus valores. En él se describe una estrategia significativa de intervención que dio pie para el trato de la agresividad de manera participativa desde lo reflexivo, incluyente, colaborativo y cooperativo.

[Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. \(2017\). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir.*](#) En este trabajo se busca plantear una reflexión concerniente a la lúdica como estrategia favorecedora de prácticas inclusivas, a la vez que busca justificar su promoción como medio formativo de una cultura educativa del *sumak kawsay*. En este sentido se propone en lo lúdico un posible recurso didáctico que permita ofrecer espacios de inclusión educativa de las distintas facetas del ser humano que demanda el buen vivir tanto en cuanto se conceptualiza constitucionalmente el derecho a la educación en su formación holística, de la conciencia, identificación del ego como barrera para el diálogo y las posibilidades de la interculturalidad, o la humildad mediante la autocrítica, entre otras.

[Polo Padilla Damaris Alexandra \(2016\). *Disminuir la discriminación étnica afro ecuatoriana en la educación inicial.*](#) Esta investigación tuvo como finalidad aportar información importante que competen al proceso educativo fortaleciendo el desarrollo físico e intelectual de todos los niños y niñas sin ningún tipo de discriminación especialmente al afro ecuatoriano en la etapa infantil.

[León Gaitán, Edgar Fernando y Hernández Marlene \(2016\). *Contribuciones de la Lúdica como Estrategia desde el juego cooperativo para fortalecer el valor de la Tolerancia en los Estudiantes del grado 502 de Básica Primaria del Colegio Costa Rica I.E.D. de la Ciudad de Bogotá.*](#) Este trabajo busca a través del juego cooperativo y por

medio de diferentes talleres, exponer varias estrategias para el manejo de la tolerancia, como medio para fortalecer una sana convivencia, ya sea dentro la institución como fuera de ella.

[Garcés Abaunza, Derly y Montaña Mendivelso Ludy \(2015\). Estrategia didáctica para la inclusión de niños y niñas con necesidades educativas especiales, en la clase de educación física del grado cuarto del IED Alemania Solidaria.](#) La investigación fue realizada con el fin de entender las nuevas tendencias educativas y la importancia de conocer acerca de la inclusión educativa y contemplar la atención a los niños con Necesidades Educativas Especiales. Como resultado se pudo garantizar una clase de Educación Física inclusiva y en desarrollo de aprendizajes desde lo motriz, lo psicológico y lo social.

[Salinas Bustos, María Aracely y Sánchez Mora, Lizarda \(2015\). La lúdica facilitadora del aprendizaje de la Ciencias Sociales en los estudiantes del grado 503 jornada mañana del colegio Ramón de Zubiria localidad once de Suba.](#) Aquí se plantea la lúdica como facilitadora del aprendizaje de las ciencias sociales, es una oportunidad de reconocer la importancia de esta área del conocimiento y de llamar la atención de los estudiantes mediante la puesta en práctica de talleres lúdicos que desarrollen en los niños y niñas el respeto por la diversidad y la identidad Colombiana, comprometidos por la defensa y promoción de los derechos humanos; haciendo de las ciencias sociales una clase divertida, motivante y de aprendizaje social.

[Posso, Patricia; Sepúlveda, Myriam; Navarro, Nemesio y Laguna Carlos \(2015\). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar.](#) en el presente artículo se plantea la lúdica como una opción pedagógica que fortalece la convivencia pacífica entre los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasilia Bosa jornada tarde. En este documento se evidencia la importancia que tuvo el juego en el desarrollo social de los niños, además del uso de estrategias prácticas de convivencia que fueron encaminadas a la conciliación, a la apropiación del juego trágico y al respeto de los derechos humanos.

[Chaparro, Alexandra \(2015\) *La lúdica como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar.*](#) Esta investigación expone una problemática presentada en la Institución Educativa Ciudad latina del Municipio de Soacha, donde la violencia y agresión física y verbal son una constante diaria de la labor escolar. En ella se propone una actividad llamada “ludoterapia” para fortalecer el proceso con las direcciones de grupo los últimos viernes de cada mes, con actividades lúdicas que permitan contribuir a crear ambientes protectores y a solucionar conflictos de manera pacífica entre estudiantes.

[Domínguez Chavira, Claudia Teresa \(2015\). *La lúdica: una herramienta pedagógica depreciada.*](#) El proyecto surge como consecuencia de una investigación sobre el nivel de correlación existente entre juego, aprendizaje y emoción. Aborda la actividad lúdica como una estrategia significativa para ser utilizada como elemento de fortalecimiento educativo dentro del quehacer escolar, independientemente del trayecto formativo en el que se ubique al estudiante. Su propuesta resultante fue llevar al aprendiz a alcanzar los objetivos educativos de manera innovadora, preponderando como foco atencional el desarrollo integral del ser humano.

[Molina Olavarría, Yasna \(2015\). *Necesidades educativas especiales, elementos para una propuesta de inclusión educativa a través de la investigación acción participativa. El caso de la Escuela México.*](#) El artículo describe un proceso de elaboración, ejecución y desarrollo de una propuesta de inclusión educativa, para la comunidad escolar de la Escuela México en la ciudad de Valdivia. El proyecto tiene dos etapas, primero se analizan y fundamentan los conceptos de integración e inclusión y su relevancia en la escuela como modelos para entregar respuestas pedagógicas a la diversidad. Finalmente, se describe la experiencia de elaboración de la propuesta de atención educativa inclusiva.

1.2. Marco teórico – conceptual

En el presente apartado se detallan los preceptos teóricos que sustentan el desarrollo de este proceso investigativo; conceptos y teorías que ayuden a enfocar el problema planteado, autores que dan sus posturas epistemológicas acerca del tema, dando relevancia a los dos aspectos que constituyen las categorías de la investigación: la lúdica y la discriminación.

1.2.1. Aproximaciones teóricas al concepto de lúdica

Siempre que hablamos de *lúdica* hacemos una relación involuntaria de su significado con el concepto de juego. No obstante, desde finales del siglo pasado, los teóricos de la pedagogía y la didáctica se han enfocado hacia este tema como algo fundamental para el éxito de los aprendizajes que se generan en la escuela. Por esta razón, Resnick (2007) considera el replanteamiento o la resignificación de la escuela como un espacio donde se estimule la experimentación lúdica. Es así, que el concepto de Lúdica debe ser analizado con mayor detalle y no bajo la simple implicación del acto de jugar.

En este sentido, Jiménez (2002) reconoce la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula de clases. Este autor considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego con propósito. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

De acuerdo con estas ideas, la lúdica se constituye un rasgo de la personalidad, una manera de enfrentar la vida cotidiana, es decir, sentir gozo y placer, en el buen sentido de la palabra, y valorar las cosas que nos ocurren percibiéndolas como actos de satisfacción corporal, cognitiva o espiritual. La lúdica, según Jiménez, se manifiesta a través de la acción, permitiendo el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

En lo referido al aprendizaje, como se dijo al principio, la lúdica aporta significativamente a la pedagogía. Así lo expresa, Nunez (2002) cuando afirma que:

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial (p.8).

A pesar de que los conceptos de juego y lúdica mantienen, en la mayoría de los contextos, un vínculo indisoluble, en el ámbito pedagógico estos conceptos deben ser cuidadosamente empleados, dadas sus similitudes y diferencias. Según Huizinga (2007) el juego es un fenómeno más cultural que pedagógico, sin embargo, nunca descarta la posibilidad de que este pueda ser usado como medio de enseñanza por poseer el carácter lúdico. Más adelante en su discurso sobre el *Homo Ludens*, al referirse a la poesía y las artes en general, el término juego es desplazado por el de lúdica, dejando claridad de que el juego no comporta todas las implicaciones que el concepto de lúdica posee. El juego común tiene entre sus rasgos más esenciales el de ofrecer un carácter antitético. La mayoría de ellos se juega en dos bandos. Pero esto no es forzoso. Una danza, un desfile, una exhibición pueden tener lugar sin este carácter antitético (p. 69).

Esta ausencia del carácter antitético de la lúdica es la que se aplica a la didáctica en los métodos de enseñanza. Aquí la lúdica trasciende el hecho de confrontar unas ideas o acciones entre dos o más bandos con el simple objetivo de reducir al bando o los bandos contrarios, lo que a la postre resultaría discriminatorio en la medida en que en todo juego siempre hay un vencedor. La lúdica, en un sentido más amplio, no tiene vencedores sino beneficiarios; puesto que su propósito en la educación es, como lo dijo Palacios (2005) en cita previa, un asunto “serio” que busca el desarrollo de habilidades como la observación, la experimentación y la comprobación de ideas (p.16).

Estas razones, son las que motivan a considerar diversos enfoques al momento de expresar conceptos sobre juego o lúdica. A continuación, las referencias o usos que se hagan de la palabra juego no comportarán el sentido general de la misma, sino que apuntarán a su carácter lúdico en su sentido más amplio y por su inmanencia en la

conducta humana. Es así como Piaget (1956), en sus propuestas de psicología cognitiva, concede a la lúdica un sitio preponderante en el desarrollo de las etapas cognitivas de las personas. Para un profesional de la docencia, no es desconocido que el pedagogo francés clasificó las actividades lúdicas en categorías a las que llamó juegos de ejercicios para referirse al dominio motriz, juegos simbólicos para referirse al lenguaje y la comunicación, juegos de reglas para referirse a la socialización y juegos de construcción que implica la creatividad y la propuesta del conocimiento.

La lúdica como herramienta pedagógica constituye un sinfín de oportunidades para los profesionales de la educación. Organizaciones internacionales como la UNESCO, han subrayado la relevancia de ésta en el proceso pedagógico, no solo en lo concerniente a los niños pequeños de preescolar sino en todo el proceso de formación académica (UNESCO, 1980, pág. 4). Imprimir lúdica a la enseñanza (en el caso del docente) y al aprendizaje (en lo que respecta a los estudiantes), no significa hacer del ambiente escolar un ambiente de juego.

En pedagogía y didáctica, la actividad lúdica, al igual que en las artes, implica no solo hacer dinámico un evento de formación o creación, también corresponde a ejercicios cotidianos como la lectura, los laboratorios, las evaluaciones, los debates y toda esa estructura de acciones que facilita el acto de aprender. Lo lúdico según Jiménez, Dinello y Alvarado (2004), se refiere a la capacidad simbólica que está presente al reunir en el sujeto la identidad, la creatividad y la sensibilidad para actuar con satisfacción ante las necesidades de la voluntad, las emociones y la afectividad, lo que es parte relevante del proceso de aprendizaje de un individuo.

Por otra parte, Domínguez (2015) asegura que:

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo (p.15).

Con esta aseveración, Claudia Domínguez está ratificando que las personas en formación necesitan de la dimensión lúdica que comporta el aprendizaje para examinar e intentar las nuevas experiencias cognitivas envueltas en manifestaciones emocionales positivas y agradables. No se aprende por la coerción de la práctica pedagógica, mucho menos por la rutinización de lo que ya es cotidiano. Este desafío cognitivo de los seres en formación requiere de una aceptación por parte del aprendiz, esa aceptación esta provista de emociones que se traducen en goce y satisfacción. Este tipo de emociones son las que permitieron a Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna (2015) evidenciar “que la lúdica contribuye de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia pacífica en la escuela” (p.165).

El enfoque lúdico para el tratamiento de la discriminación en la escuela de hoy, obliga a abordar el tema de la socialización en las instituciones educativas. Es de conocimiento general que las aulas contemporáneas se caracterizan categóricamente por la diversidad, lo que viene a resultar problemático, al momento de atender la competencia generada por la conquista de la popularidad. Los niños, adolescentes y jóvenes son más propensos a canalizar su autoestima a través de conductas discriminatorias. Si no hay un tratamiento pedagógico enfocado a atenuar este tipo de conductas, cualquier situación puede salirse de las manos a los que conducen un aula en esas condiciones.

Tal como lo afirma Posso (2015) y su equipo de investigadores, “La lúdica es una actividad complementaria del desarrollo del ser humano que le da sentido a la vida y la enriquece diariamente” (p.168). Este juicio tiene su fundamento en la tesis de Huizinga (2005), al decir:

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

Lo anterior traduce en que todas las actividades lúdicas permiten el desarrollo de actitudes positivas, buenas relaciones y un agradable sentido del humor, lo cual facilita

las interacciones sociales en cualquier contexto y, en especial, en el contexto educativo. De aquí que la lúdica puede resultar un paliativo de las expresiones violentas o discriminatorias en el ámbito de la convivencia escolar. Claro está, que esto no significa que las actividades lúdicas son de uso exclusivo para niños y adolescentes de formación.

También Motta (2004), plantea la lúdica en la didáctica como “un procedimiento pedagógico en sí mismo” (p.162). En este procedimiento se proponen espacios y tiempos que tienen un propósito de aprendizaje dinámico y motivante. No hacerlo con carácter lúdico, en contraste con lo que se ha desarrollado de este tema, pone en riesgo sus resultados y, lo que es peor, da paso libre a las manifestaciones afectivas no aprobadas para la convivencia social, entre las cuales se encuentra la discriminación. Como consecuencia de esta omisión, Díaz (2007) expone:

La lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye en hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el diálogo (p.86).

En definitiva, el dimensionamiento adecuado de un plan de estudio fundamentado en actividades lúdicas posibilita la confianza en un producto educativo más consecuente con la unidad social, donde el aprendizaje genere conductas menos discriminatorias y, por ende, proclives a la paz y la sanidad de las personas. Es preciso argüir, entonces, que tanto la lúdica como la resiliencia deben abordarse, de forma transversal, en las instituciones educativas, dado que de este modo es posible cambiar de manera positiva los paradigmas de conductas que alteran la armonía, la convivencia, simultáneamente con la resignificación de la interacción entre docentes y estudiantes.

Entre las muchas posibilidades lúdicas que han sido empleadas en el aula con relativo éxito se cuenta el juego de roles, y la técnica pedagógica del Trabajo Colaborativo. Ambas han generado unos ambientes positivos al momento de asumir una responsabilidad representada en un rol, el cual, por su versatilidad, constituye una propuesta lúdica para la sana convivencia. Esta es la razón por la cual solo se tocarán,

tangencialmente, las dos mencionadas como representativas dentro de los fundamentos teóricos de la investigación en curso.

El juego de roles ha sido difundido en diversos niveles educativos porque permite descubrir y compartir múltiples perspectivas, al explorar temas sociales. Según Howes y Cruz (2009) este tipo de juego se destaca por ser un ejercicio útil para el entendimiento de las implicaciones políticas y sociales que tiene las decisiones que se toman en la sociedad, y para revisar los diferentes puntos de vista de las personas que se involucran en un proceso de construcción de conocimiento (p.27). Para un docente que tiene la intención de desarrollar factores de la lúdica en su quehacer pedagógico, se le hace necesario distinguir las categorías que están destinadas a satisfacer las metas de aprendizaje de sus estudiantes. Al concretar esto, los roles dentro del proceso pueden aportar un sinfín de posibilidades para que se construya un conocimiento objetivo al momento en el cual, cada estudiante asuma su rol con el grado de responsabilidad y satisfacción que este requiere.

Según Seagesser (1991) los roles en un juego de aprendizaje suelen ser instrumentales, se orientan a la eficacia en relación con el entorno restrictivo, en ellos, el razonamiento tiene una tonalidad afectiva, aunque se deban matizar dependiendo del rol que se asuma dentro del mismo (p.16). Por ejemplo, en un debate escolar, los estudiantes deben interpretar un rol (podría ser un ponente, un oponente, un controlador) y aunque en el juego hay algo de libertad, se pueden hacer puntualizaciones para dar en carácter al juego, pero el rol estaba definido desde el principio, es sencillo y no es ambiguo.

Ahora se abordará el trabajo colaborativo como técnica lúdica. Esto es común en el contexto pedagógico, pero su incidencia en la reducción de la discriminación esta en proceso de reconocimiento a través de la investigación en el aula. La realidad contemporánea del aprendizaje está marcada significativamente por el multiculturalismo y la disfunción de la interacción social como consecuencia de la exclusión y la discriminación. Al igual que el juego de roles, el trabajo colaborativo es

una tendencia didáctica que reporta avances positivos en el aprendizaje de los estudiantes, específicamente, en lo referido a sus relaciones interpersonales.

Para sustentar lo dicho, García et al (2015) consideran que “el trabajo colaborativo se produce cuando se cumplen determinadas condiciones: interdependencia positiva, responsabilidad individual, desarrollo de habilidades de trabajo en grupo, grupos heterogéneos de trabajo, igualdad de oportunidades y alta motivación” (p.13). Esto explica que, para conformar un grupo de trabajo colaborativo, sus integrantes deben desarrollar habilidades sociales como: aprender a tomar decisiones en conjunto, dialogar con respeto por el criterio del otro, asumir actitudes críticas, negociar con ética y responsabilidad social. Además, García et al (2015), afirman que es tipo de trabajo en el aula genera condiciones de igualdad y mutualidad; “entendidas como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcanza la experiencia en función del nivel de desempeño, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles” (p.15).

Estas opiniones valiosas y reconocidas por su objetividad dan soporte teórico a la propuesta de que la lúdica, que es el fundamento de ambas dinámicas, contribuye notoriamente en la minimización de las expresiones discriminatorias y contraponen los efectos de la exclusión en los escenarios educativos. Juntos, el juego de roles y el trabajo colaborativo facilitan el aprendizaje de manera más efectiva que los métodos tradicionales y son garantes de la sana convivencia y el respeto mutuo entre escolares y, por qué no, en la relación docente – docente.

1.2.2. Aproximaciones teóricas al concepto de Discriminación

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española presenta dos acepciones del significado del verbo *discriminar*. El primero dice: “Separar, distinguir, diferenciar una cosa de otra”. El segundo, “dar trato de inferioridad, diferenciar a una persona o colectividad por motivos raciales, religiosos, políticos, etc.”. Ambos significados son empleados en el lenguaje popular y, con una alta frecuencia, en el lenguaje académico.

El primer significado no expresa nada despectivo ni peyorativo. El segundo, si presenta una carga emotiva de sentimientos negativos que implica algo injusto dentro de una relación social y de carácter político.

Por otra parte, la etimología dice que el término "discriminar" proviene del latín *discriminare*, cuyo significado alude a las acciones de seleccionar algo o a alguien excluyendo a los demás. Del sentido de la acción discriminar surge el sentido del término discriminación, lo que, pondría un peso negativo al concepto, dado que, generalmente, al hablar de discriminación nos referimos a la discriminación en sentido negativo, pues se está tratando indebidamente a una persona por causas injustificadas.

Con estas ideas, se puede establecer una definición mucho más amplia y contextualizada hacia los campos de la sociología. De esta manera, Rodríguez (2006) concluye que:

La discriminación es una relación asimétrica basada en una valoración negativa de otra u otras personas, a las que se considera inferior a otro u otros por su sexo, raza [inclinación política, edad, condición económica] o discapacidad, pero le adiciona las consecuencias de esta consideración respecto de un esquema de derechos fundamentales (p.27).

Lo anterior se desprende de La Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948), la cual, en su artículo número 7, expresa: "Todos son iguales ante la ley y tienen, sin distinción, derecho a igual protección de la ley. Todos tienen derecho a igual protección contra toda discriminación que infrinja esta Declaración y contra toda provocación a tal discriminación" (p.13). En este artículo se alude al término "discriminación" en dos momentos. El primero, se refiere a contrariar el derecho de igualdad de las personas ante la ley y el segundo, se puede interpretar como cualquier manifestación que alguien realice para provocar tal discriminación. En el contexto colombiano, esta declaración ha sido avalada por el artículo 13 de la Constitución Política (1991) que reza:

Todas las personas nacen libres e iguales ante la ley, recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades sin ninguna discriminación por razones de sexo, raza, origen nacional o familiar, lengua, religión, opinión política o filosófica. (p.16).

Con estos precedentes, el concepto de discriminación ha sido involucrado por la sociología en la descripción de las desigualdades sociales que, aunque ya hacían parte de la historia de la humanidad, solo hasta el siglo pasado fueron atendidas debidamente por las autoridades de los estados o naciones, por causa de la citada declaración. Planteada de esta manera, la discriminación puede ser entendida como una manifestación negativa dentro de las relaciones sociales entre diversos grupos o individuos que no se aceptan como iguales porque poseen una opinión diferenciada de los otros. En este mismo sentido, Rodríguez (2006) fundamenta su afirmación de que “la discriminación puede interpretarse como una limitación injusta de las libertades y protecciones fundamentales de las personas, de su derecho a la participación social y política y de su acceso a un sistema de bienestar adecuado a sus necesidades” (p.26).

Este tipo de sentimiento humano tiene múltiples escenarios y formas de ser manifestado. La escuela es uno de los más propicios para su gestación, pero también para combatirlo, debido a su encargo social de forjar las nuevas generaciones mediante la conformación de grupos diversos de estudiantes que coexisten en ella como espacios académicos y de aprendizaje.

En la escuela, la discriminación se manifiesta a través de diversas maneras que podrían verse naturales o normales como consecuencia de presentarse día tras día dentro de sus aulas, esto incluye, entre otras, tratos preferenciales hacia estudiantes, demeritando a otros, por sus características físicas, su condición social y económica, su género o su apariencia; materializándose en acciones de intimidación y violencia de unos estudiantes hacia otros, las cuales, pocas veces, atraen el interés de los docentes y de la institución en general, sobre todo, cuando, en ocasiones, los estudiantes son víctimas de las imágenes estereotipadas por algunos maestros que los etiquetan de diversos modos, y contribuyen, de esa forma a generar acciones discriminatorias que inciden inevitablemente, en el desempeño escolar.

Perrenoud (2004) ha dicho al respecto que:

Ninguna víctima de prejuicios y discriminaciones puede aprender con serenidad. Si hace una pregunta o responderla genera burlas, el alumno se

callará. Sí el trabajo en equipo lo sitúa en el blanco de segregaciones, preferirá quedarse sólo en un rincón. Si las buenas notas suscitan la agresividad o la exclusión basadas en categorías sexuales o étnicas, evitará tener éxito. (p. 127).

Queda claro entonces, que la discriminación es una forma de exclusión que de manera tácita ha venido interfiriendo en el éxito de los propósitos de la escuela. Esta, que ha sido constituida al interior de una sociedad llena de prejuicios y estereotipos, ahora muestra uno de los panoramas más preocupantes respecto a las acciones discriminatorias y la permisión de la violencia intraescolar. Si evaluamos la diversidad, en cualquiera de los factores humanos, que hoy por hoy se presenta en las aulas de clases, la incluiríamos como una causa primera de esas expresiones discriminatorias. Factores étnicos, sociales, económicos, religiosos, sexuales y de salud física o mental, son, entre otros, los que hacen de las aulas contemporáneas espacios multiculturales y diversos propicios para el ejercicio de la discriminación.

Atendiendo a estas razones, Restrepo (2010) indica que:

Cualquier discriminación supone la doble articulación de un acto de diferenciación y un ejercicio de exclusión. Un acto de diferenciación en tanto implica la clasificación de una persona o colectividad de tal manera que la distingue claramente de otras personas o colectividades. Esta diferenciación recurre a una serie de imágenes y concepciones existentes de antemano por parte de quien ejerce la discriminación. Los estereotipos son algunos de las más extendidas imágenes o concepciones previas sobre las que se establece este acto de diferenciación propio de la discriminación. Los estereotipos suponen ideas prefabricadas que alguien proyecta sobre todo un grupo de personas por su origen, condición o apariencia. Estas ideas generalmente caricaturizan erróneamente las características y comportamientos de quienes son estereotipados (p.6).

En el ambiente escolar se dan con mucha frecuencia los choques o pugnas por distinción de condiciones, por ejemplo, se estimulan los patrones de los estudiantes estudiosos y obedientes, creando un estereotipo excluyente para aquellos estudiantes que no presentan estas características, más aún, cuando los estudiantes brillantes son destacados públicamente en un “cuadro de honor” y que esto funciona normalmente como un estímulo. Además, en este mismo contexto, el estudiante que posee atributos físicos y de gallardía también genera un estereotipo de poder y segregación de los que

no poseen estas cualidades. Estos tipos de situaciones ya habían sido analizadas por Callirgos (1995), quien definió las siguientes formas de discriminación dentro del aula:

- Abuso contra estudiantes menores o más débiles. Aquí se muestra el patrón de la fuerza física.
- Burla o abuso a niñas. Este patrón pertenece a una tradición machista de colonización, donde las mujeres no cumplen con los estándares de representación social y se les hace más difícil encajar en el clima escolar.
- Burla por el aspecto físico de los estudiantes. Este es un patrón de conducta muy regular en la escuela donde se estigmatiza a alguien por su apariencia y que no es exclusivo de los estudiantes porque los docentes también participan.
- Exclusión y marginación de los tímidos. Esta forma de conducta discriminatoria suele pasar desapercibida, pero es frecuente y también compromete a los docentes.
- Segregación por los rasgos étnicos, donde la raza blanca mantiene el dominio sobre las demás representaciones étnicas (indígena, afro, entre otras).
- Exclusión de los discapacitados o de quien padece una enfermedad. En este patrón las reacciones son bastante obvias, a ningún escolar le agrada establecer vínculos con los enfermos (pp. 10-11).

Como se había dicho, la escuela es un medio de reproducción cultural, ella tiene el encargo de formar generaciones nuevas para sostener el curso las sociedades. Sobre ella, puede recaer la gestación y el fortalecimiento de las conductas discriminatorias, al dejarse llevar por tradiciones y paradigmas revaluados; pero, también (y es lo ideal), puede ser el espacio idóneo para reproducir y expandir la no discriminación. En cuanto a esta disyuntiva, Magendzo (2000) opina que:

La educación no ha estado exenta del fenómeno de la discriminación, por el contrario, en la perspectiva de implementar un modelo cultural y educacional homogenizante, se ha transmitido históricamente un esquema de significaciones y representaciones simbólicas que corresponden a la cultura de los grupos culturalmente dominantes de la sociedad. De esta forma, se ha desconocido el carácter plurinacional, pluriétnico, plurirreligioso y multisocial en clase, género y geografía que conforman la sociedad. Este desconocimiento ha estado cargado, en forma notoria, por la descalificación y desvalorización de toda manifestación cultural que se aleja de manera

orgánica del núcleo homogeneizador, en el cual se han engendrado todo tipo de prejuicios que han derivado en discriminaciones instaladas profundamente en el ser nacional de los países (p.186).

Por consiguiente, la prioridad del momento es hablar de una escuela inclusiva. Esta se encargaría de prepararse para responder a las necesidades de su población diversa, lo que incluye intereses, sensibilidades, capacidades y características propias de la comunidad educativa. La escuela inclusiva requiere de dos compromisos simultáneos: primero, implementar prácticas inclusivas basadas en diagnósticos correctos; segundo, extinguir las manifestaciones de discriminación que se presenten en su contexto. Para lograr esto, Cerda y Flores (2013) proponen la educación inclusiva cuando se,

Implementan prácticas pedagógicas, enfoques, estrategias, metodologías, materiales y formas de interacción que permiten el desarrollo y aprendizaje de cada uno de sus estudiantes, junto con el resguardo de la dignidad de todos los miembros de la comunidad educativa.

Modifica aspectos de la cultura escolar, de sus políticas y prácticas, para atender a la diversidad de sus estudiantes y sus familias.

Tiene como objetivo lograr el aprendizaje y la participación de todos/as los estudiantes, independiente de sus condiciones, experiencias, costumbres o creencias.

Permite que docentes, estudiantes y la comunidad educativa en general se sientan cómodos ante la diversidad y la perciban no como un problema, sino como un desafío y una oportunidad para enriquecer las formas de enseñar y de aprender.

Asume la convicción de que es responsabilidad del sistema escolar educar a todos los niños, niñas y adolescentes, sin distinción de ningún tipo.

Asume el proceso educativo como una responsabilidad compartida por todos los miembros de la comunidad educativa y de la sociedad en general. (p.23).

Estas propuestas, sumadas al ordenamiento jurídico en un contexto nacional, posibilitan acciones significativas contra el maltrato y la discriminación escolar. Los intentos que se puedan realizar, estarían abriendo caminos de equidad y equilibrio en el proceso educativo. Magendzo (2000), también aduce que:

La propuesta de una educación para la diversidad invita a reconocer la multiplicidad de sentidos que se están construyendo y reconstruyendo; induce a escuchar la multiplicidad de voces viejas y nuevas que emanan de las tradiciones del pasado o bien que se han erguido recientemente; estimula los cruces interculturales a partir de la variedad, de las desigualdades y las

tensiones que producen los contactos y los diálogos culturales horizontales. Surge, desde esta postura, con fuerza, un apego, a veces descontrolado, hacia el pluralismo. En este sentido, abre posibilidades para incorporar a la educación y en especial al currículum, saberes, prácticas y visiones que no sólo son trazados desde los modelos dominantes de la cultura. (p.193).

Otra de las posibilidades de mitigar las acciones discriminatorias en el ámbito escolar la constituye una revisión exhaustiva de lo que ha sido considerado durante mucho tiempo como “El Reglamento Escolar”. Con el ánimo de atenuar sus efectos restrictivos, en el presente siglo se optó por llamar a este reglamento “Manual de Convivencia”. Sin embargo, tanto el nombre histórico como su eufemismo no están exentos de promover algunas conductas discriminatorias. Escobedo-Orihuela (2016) considera que, en un reglamento escolar, en la parte de las sanciones, es fácil encontrar “extremos diseños de marginación, discriminación y punición, sometidos al cauce de una justicia retributiva” (p.311).

Esto no quiere decir, obviamente, que la escuela debe funcionar sin un reglamento ni que estos instrumentos son creados para restringir las posibilidades de los estudiantes en su proceso de formación. La realidad es que, ellos son inspirados en unos estándares sociales que, en muchos casos, no consideran la diversidad como factor de referencia al momento de aplicarlos. Según Valencia (2011) los reglamentos escolares fueron diseñados para conducir las acciones que gobiernan a la escuela y surgieron como mecanismos de control y para desarrollar la influencia positiva en el mejoramiento de la misma comunidad escolar, a su vez, “su eje de acción fue el modelo de la familia nuclear de la clase media, en la constitución del imaginario de la función escolar” (p.21).

A esto se suman las ideas de Bugueño y Mena (2008) quienes afirman que:

Tradicionalmente los “acuerdos” de convivencia han sido construidos desde un enfoque basado en la obediencia y no de la formación de ciudadanos autónomos y responsables. Se habla de un enfoque heterónomo (que significa que la norma viene de afuera), vs. un enfoque de autonomía (la norma es una apropiación personal). La expectativa está puesta en que los estudiantes sigan las órdenes y acaten las normas (“debes hacerlo, el reglamento dice...”), sin necesariamente reflexionar acerca de la relación de

ellas con el logro de los objetivos educativos (“me conviene hacerlo porque esto me permite lograr esto otro, que me es relevante”). (p.4).

Desde estas perspectivas, un “Manual de Convivencia” que se acomode a las necesidades particulares de los escolares requiere una consideración de las normas y procedimientos. La tendencia debería ser el favorecimiento y la comprensión del sentido de las normas para garantizar la toma responsable de decisiones, bajo una autonomía moral y el desarrollo de competencias sociales, afectivas y éticas, lo que, de alguna manera facilitaría la reflexión crítica, tanto en los estudiantes como en los docentes.

En suma, la exclusión y, una de sus manifestaciones más contundentes, la discriminación son enfermedades sociales que destruyen la afectividad y la dignidad del ser humano. Estos dos factores humanos que han sido atacados desde los tiempos del primitivismo, aun requieren de atención y cuidado constantes. La familia y la escuela constituyen los escenarios más importantes para llevar a cabo ese cuidado. La lúdica en su mas amplia significación puede emplearse como herramienta de formación, tanto en el hogar como en el aula, para simplificar el significado sociológico de la discriminación y atenuar en mucho los efectos del egoísmo humano.

Capítulo 2 - Aplicación y Desarrollo

2.1 Tipo y Diseño de Investigación

Esta investigación es considerada dentro de un paradigma cualitativo, por sus características de generar reflexiones que pueden, por su alcance y trascendencia, aportar perspectivas que enriquezcan las formas de investigación documentada, ya que, en su seno, puede incluir algunas estrategias metodológicas, fuentes de datos y formas de análisis menos convencionales y más novedosas. En consonancia con Thomas (1925), la investigación cualitativa parte de la epistemología pos-positivista, sus diferentes métodos encuentran el espacio para hacer énfasis en un enfoque estructural, sistémico, gestáltico y humanista; preocupándose de la descripción de los resultados con la respectiva riqueza de sus detalles, como una vivencia profunda que se pueda transmitir en los textos resultantes.

Lo anterior, posibilita una perspectiva de análisis hermenéutico, cuyo propósito, según Brunner (1988) es develar los fenómenos sociales y el contexto donde se desarrollan, fundamentando su quehacer en la configuración de textos narrativos con un valor y significado para la comprensión de las conductas de la sociedad. Para este autor, la hermenéutica aplicada en el sentido crítico busca comprender y clarificar las condiciones históricas de las acciones humanas que llegaron a ser vistas como un problema, el cual, bajo la lupa de la interpretación hermenéutica se le puede hallar soluciones. Esta investigación se vale de este tipo de interpretación, dado que sus resultados emergen de un análisis en profundidad de los relatos que realizan personas que hacen parte del problema.

Todo lo descrito, se encuentra enmarcado en un tipo Investigación Narrativa, dadas las características de la relación directa que tienen los investigadores con personas o grupos durante un cierto período de tiempo, utilizando las entrevistas semiestructuradas para develar comportamientos sociales determinados, a través de relatos y narraciones de los sujetos implicados. Según Lieblich (1997) este tipo de

estudio realiza muchas “contribuciones académicas que tienden a la mejora de la vida humana” (p. 19). Los relatos que se obtienen durante el proceso permiten descubrir las ideologías de los hablantes o escritores, ofreciendo, entre líneas, información acerca de los niveles de reflexión implícitos en los temas tratados, la estructura del discurso, el tono del discurso, la intensidad y ponderación de las ideas expresadas y la importancia que otorga al tema objeto de estudio.

2.2 Población o entidades participantes

La institución educativa Dolores Garrido de González se encuentra ubicada en el municipio de Cereté, departamento de Córdoba, con dos sedes urbanas y una rural, donde se atiende a una población de 1798 estudiantes. Por su carácter de escuela oficial, esta institución tiene la obligación de mantener un flujo de estudiantes de diversas procedencias culturales y con características muy peculiares, los cuales, en su mayoría, proceden del campo o fueron llegando como efecto de las migraciones nacionales o transnacionales ocurridas en la última década en Colombia. Ahora, hacen parte de hogares humildes donde los padres o responsables, en su mayoría, no tienen un nivel educativo profesional, por lo cual, su economía depende en gran parte de oficios varios, como el mototaxismo o la albañilería, entre otros. Estas circunstancias, hacen de esta población un terreno propicio para la investigación pedagógica.

Para hacer más dinámico el proceso investigativo, se ha optado por la selección de una muestra poblacional aleatoria, conformada por 10 estudiantes del grado tercero de esta institución educativa, de los cuales 6 son niños y 4 son niñas que se encuentran entre las edades de 8 a 12 años. También se han sumado a esta muestra, 5 docentes del ciclo de básica primaria, con el objetivo de captar información desde dos frentes que posibilitan el análisis de la problemática.

2.3 Definición de Categorías

Este trabajo está enfocado en destacar los aspectos relevantes de la lúdica como estrategia pedagógica que contribuye a la disminución de los efectos de la discriminación al interior de las aulas escolares, lo que ha permitido seleccionar estas dos abstracciones como categorías de investigación.

La lúdica es una categoría donde se pueden agrupar todos aquellos factores, criterios y posturas que, además de facilitar los procesos didácticos y pedagógicos, aportan significativamente en los cambios de conducta humana, permitiendo corregir viejas concepciones y comportamientos sociales que afectan peyorativamente el desarrollo armónico de las comunidades. Además, como una forma de expresión del hombre para enriquecer sus interrelaciones con los demás, la lúdica ha producido legados culturales que podrían ser utilizados para solucionar problemas de convivencia en contextos particulares.

La discriminación, sin ser un concepto positivo en esta investigación, también constituye una categoría de estudio que puede mejorar la comprensión y divulgación de los efectos nocivos de la misma, con el único propósito de combatirla o minimizarla. Esta categorización de las desigualdades ha estado, por mucho tiempo, expuesta como algo "natural" o "normal" y, a lo que las personas se someten para asegurar el equilibrio social. Esta normalización de las relaciones sociales, que es tema dominante de este estudio, será abordada en términos de procesos cognitivos y como parte de los aprendizajes formativos de toda una comunidad educativa.

2.4 Procedimiento e Instrumentos

En la fase inicial de este trabajo investigativo, se realizó una revisión minuciosa para la recopilación de información bibliográfica que pudiera construir las bases teóricas que han permitido estructurar y divulgar una visión crítica respecto al tema estudiado. De hecho, se ha encontrado un gran volumen de estudios precedentes que revelan la

preocupación en cuanto al papel de la escuela y sus métodos para atenuar problemas sociales como la discriminación.

En la segunda fase, se aplicarán instrumentos (véase A y B), debidamente validados por expertos, donde se recolectarán las narraciones de la realidad estudiada y, acto seguido, se generarán matrices de análisis para organizar la información (véase Anexo C) y llegar a conclusiones fundamentales, con el propósito de sistematizarlas, lo que facilitará la búsqueda y evaluación de las principales tendencias e ideas encontradas (véase Tablas 1, 2 y el Anexo D).

En la última fase, se realizará la lectura, análisis e interpretación de los datos e información encontrados para tipificar su tratamiento, lo cual permitirá la construcción de las nuevas perspectivas aportadas por los investigadores, mediante la elaboración de conclusiones y recomendaciones que permitirán la divulgación de estas nuevas teorías.

Por la naturaleza de esta investigación, se elaborarán, dos instrumentos básicos: Una entrevista semiestructurada y unos formatos o matrices de análisis de relatos. La primera se basa en una guía de preguntas donde el investigador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener más información sobre los temas deseados (Hernández, 2006). Lo segundo, son formatos de elaboración propia que ayudarán a los investigadores a destacar la información documental relevante para los propósitos de la investigación.

2.5 Alcances y limitaciones

En general, este trabajo se realizará con el fin prioritario de aportar a la sociedad contemporánea maneras de realizar cambios conductuales que minimicen las incidencias y efectos nocivos de la discriminación, mediante procesos didácticos y pedagógicos llevados a cabo en la escuela regular. Esta intención está basada en la idea de que la escuela es forjadora de cultura y posee las herramientas necesarias para repensar un paradigma de trato social no satisfactorio.

En lo específico del trabajo docente, esta investigación pondrá una atención especial a las posibilidades de desarrollar un nuevo enfoque pedagógico desde las áreas de aprendizaje de las ciencias sociales y las humanidades, rescatando las historias y narrativas de los sujetos con los cuales los investigadores trabajarán, los que, muchas veces, enfrentan o presencian situaciones de dolor o sufrimiento que merecen ser narradas y analizadas desde esta perspectiva. Con ello, se estará dando al docente contemporáneo, pautas y recomendaciones para un mejor accionar en su labor de formador.

No obstante, la investigación puede presentar limitantes en cuanto a la relevancia, que los docentes involucrados o beneficiarios de la misma, tengan a bien otorgarle y empiecen a percibirla como algo restrictivo y poco convencional. También, se puede considerar que su divulgación no tenga la cobertura que amerita y resulte, tan solo, una propuesta de trabajo de grado que se diluya en el torrente de información producido a nivel de educación superior.

Capítulo 3 – Resultados y hallazgos

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de las entrevistas tanto a docentes como a estudiantes.

Tabla 1: Matriz de entrevista estudiantes

Matriz de análisis preliminar de la entrevista a los estudiantes (Est.)		
Pregunta	Respuesta	Dato - Hallazgo
1. ¿Puedes contar una historia verdadera donde un profesor haya usado juegos para enseñar en la clase? Cuenta todo lo que puedas recordar.	Est. 1 En una clase de castellanos, donde el profesor nos dejó una actividad que dramatizáramos el cuento de la pobre viejecita, y ahí nos enseñó sobre el drama y como narrar.	El juego de roles es la base de la estrategia lúdica.
	Est. 2 En la clase de naturales no mandan a escribir mucho, sino que hacen experimentos y es divertido, la clase de lengua manda a escribir un poquito, y el profesor es divertido porque juega con nosotros y habla de muñequitos	El rol docente se horizontaliza con el rol del estudiante.
	Est. 3 Recuerdo que mi profesora me enseñó las vocales jugando y las escribió en el tablero, eso fue en primero.	Uso de la lúdica
	Est. 4	Creatividad

	<p>Una vez en clase de matemáticas el profesor hizo unos círculos en el suelo y nos puso una letra, refiriéndose a la letra, teníamos que poner un dibujo y el que tuviera más dibujos era el que ganaba. Teníamos que hacer una suma con los del otro equipo, quien tuviera más ganaba y luego teníamos que repetir con todo el salón.</p>	
	<p>Est. 5</p> <p>Si, yo recuerdo que mi profesora de primero cantaba unas canciones todos los días en las clases cuando estábamos cansados y cantaba <i>“esta cabeza mía que no me da que no me da, aceite de iguaná le voy a untá le voy a untá”</i> y también otros ejercicios para las manos cuando estaban cansadas.</p>	<p>Uso de la lúdica</p>
	<p>Est. 6</p> <p>Una vez, el profe quiso que jugáramos el “tingo tingo” y eso nos enseñaba a prestar atención a las clases porque si nos tocaba la pelota teníamos que responder la pregunta del profesor.</p>	<p>Captación de la atención.</p>
	<p>Est. 7</p> <p>Recuerdo que en la clase de educación física el profe nos</p>	<p>Estimulación de la imaginación</p>

	<p>ponía a imitar varios animales, la forma como ellos caminaban de un lado a otro y esto era muy divertido porque en ese momento nos imaginábamos que éramos ese animal y fue así que aprendí a saltar como un animal</p>	
	<p>Est. 8</p> <p>Si puedo recordar, una vez el profe de sociales nos puso a representar una cultura diferente de distintos países, en el cual uno tenía que conseguir un vestuario de acuerdo al país que le tocaba y decir porque eran diferentes, mencionando los platos típicos la música, los viales y todo eso. Eso me gustó porque aprendí mucho sobre otras culturas y personas.</p>	<p>Estimulo de la curiosidad investigativa</p>
	<p>Est. 9</p> <p>Una vez mi profesora de ciencias nos hizo una actividad con el reino animal, consistía en recortar los animales de una revista y hacer como una cartilla de papelitos como los que vendían en la tienda y así aprendíamos y nos grabábamos los nombres y otras cosas de los animales.</p>	<p>Estimulación de la memoria</p>
	<p>Est. 10</p> <p>Recuerdo a mi profesor de matemáticas que nos hacía</p>	<p>Materiales del contexto</p>

	llevar todos los días maíz, arroz o frijoles para hacer operaciones matemáticas y eso era divertido porque competíamos haciendo las operaciones, eso nos ayudaba a aprender a sumar restar y multiplicar rápido.	
<p>2. ¿En alguna oportunidad te has sentido rechazado por un compañero, compañera o por un profesor? Cuéntenos ¿qué fue lo que te dijo o lo que te hizo.</p>	<p>Est. 1</p> <p>El profesor de matemáticas siempre se burlaba de mi porque no sacaba notas buenas, me decía “estudia, estudia, no haces nada”, y me amenazaba que se lo iba a decir a la directora y eso me hacía sentir triste, pero rabiosa porque delante de mis amigos me daba mucha pena, él me decía que no servía para nada, que nunca hacía nada.</p>	Formas de dirigirse el docente a los estudiantes
	<p>Est. 2</p> <p>Algunas veces la seño me rechaza cuando le hablo, y no me escucha y le pregunto varias veces que página es la del libro y no me escucha.</p>	Percepción de la discriminación
	<p>Est. 3</p> <p>Yo recuerdo que una profesora, yo le iba a decir una queja y no me quiso prestar atención.</p>	La indiferencia como muestra de discriminación
	<p>Est. 4</p> <p>Si, una vez unos pelaos me</p>	Consecuencias de la discriminación

	<p>pasaban molestándome diciéndome gorda y me empujaban y, a veces, no me dejaban escribir, por eso es que el profesor me hizo perder el año y estoy repitiendo y aunque yo escribí todo en el cuaderno al final del año, no me los quiso recibir y por eso perdí el año.</p>	
	<p>Est. 5</p> <p>Mas que todo en el recreo, unos me decían maluco porque tenía los dientes encaramaos otros me decían Sayayín, otros que era un mal arquero, que no sabía jugar fútbol y me echaban del juego.</p>	<p>El matoneo o mal trato entre compañeros</p>
	<p>Est. 6</p> <p>Una vez unas compañeras no quisieron jugar conmigo y no sé porqué</p>	<p>La exclusión</p>
	<p>Est. 7</p> <p>Una vez me sentí rechazada por varias amiguitas porque ellas se creían que tenían más plata que yo y se burlaban de mí y me hacían mofa. Hablé con la profesora de lo que me estaba pasando y el siguiente día todo cambió, ya no se volvieron a burlar de mí.</p>	<p>Las diferencias sociales</p>
	<p>Est. 8</p>	<p>Las desventajas de la</p>

	<p>Una vez una compañera me la tenía montada y siempre quería pegarme chicle en el pelo, tal vez porque creía que yo era muy boba o tímida. Cada vez que me veía me quería hacer maldad, yo le dije a varios profesores, pero nunca me pararon bolas.</p>	<p>timidez</p>
	<p>Est. 9</p> <p>Si, algunos niños con los que no me llevo bien, me ponen sobrenombres ofensivos por mi apellido que es Marimón, entonces ellos le cambiaban una letra o le agregan para decirme “maricón” o “Marimonda” o como la gata “Merymun” de un programa de niños de la televisión que se llama club 10. Eso me hacía sentir que a veces que no encajaba, y me daba pena con las niñas, que se reían por esos sobrenombres</p>	<p>Los reparos entre estudiantes</p>
	<p>Est. 10</p> <p>Igual que Andrés con su apellido, a mí me llaman “liendra” porque mi nombre es Leandry, eso me daba mucha rabia y me hacía pelear mucho con mis compañeros, muchos dejaron de hablarme porque le ponía las quejas al profe y el los regañaban.</p>	<p>Las retaliaciones generan discriminación</p>

<p>3. ¿Por qué crees que los profesores deben usar juegos en las clases?</p>	<p>Est. 1</p> <p>Para tener más energía en las clases, y siempre estar activo, porque casi todas las clases se vuelven aburridas ...a mí me da sueño.</p>	<p>Una clase basada en lúdicas es más dinámica</p>
	<p>Est. 2</p> <p>Porque son cariñosos, son juguetones, y les gusta divertirse con los niños. Porque me siento feliz cuando juego con los profesores y me gusta.</p>	<p>Espontaneidad afectiva</p>
	<p>Est. 3</p> <p>Porque nos divertimos y aprendemos, pues a mí me gusta reírme todo el tiempo y así la clase no me aburre.</p>	<p>Diversión versus fastidio</p>
	<p>Est. 4</p> <p>Porque el juego es parte de la infancia y nos hace atender mejor a las clases y a través del juego aprendemos más fácil, más rápido y es una forma para que el profesor nos conozca mejor.</p>	<p>La infancia es la mejor etapa lúdica del ser humano</p>
	<p>Est. 5</p> <p>Para que las clases sean más divertidas y menos aburridas, aprender más rápido y así el profesor se ponga feliz y para</p>	<p>Aprendizaje rápido y satisfactorio</p>

	tener más melodía en la clase.	
	Est. 6 Para hacer más divertida la clase y aprender más.	Más proporcionalidad en el aprendizaje
	Est. 7 Así uno aprende más porque me gusta como los profesores se relaciona con nosotros que parecen que fueran nuestros propios compañeros.	Relación horizontal profesor estudiante
	Est. 8 Porque se tiene más el aprendizaje y se siente más seguridad al participar en la clase. También, siento que se coge más conocimiento.	Participación decidida
	Est. 9 Los profes deben hacer actividades como juegos para que sus clases no se vuelvan aburridas y que nosotros, mientras nos divertimos, podamos aprender.	Aprender jugando
	Est. 10 Creo que es muy importante que los profesores hagan juegos en las clases para que nosotros tomemos más amor a las clases y estudiemos más.	Estimación del aprendizaje

Tabla 2: Matriz de entrevista a docentes

Matriz de análisis preliminar de la entrevista a los docentes (Doc.)		
Pregunta	Respuesta	Dato - Hallazgo
<p>1. Relate una o varias experiencias educativas en la cual haya empleado la lúdica como estrategia de aprendizaje, al narrar, detalle la organización, resultados, situaciones particulares, hallazgos, dificultades, entre otros.</p>	<p>Doc. 1</p> <p>La experiencia donde he empleado la lúdica como estrategia pedagógica han sido múltiples en las diferentes áreas fundamentales del conocimiento, especialmente en el área de matemáticas en donde he utilizado actividades recreativas para la enseñanza de los números e igualmente con las operaciones básicas. Para la primera le he presentado hojas con dibujos donde aparecen los números y deben seguir la secuencia para formar la figura y a partir de allí colorear a su gusto, como también el número anterior y posterior al número presentado, también de completar la secuencia numérica hasta llegar al final. Con las operaciones básicas empleo crucigramas, cuadros con diferentes operaciones donde deben diligenciar colorear y aplicar conocimientos básicos para estas operaciones, ya sea de manera individual y grupal. Los resultados han sido</p>	<p>Uso de la lúdica.</p> <p>Motivación a la participación</p>

	<p>buenos, los estudiantes participan de manera activa con entusiasmo van desarrollando cada una de las actividades dadas, son muy pocas las dificultades, por ejemplo, algunos no quieren participar por temor a sus compañeros, pero a medida que van interactuando se motivan. Ya que a través del juego y la lúdica los estudiantes desarrollan diferentes habilidades y destrezas para su aprendizaje.</p>	
	<p>Doc. 2</p> <p>Más que todo uso el juego para seguir desarrollando la motricidad en los niños que, aún en el grado tercero, persisten con movimientos muy toscos y lo hago para cambiar las rutinas de trabajo. Yo empleo materiales como plastilina, palitos de chuzo, platos desechables, aros plásticos de colores. En una ocasión coloqué una plastilina en el centro de un plato e invité a los niños a hacer lo mismo, luego introdujeron en ella los palos de chuzo y alrededor colocamos los aritos plásticos. Le pedí a los niños que en parejas fueran ensartando los anillitos de plástico, llevando una seriación con los colores, previamente establecidas. Al principio lo hicieron en forma lenta y se dieron algunas confusiones en el orden de los colores, pero en la medida que se fueron familiarizando con la actividad lúdica, mejoraron en</p>	<p>Materiales para la lúdica.</p> <p>Procesos de desarrollo de aprendizajes con la lúdica.</p>

	<p>la velocidad y el acierto con los colores. Entre grupos lograron notar que algunos cometían errores y entre ellos mismos se los corregían, es decir, fueron solidarios entre ellos. Pienso que esas actividades los relaja y los acerca más como personas.</p>	
	<p>Doc. 3</p> <p>Enseño inglés y considero que el juego y la lúdica son fundamentales en el aprendizaje. Con mucha frecuencia empleo juegos como el de “Simón dice” para enseñar vocabulario, tocando o manipulando los objetos que queremos nombrar. En otras ocasiones, para evaluar, uso el juego de “¿quién quiere ser millonario?” elaboro preguntas sencillas en inglés para que los que respondan vayan acumulando puntos que se llaman pesos pero que al final se reflejan en el valor de la nota que se les coloca. También enseño lengua castellana, y aplico de manera similar juegos y representaciones de roles. La verdad es que, los niños se ven más motivados e interesados en una clase donde se emplee la lúdica que cuando se hace clase tradicional.</p>	<p>Importancia de la lúdica.</p> <p>Participación y motivación</p>
	<p>Doc. 4</p> <p>Una experiencia en la cual he</p>	<p>Resultados de las Estrategias lúdicas.</p>

	<p>podido obtener muy buenos resultados de aprendizaje, cohesión en el grupo, participación efectiva de todos los estudiantes, compromiso, entusiasmo e identificación de ciertas habilidades personales en los estudiantes, ha sido la estrategia de juego de roles, aplicada en estudiantes de grado 3°, para aprender mediante la práctica y representación, la estructura y todos los procesos de una organización. En el juego de roles cada niño interpreta un papel, el cual se puede intercambiar para que éstos tengan la oportunidad de ubicarse y aprender desde diferentes perspectivas. Puedo considerar dicha experiencia como altamente significativa por los resultados anteriormente mencionados</p>	<p>Perspectivas del aprendizaje.</p>
	<p>Doc. 5</p> <p>Dentro de las experiencias en las cuales he incluido la lúdica como estrategia que facilita y dinamiza no sólo los ambientes de aprendizaje sino también los contenidos y el accionar pedagógico en el proceso de formación, he evidenciado un resultado significativo de logros en el desarrollo de la actividad traducido en el alcance eficiente y eficaz de los objetivos propuestos dentro de la planificación. Cabe aclarar que la lúdica es una de las tantas estrategias pedagógicas con que contamos los docentes en el ejercicio de la</p>	<p>Relación de la lúdica con los ambientes de aprendizaje y los contenidos pedagógicos.</p> <p>Depreciación de la lúdica en el proceso de aprendizaje</p>

	<p>enseñanza aprendizaje, sin embargo tristemente la lúdica, específicamente en la modalidad de juego, suele ser depreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica o que simplemente es un espacio de pasar el tiempo haciendo bromas o sacando risas; aunque ya hace tiempo ha estado demostrado científicamente que el juego es un elemento potencializador de los aprendizajes esperados. Con este precedente entonces es conveniente ilustrar y enriquecer no a las teorías alrededor de la lúdica sino la conciencia de otros colegas y padres de familia (veedores de la educación) que no han experimentado la implementación de la lúdica y que aún sus convicciones no han sido tocadas con experiencias vivenciales donde la dinámica del juego revoluciona las formas de enseñar, y sobre todo una enseñanza aprendizaje divertida.</p> <p>Una de las situaciones particulares de preparar una clase lúdica es que la transversalidad tampoco es un inconveniente, antes se genera una gama de posibilidades de encausar la temática y su realización de forma exponencial. También tenemos que, no podemos descuidar el rigor de la estructura metodológica y la exigencia de cumplir los objetivos pedagógicos y de formación, pues como ya se mencionó al</p>	
--	---	--

	<p>principio, aunque aparentemente los demás vean un simple juego, el educador es consciente que inmersamente hay todo un trabajo meticulado de actividades secuenciadas, progresivas, orientadas al logro y transformadoras del conocimiento al hacer impacto con los preconceptos del niño, quién en últimas será quién vivenciará un cambio positivo y de incremento de su saber ser, hacer y conocer sólo cuando nuestro trabajo de formación ha cumplido con tal rigor que exige del proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	
<p>2. A partir de su experiencia docente, describa en detalle algunas de las causales de discriminación que se generan en los estudiantes de grado tercero de la institución.</p>	<p>Doc. 1</p> <p>Son muy pocas la discriminación que se da en el grado tercero en algunos casos cuando los niños salen al tablero o al frente de todos ellos para realizar una actividad y algún niño se burla por que se equivoca y no quiere volver a salir nuevamente cuando se le solicita. En otro caso, se podría considerar discriminación que los niños se apoderan de los espacios y enseres del salón y no permiten a las niñas invadir esos espacios. A uno, como docente, le toca establecer una mejor distribución de los espacios y sentar niñas junto a los niños.</p>	Diferencias de género
	<p>Doc. 2</p>	Formas de la

	<p>Considero que los niños son bastante espontáneos en asuntos de discriminación, cuando a uno no le gustan las personas de color negro, por ejemplo, no lo disimula, cuando algún estudiante tiene problemas con su lenguaje oral como el tartamudeo o algo parecido, también son blancos de la discriminación, otra forma que he notado es contra los niños que no tienen habilidades deportivas, estos siempre son apartados y poco tratados. La burla y la exclusión son las formas más comunes de expresar rechazo o discriminación en el aula que atiendo.</p>	discriminación
	<p>Doc. 3</p> <p>En mi caso particular, veo que los niños que entienden y les gusta el inglés, siempre se apartan de aquellos que no rinden en el aprendizaje de esta lengua. También observo que las diferencias por género son bastante notorias porque las niñas siempre se están quejando del maltrato de los niños. Pienso que todo esto es una cuestión cultural y que no solo la escuela debe actuar para mejorar estas conductas.</p>	Discriminación y género
	<p>Doc. 4</p> <p>En términos generales se pueden observar entre las principales causas de</p>	Causa de la discriminación

	<p>discriminación, las diferencias de género y alteraciones del mismo, como conductas homosexuales, las personalidades introvertidas por parte de algunos estudiantes y especialmente cuando se identifican situaciones de bajo rendimiento académico y disminución en los ritmos de aprendizaje de algunos estudiantes; así como también los casos de estudiantes con necesidades educativas especiales.</p>	
	<p>Doc. 5</p> <p>Las causales de discriminación entre alumnos de tercer grado son muy variadas, y en ello influyen varios aspectos como el estrato, el contexto social del que provienen los estudiantes, los referentes mentales y culturales, esquemas de pensamiento, entre otros. Sin embargo, hay conductas y acciones discriminatorias de primera mano que saltan a la vista, y una de ellas es la apariencia física, pues recordemos que el entorno del aula de clase propicia cierto grado de convivencia durante la jornada y durante todo el año escolar en la cual los alumnos tienen la posibilidad de establecer relaciones y percepciones dentro de un clima escolar no tan positivo y en consecuencia promover tales roles discriminatorios. También hay que mencionar los ideales y preferencias</p>	<p>Aspectos que determinan las conductas discriminatorias</p>

	<p>frente a las inclinaciones sexuales que poco a poco han ido cobrando lugar preferencial en las diferentes formas relacionales y sociales de los estudiantes. Culturalmente nuestro contexto social y por su puesto educativo está impregnado por ciertos rasgos homofóbicos que generan conductas preventivas de algunos alumnos ante posturas homosexuales de sus compañeros de aula, esto sin duda alguna también hace parte de las causas discriminativas en el grado tercero de la institución Dolores Garrido de González.</p>	
<p>2. ¿Considera que la implementación de la lúdica en el desarrollo de su clase posibilita la disminución de causales de discriminación? ¿Cómo? ¿Por qué?</p>	<p>Doc. 1</p> <p>Si creo, esta es una herramienta importante para el desarrollo y aprendizaje de las áreas del conocimiento. La lúdica genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.</p>	<p>La lúdica contribuye al desarrollo social, emocional y cognitivo de los estudiantes.</p>

	<p>Doc. 2</p> <p>He notado que la implementación de la lúdica si disminuye las causales de discriminación en mi clase, ya que los niños se dejan llevar por la motivación de la actividad propuesta y su interés se centra en la experiencia y no en la crítica del otro. Como docente puedo organizar equipos, grupos y estrategias que me permitan orientar y dirigir de forma equilibrada la clase. Con las actividades lúdicas se busca desarrollar aspectos de la personalidad, estimulando valores como el respeto y la tolerancia y, así se reducen las brechas entre estudiantes y las acciones discriminatorias de unos contra otros.</p>	<p>Equilibrio de la clase.</p> <p>La lúdica aporta al desarrollo de la personalidad.</p>
	<p>Doc. 3</p> <p>Realmente si, la lúdica contribuye mucho con la disminución de las causas de la discriminación y del mal trato dentro del aula. Cuando una clase resulta divertida o emocionante para los niños, la efusividad de ellos no les permite pensar en el rechazo o en las diferencias que ellos tienen, por el contrario, siempre que existe buen ánimo y alegría dentro de una clase los estudiantes parecen acercarse más y respetarse unos a otros. Un estudiante satisfecho lo que más le interesa es compartir su satisfacción con los demás</p>	<p>Cambios de conductas.</p> <p>Trabajo en equipo.</p>

	<p>porque esa es una forma de mostrar que es aceptado y querido por los otros, olvidando prejuicios y concepciones que la sociedad les ha estereotipado. Las actividades lúdicas, normalmente son en grupos y generan competencia sana entre ellos, sana quiere decir que no van a ir más allá de las reglas y condiciones que el profesor ha puesto para que se realice la actividad. Si un profesor sabe armar los grupos puede lograr una mejor empatía en toda la clase, además, si consigue que todos pases por todos los grupos estaría logrando un respeto masivo entre los estudiantes porque han comprendido que cada uno es diferente de alguna forma y que eso no impide ser aceptado o aceptar a otro.</p>	
	<p>Doc. 4</p> <p>Considero que la lúdica puede ser un vehículo efectivo para disminuir o minimizar las causas de discriminación entre los alumnos de mis clases, siempre y cuando las actividades que se realicen, se planifiquen de manera anticipada, realizando una previa identificación o diagnóstico de posibles acciones discriminativas por parte de algún o algunos de los estudiantes. Podemos observar que, en nuestras aulas, los comportamientos y personalidades son cada vez más diversas y complejas, lo</p>	<p>Planificación eficaz.</p> <p>Integración de grupos.</p>

	<p>cual es un factor que aumenta la discriminación en algunos casos; por lo tanto, el desarrollo de actividades lúdicas que favorezcan la interacción, el trabajo en equipo, la celebración de pequeños logros grupales y un mayor reconocimiento de los integrantes del grupo, pueden resultar efectivas para erradicar conductas discriminativas en el aula.</p>	
	<p>Doc. 5</p> <p>La lúdica propende por espacios donde los roles y la participación de cada integrante de la actividad o clase se hacen más importante, por consiguiente, todos y todas adquieren un papel protagónico disminuyendo los factores que potencializan la discriminación, en otras palabras, no hay lugar dentro de una actividad lúdica orientada, para disminuir las capacidades y oportunidades de quienes participan. Veamos por ejemplo una puesta en escena de una dramatización donde hay un niño de muy baja estatura; en la realidad se pensaría que tal condición del niño lo coloca en desventaja y quizás le reste representatividad dentro de los papeles protagónicos, sin embargo, es posible que, por el contrario, el mismo niño tiene talento para memorizar y se le facilita la expresión corporal lo cual lo faculta para ocupar un lugar muy importante en el</p>	<p>Importancia de los roles en la participación.</p> <p>La lúdica potencializa atributos y capacidades escondidas</p>

	<p>proyecto del dramatizado. Cómo podemos ver aquí, el papel de la lúdica es potencializar los atributos y capacidades que a simple vista no son perceptibles, y de esta manera una simple dramatización a vista de cualquier público es el escenario propicio para empoderar y vincular socialmente a nuestros estudiantes hasta el punto de afectar positivamente factores claves en el desarrollo de la personalidad como la seguridad y la autoestima.</p>	
--	--	--

Capítulo 4 - Discusión

En este apartado se busca crear un diálogo dinámico como propuesta de conocimiento entre los sujetos participantes de la investigación y algunos referentes teóricos los cuales desde su experticia iluminan las diversas comprensiones. A continuación, se presenta la discusión generada para satisfacer el propósito básico del presente estudio de analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba. Esta investigación narrativa es, según Polkinghorne (1998) “el esquema fundamental para conjuntar las acciones humanas individuales y acontecimientos en aspectos interrelacionados por medio de una composición comprensible” (p.18).

Para iniciar la discusión, se atenderá a los requerimientos del primer objetivo específico de esta investigación entorno de identificar el uso de estrategias lúdicas orientadas a los procesos formativos del grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba. En este dialogo participan los estudiantes, docentes e investigadores responsables de la investigación.

El uso de la lúdica como estrategia pedagógica no es, realmente, algo novedoso. De alguna manera, esta posibilidad de llegar a los estudiantes ha estado siempre presente desde la formalización de la educación en la escuela. Lo que sí cuenta ahora, es que el proceso de aprendizaje escolar ha evolucionado hasta la exigencia de convertir todos los mecanismos efectivos para garantizar su éxito en una reflexión pedagógica. A esto se refiere Nunez (2002), al decir que la lúdica “bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial” (p.8).

Con esta perspectiva, muchos docentes asumen que *“las experiencias donde [han] empleado la lúdica como estrategia pedagógica, han sido múltiples en las diferentes*

áreas fundamentales del conocimiento” (D.1). De igual manera, los estudiantes reconocen espontáneamente que sus profesores los motivan con actividades que los hacen sentir bien dentro del proceso de aprendizaje: *“Recuerdo que mi profesora me enseñó las vocales jugando y las escribió en el tablero”* (E.3); *“yo recuerdo que mi profesora cantaba unas canciones todos los días en las clases cuando estábamos cansados”* (E.5). Estas afirmaciones permiten inferir que la lúdica es una característica representativa del ser humano y que sirve de puente entre las partes constituyentes del proceso pedagógico, tal como lo expone Jiménez (2002): *“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad”* (p.42).

El proceso de aprendizaje basado en estrategias lúdicas, que se lleva a cabo en la institución educativa Dolores Garrido, es consecuente con las necesidades que la población de estudiantes y docentes sujetos de investigación. La diversidad sociocultural que se aprecia en las aulas requiere de un proceso, paulatino y persistente, de implementación de didácticas fundamentadas en la lúdica para hacer del aprendizaje algo más eficaz. Esto cobra mayor valor cuando escuchamos a una docente decir: *“Al principio lo hicieron en forma lenta y se dieron algunas confusiones en el orden de los colores, pero en la medida que se fueron familiarizando con la actividad lúdica, mejoraron en la velocidad y el acierto con los colores”* (Doc. 2). Con esta gradualidad del proceso se busca crear espacios garantes de éxito para alcanzar los objetivos propuestos por el docente; lo ratifica Nevado (2008), al afirmar que *“Las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo”* (p.2).

El anterior propósito apunta a desarrollar ese ambiente para captar la atención y la participación mediante un estímulo permanente de la motivación. Los estudiantes también lo saben y lo pregonan: *“el profe quiso que jugáramos el ‘Tingo, Tingo’ y eso nos enseñaba a prestar atención”* (Est 6). Para entender mejor esto, Tapia (2010), manifiesta que:

La motivación es una de las principales emociones que el docente debe manejar dentro de su labor, el trabajo dinámico y el clima afectivo en la clase, son los

aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para llevar a cabo la intervención educativa, para hacer posible un aprendizaje motivacional que permita conseguir nuevas formas de actuación, para despertar la motivación y el interés de los alumnos, para ello es necesario conocer lo que motiva a los alumnos, esto se logra a través de la creatividad que se manifieste en el aula por medio de distintas actividades que den sentido al acto educativo (p.26).

De la misma manera, los docentes ven en esta implementación gradual una oportunidad de perfeccionamiento tendiente al uso adecuado de la lúdica. *“Algunos no quieren participar por temor a sus compañeros, pero a medida que van interactuando se motivan”* (Doc. 1), este comentario es muy pertinente en la construcción de esta narrativa que busca validar a la lúdica como estrategia de aprendizaje porque todo proceso de aprendizaje conlleva un comportamiento gradual y constante. Además, la respuesta: *“verdad es que, los niños se ven más motivados e interesados en una clase donde se emplee la lúdica que cuando se hace clase tradicional”* (Doc.2), revela una autoreflexión respecto a la ventaja que las actividades lúdicas tienen frente a las prácticas tradicionales para mantener constante la motivación que los docentes consiguen mediante el uso adecuado de ellas.

Otro de los aspectos más apropiados del empleo de la lúdica en los procesos de aprendizaje es el uso de materiales que, de acuerdo con las experiencias vividas por docentes y estudiantes, muchas veces son los mismos elementos que ofrece el contexto. En cuanto a esto, Liévano y otros investigadores (2009), consideran que “en la validación del material educativo, se evidencia la importancia de evaluar dichos materiales, ya que permiten enriquecerlos, de acuerdo a las opiniones de la misma población a la que van dirigidos” (p.85). Al hablar de materiales, no solo se hace referencia a los materiales convencionales de los que dispone un docente para avivar el interés de sus estudiantes y que tampoco hay que descartar: *“yo empleo materiales como plastilina, palitos de chuzo, platos desechables, aros plásticos de colores.”* (Doc. 2). También, cuando se quiere hacer valer un estilo o diseño pedagógico, los materiales pueden ser estimados parte de la planeación misma; así lo asume Fréré

(2013) al recomendar que “entre sus materiales están los juegos, dramatizaciones, poesías, cuentos, que siguen en vigencia hasta hoy” (p.26).

Dentro del ámbito de la lúdica se contemplan muchas posibilidades de empleo de recursos que ciertamente contribuyen con el éxito del proceso de aprendizaje. Cuando un docente valora y reconoce el acervo cultural de sus estudiantes, recurrir a materiales accesibles del contexto es una opción válida y pertinente. Estas ideas suelen ser validadas por opiniones como la del estudiante que comenta: “*mi profesor de matemáticas que nos hacía llevar todos los días maíz, arroz o frijoles para hacer operaciones matemáticas y eso era divertido porque competíamos haciendo las operaciones*” (Est.10).

Pero no es sólo el recurso o material de trabajo lo que va a determinar la eficacia de las prácticas pedagógicas fundamentadas en la lúdica. Esta investigación ha encontrado, de manera intrínseca en el proceso, que los estudiantes reciben otros beneficios en su desarrollo cognitivo que pueden llevarlos a una realización plena como personas. En primera instancia, la estimulación de la imaginación como resultado de una docencia enfocada en satisfacer las expectativas de los estudiantes promueve comentarios como: “*el profe nos ponía a imitar varios animales, la forma como ellos caminaban de un lado a otro y esto era muy divertido porque en ese momento nos imaginábamos que éramos ese animal*” (Est.7).

De esta manera, el docente concede al estudiante la oportunidad de construir su propio conocimiento, a experimentar por sí mismo la realidad y modificarla si es necesario. Al respecto, Díaz (2008) afirma que “la hermenéutica de la lúdica es una inmersión en las profundidades del simbolismo para explicar el fenómeno lúdico desde la imaginación simbólica y las condiciones humanas subyacentes que [...] se manifiestan en diversas formas de la expresión lúdica” (p.9).

Por otro lado, también la lúdica puede estimular la curiosidad científica; los estudiantes en sus prácticas de aprendizaje incrementan sus habilidades para la

observación, el análisis, la propuesta de hipótesis, entre otras, al ser consecuente con los trabajos y desafíos que les son orientados por sus docentes. *“El profe de sociales nos puso a representar una cultura diferente de distintos países, en el cual, uno tenía que conseguir un vestuario de acuerdo al país que le tocaba y decir porque eran diferentes, mencionando los platos típicos la música, los viales y todo eso”* (Est.8), esta voz permite inferir que, a partir de un interés debidamente creado, la lúdica cumple su efecto de generar curiosidad y procedimiento científico. Así lo demuestra Palacios (2004) al considerar que *“El juego, es en realidad un “asunto serio” en la educación para la ciencia. Lleva al desarrollo de habilidades de observación y experimentación y a la comprobación de ideas”* (p.75).

Sumado a esto, se podría pensar que el trabajo científico formalizado no dista de las experiencias de los estudiantes cuando realizan tareas escolares, debidamente motivados por resolver situaciones desafiantes o aclarar sus propias dudas sobre el conocimiento que les es impartido. Por estas razones, Rivera (2011) destaca:

El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos (p.35).

Un tercer aporte que se concluye del efecto de la lúdica en las aulas es la estimulación de la memoria. Muchos estudiantes reconocen la retención de más información compartida en clase cuando esta es divertida e involucra a la mayoría del curso. El siguiente testimonio: *“Mi profesora de ciencias nos hizo una actividad con el reino animal, consistía en recortar los animales de una revista y hacer como una cartilla de papелitos como los que vendían en la tienda y así aprendíamos y nos grabábamos los nombres y otras cosas de los animales”* (Est.9), este relato hace parte de esas experiencias positivas de aprendizaje que la lúdica ha generado, lo que, de alguna

manera, permite comprender mejor el discurso de Gil, Jover y Restrepo (2006), quienes afirmaron:

Cuando los adultos rememoran su época infantil, lo que más recuerdan no son juguetes, sino momentos de juegos compartidos. Estos momentos están especialmente relacionados en la memoria afectiva con el espacio donde se realizaban y con la compañía que se tenía (p.163).

Paralelamente hablando, uno de los soportes más comunes e interesantes de la lúdica como estrategia pedagógica es el juego de roles. Rodríguez, Govea y Serra (2013) consideran que “en el juego de roles el niño y la niña descubren las relaciones que existen entre las personas, los deberes y derechos” (p. 44). Esta concepción amplía g diferentes puntos de vista del aprendizaje porque los niños reconocen que la vida no sólo la constituyen sus realidades particulares, sino que existen los otros que también determinan su realidad. “*En el juego de roles cada niño interpreta un papel, el cual se puede intercambiar para que éstos tengan la oportunidad de ubicarse y aprender desde diferentes perspectivas*” (Doc.4); es aquí, donde la lúdica hace un trabajo tácito o imperceptible, dado el valor intrínseco que esta presenta en el ser humano.

Farrach-Úbeda, (2017) manifiesta que el juego de roles es una metodología activa, porque crea en los educandos una conexión entre su conocimiento y su creatividad, como también entre pares y el docente para dar paso a un aprendizaje significativo. En la institución educativa intervenida, los estudiantes, sin importar su madurez, reconocen que la mediación que realizan los docentes tiene un enfoque lúdico fundamentado en el juego de roles. La expresión “*el profesor nos dejó una actividad que dramatizáramos el cuento de la pobre viejecita*” (Est 1), confirma que esta estudiante tiene la expectativa de asumir un rol dentro de una historia para la cual su concurso es determinante y esto le hace experimentar una intriga que la motiva a una participación eficaz para el cumplimiento de los objetivos del juego de roles propuesto. De acuerdo con Seagesser (1991), “los roles en un juego de aprendizaje suelen ser instrumentales, se orientan a la eficacia en relación con el entorno restrictivo, en ellos, el razonamiento tiene una tonalidad afectiva, aunque se deban matizar dependiendo del rol que se asuma” (p.16).

No obstante, esta investigación también ha detectado aspectos no favorables al consentimiento del juego o la lúdica en las prácticas pedagógicas. En algunas ocasiones, los docentes reclaman más seriedad en el acto pedagógico, arguyendo que la lúdica solo funciona como momento de relajación dentro del proceso de aprendizaje. Una de las voces convocadas dijo: *“tristemente la lúdica, específicamente en la modalidad de juego, suele ser despreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica o que simplemente es un espacio de pasar el tiempo haciendo bromas o sacando risas”* (Doc. 5), esta subvaloración de la lúdica en la práctica pedagógica tiene un respaldo en la historia de la educación “tradicional”, lo que, con acierto, ha venido desvirtuando la investigación educativa contemporánea. Al hablar de tradicional, se debe comprender lo que García (2007) expresa al decir: “la rigidez didáctica, la severidad dogmática y el monótono formalismo de los antiguos métodos y procedimientos de enseñanza, [...] que excluyan de ésta las formas agradables y atractivas” (p.33).

En consecuencia, el uso de la lúdica como estrategia pedagógica reúne, para los fines de esta investigación, muchas posturas teóricas que comparten el reconocimiento de las voces de los sujetos directamente implicados en el proceso de la misma. Estas voces dejaron ver claramente que la relación que existe entre la lúdica, los ambientes de aprendizaje y los contenidos pedagógicos es positiva, elevando su estatus más allá de ser una simple estrategia y convertirla en un posible enfoque didáctico. *“Las experiencias en las cuales he incluido la lúdica como estrategia que facilita y dinamiza no sólo los ambientes de aprendizaje sino también los contenidos y el accionar pedagógico en el proceso de formación, he evidenciado un resultado significativo de logros en el desarrollo de la actividad traducido en el alcance eficiente y eficaz de los objetivos propuestos dentro de la planificación”* (Doc. 5), este testimonio está dotado de mucha sinceridad y comporta un criterio análogo con Posada (2014), quien exhorta a la revisión de procesos “para reformulación de diseños curriculares, planes de estudio, selección de didácticas, concepciones sobre evaluación, organización de ambientes de

aprendizaje a los cuales, la lúdica puede dar posibles respuestas o, por lo menos, hacer más grata la búsqueda”. (p. 53).

El segundo objetivo de esta investigación pretende caracterizar las causales de discriminación que se pueden evidenciar en las aulas de clases. Para ello, se optó por examinar el fenómeno de la discriminación en la institución intervenida, lo que resultó de suma importancia, puesto que dicha expresión atenta contra la dignidad humana y viola los derechos a la igualdad. Esto surge de las ideas de superioridad-inferioridad que tienen los estudiantes, las cuales están sustentadas en prejuicios y estereotipos sociales, así como en la falta de reconocimiento y respeto a las diferencias socioculturales que existen entre cualquier tipo de individuos o grupos sociales. A nivel individual impacta en la autoestima de las personas, y a nivel de toda la sociedad está en el origen de múltiples problemas sociales como el racismo y la exclusión.

En la escuela este fenómeno no es exclusivo de los estudiantes; también los docentes o el personal administrativo incurren en estas conductas. *“El profesor de matemáticas siempre se burlaba de mi porque no sacaba notas buenas, me decía ‘estudia, estudia, no haces nada’, y me amenazaba que se lo iba a decir a la directora y eso me hacía sentir triste, pero rabiosa porque delante de mis amigos me daba mucha pena, él me decía que no servía para nada, que nunca hacía nada”* (Est. 2); *“Algunas veces la seño me rechaza cuando le hablo, y no me escucha y le pregunto varias veces ¿qué página es la del libro? y no me escucha”* (Est. 1); estas percepciones podrían representar el clamor de muchos estudiantes que han sufrido en silencio los efectos de la discriminación y que, en la mayoría de los casos, se ha tomado como un acto “normal”. En razón de esta normalidad, Poujol (2015) arguye: “Las expectativas de los docentes operan a favor o en contra de los alumnos, basadas en su apariencia y conducta, y al tratar la exclusión como algo normal en las escuelas disminuye la posibilidad de reconocerlas y las perpetúan” (p.6).

Esta investigación evidencia también un vínculo significativo entre la discriminación y otros fenómenos sociológicos como la exclusión, la violencia verbal o física que ocurre

en las aulas y normalmente es rotulado como “Matoneo”, el cual no solo se da en forma visible dejando indicios físicos o psicológicos claramente perceptibles, sino que se disimula en el temor o el silencio de los estudiantes. Por esta razón, no es extraño escuchar voces como: *“Una vez unas compañeras no quisieron jugar conmigo y no sé por qué”* (Est. 6) o lo que se experimenta comúnmente con algunos docentes, *“Yo recuerdo que la coordinadora, yo le iba a decir una queja y no quiso hacerme caso”* (Est. 3). Sin embargo, existen docentes que resultan particularmente receptivos a este tipo de situaciones e identifican con facilidad las expresiones o formas de discriminación: *“Considero que los niños son bastante espontáneos en asuntos de discriminación, cuando a uno no le gustan las personas de color negro, por ejemplo, no lo disimula; cuando algún estudiante tiene problemas con su lenguaje oral como el tartamudeo o algo parecido, también son blancos de la discriminación”* (Doc.2).

Al analizar estas declaraciones, encontramos que la agresión en el ámbito escolar replica la realidad del contexto social, donde normalmente son aprendidas estas conductas. Según Salazar y otras coautoras (2019)

La interiorización de dichas ideas, por parte de los infantes, está relacionada con la dimensión cultural de lo aceptado y rechazado desde la infancia, como aprendizajes sociales, lo que es aceptado en lo que respecta a quiénes somos y quiénes son los demás; al hecho de percibir a los otros como raros o diferentes; lo que implica una serie de consecuencias sociales, rechazo a lo diferente o a quien no se ajusta a los valores dominantes, como es el caso de la complejidad del cuerpo, al color de piel o situaciones particulares como usar lentes (p.18).

Esto, no es totalmente desconocido por los docentes, muchos de ellos tienen percepciones de que algo ocurre en esas formas de relacionarse los estudiantes, por ejemplo, respuestas como: *“...influyen varios aspectos como el estrato, el contexto social del que provienen los estudiantes, los referentes mentales y culturales, esquemas de pensamiento, entre otros”* (Doc. 5), demuestran que existe un reconocimiento de la situación, pero no la iniciativa de solucionarla.

En estas formas de interacción subyacen sentimientos que pueden resultar peligrosos, dado que, como consecuencia de las mismas, se generan reacciones que van a redundar en el deterioro de las relaciones sociales en ámbitos más amplios. *“Más que todo en el recreo, unos me decían maluco porque tenía los dientes encaramaos otros me decían Sayayín, otros, que era un mal arquero, que no sabía jugar fútbol y me sacaban del juego”* (Est.5), este testimonio podría, entonces, repercutir en la autoimagen del niño, disminuyendo significativamente el grado de autoestima; del mismo modo, el relato: *“Si, algunos niños con los que no me llevo bien, me ponen sobrenombres ofensivos por mi apellido que es Marimón, entonces ellos le cambiaban una letra o le agregan para decirme “maricón” o “Marimonda” o como la gata “Merymun” de un programa de niños de la televisión que se llama club 10. Eso me hacía sentir que a veces que no encajaba, y me daba pena con las niñas, lo que me daba muchísima rabia”* (Est. 9), lo que muy probablemente gestó en este estudiante un resentimiento tácito, cuyo desenlace resulta inimaginable. Esto ocurre porque muchas personas, incluidos los docentes, piensan que poner y tener apodos es algo común en la escuela.

Estos comentarios de los niños indican que las agresiones y humillaciones verbales son situaciones cotidianas, las cuales, si no se les hace un “pare” en el proceso pedagógico, se incrementarán irremediabilmente. Es así, como el tono en el trato se ha vuelto más agresivo y beligerante, de manera que la consecuencia es optar por una posición defensiva permanente, donde la situación que va a prevalecer es la violencia, pero también la sumisión de aquellos niños que no ven justicia por parte de los docentes: *“Una vez una compañera me la tenía montada y siempre quería pegarme chicle en el pelo, tal vez porque creía que yo era muy boba o tímida. Cada vez que me veía me quería hacer maldad, yo le dije a varios profesores, pero nunca me pararon bolas”* (Est. 8). Lo anterior demuestra la ausencia de un ambiente de enseñanza-aprendizaje sano, en el cual, la confianza y respeto entre iguales y jerárquicamente, se sientan a gusto por ser valorados y tomados en cuenta tanto por sus compañeros como por los docentes.

Finalmente, otro de los hallazgos fundamentales para enriquecer el segundo objetivo específico de esta investigación ha sido la discriminación de género. Estudiantes y docentes se han pronunciado al respecto con expresiones categóricas como las que se registran a continuación: “...una vez unos pelaos pasaban molestándome, diciéndome gorda y me empujaban y, a veces, no me dejaban escribir” (Est. 4); “...observo que las diferencias por género son bastante notorias porque las niñas siempre se están quejando del maltrato de los niños” (Doc.3); y “se podría considerar discriminación que los niños se apoderan de los espacios y enseres del salón y no permiten a las niñas invadir esos espacios” (Doc. 1). Esta manifestación de la discriminación en la escuela, también es una clara influencia de los aprendizajes que los estudiantes realizan en el contexto sociocultural, donde el machismo y el feminismo mantienen una controversia permanente en busca del reconocimiento. Para explicar mejor el asunto, Maceira (2005) puntualiza:

La naturalización y justificación de los valores, conductas, relaciones, conocimientos, significados, representaciones, actitudes, etcétera, que produce y reproduce; es decir, del sexismo, del androcentrismo, de la violencia y muchos otros elementos asociados a una cultura patriarcal. Esto quiere decir que atributos, cualidades o características que son construidos o asignados socialmente se les establece un carácter ‘natural’ o biológico, se les quita su carácter histórico-cultural para pasarlos al ámbito de lo estable, lo fijo, lo permanente, lo incuestionable, lo inmodificable (p.189).

En suma, la institución intervenida por esta investigación reporta un significativo número de expresiones discriminatorias, que se manifiestan en las diferentes líneas relacionales como son la relación de estudiante a estudiante y la de docente a estudiante. Estas expresiones relacionales comportan conductas agresivas de índole física o psicológica que, tradicionalmente, han sido naturalizados por la generalización y la costumbre. Entre ellas se contaron los golpes, empujones, insultos, la exclusión y la segregación sexista.

En lo referido al tercer objetivo específico, la investigación pudo determinar los elementos de la lúdica que contribuyen a la disminución de causales de discriminación.

Para ello, se sometieron a una triangulación todas las experiencias vividas por los estudiantes, los docentes y, también los investigadores, las cuales han permitido establecer que una clase fundamentada en estrategias lúdicas es, definitivamente más dinámica y motivante. Testimonios como: *“para tener más energía en las clases, y siempre estar activo, porque casi todas las clases se vuelven aburridas ...a mí me da sueño”* (Est. 1), ponen en controversia los estilos de enseñanza que proponen los docentes. Normalmente, los estudiantes sopesan sus estados de ánimo frente a las prácticas pedagógicas a las que son expuestos y comparten sus opiniones entre lo que les parece divertido versus lo que les resulta aburrido, por esta razón, cuando se les interroga respecto a si deben o no sus profesores emplear juegos en las clases ellos responden sin titubeos que sí: *“porque nos divertimos y aprendemos, pues a mí me gusta reírme todo el tiempo y así la clase no me aburre”* (Est.3).

En este orden de ideas, Pizarro (2019), considera que “las estrategias lúdicas tienen un efecto positivo en el aprendizaje [...], por lo que son estrategias dinámicas que involucran al juego, como elemento facilitador de aprendizaje, permitiendo así generar un aprendizaje desde el contexto” (p.69). Y esto, no es sólo por la dinámica en si misma, sino que este tipo de metodología está impregnada de espontaneidad afectiva; lo que concede al proceso de aprendizaje un clima más familiar y de mayor confianza entre sus actores. Así, los estudiantes consideran que los docentes *“son cariñosos, son juguetones, y les gusta divertirse con los niños. Porque me siento feliz cuando juego con los profesores y me gusta”* (Est. 2). Lo que, en consecuencia, representa una relación docente-estudiante más horizontal o, lo que es mejor, menos autoritaria: *“me gusta como los profesores se relaciona con nosotros que parecen que fueran nuestros propios compañeros”* (Est. 7).

También, por su lado, los docentes aseguran que estas interrelaciones mediadas por la lúdica contribuyen al desarrollo social, emocional y cognitivo de los estudiantes, idea consecuente con la opinión *“la lúdica potencia el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo”* (Doc. 1), tal como ya lo han registrado estudios como el de Betancourt, citado por Posso (2015), quien “esboza que en la actividad lúdica se

desarrolla una verdadera integración socioemocional; es decir, se ponen en escena el manejo adecuado de las relaciones intrapersonales, interpersonales y sociales” (p.166).

Este tipo de factores emocionales son los que, en realidad, dan a la lúdica ese efecto sanador de relaciones interpersonales y la promueven para la efectiva mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Bajo la influencia de estas prácticas, el imaginario de los estudiantes puede manifestar opiniones como: *“Para que las clases sean más divertidas y menos aburridas, aprender más rápido y así el profesor se ponga feliz y para tener más melodía en la clase”* (Est. 5) o *“hacer más divertida la clase y aprender más”* (Est. 6). Tales afirmaciones, apuntan a interpretaciones que atribuyen a la lúdica la realización de un aprendizaje rápido y satisfactorio. Al respecto, Sánchez (2010) expone “cuanto más motivado esté un alumno más aprovechará los recursos de que dispone para aprender, más estrategias utilizará para conseguir su objetivo y cuantas más utilice, más rápido y mejor aprenderá” (p.3).

Consecuente con esto, la participación del estudiante es más decidida, así lo demuestra la siguiente voz: *“se siente más seguridad al participar en la clase. También, siento que se coge más conocimiento”* (Est. 8), permitiéndole asumir su protagonismo como sujeto del proceso. Según Saleme (2019) “en la actualidad la participación activa de los estudiantes debe utilizarse como una táctica en la mejora de enseñanza-aprendizaje” (p.21), lo que redundará en el incremento de su madurez y su capacidad de relacionarse con los demás de manera ecuánime.

Desde la óptica de los docentes, las practicas pedagógicas matizadas de lúdica generan cambios de conductas muy positivos, concediéndole equilibrio y equidad a la clase. Los siguientes testimonios dan constancia de estas virtudes: *“Cuando una clase resulta divertida o emocionante para los niños, la efusividad de ellos no les permite pensar en el rechazo o en las diferencias que ellos tienen, por el contrario, siempre que existe buen ánimo y alegría dentro de una clase los estudiantes parecen acercarse más y respetarse unos a otros”* (Doc. 3) y *“Como docente puedo organizar equipos, grupos y estrategias que me permitan orientar y dirigir de forma equilibrada la clase”* (Doc. 2).

Este tipo de enfoque, permite establecer que la aplicación de la lúdica en el aprendizaje, comporta elementos claves para la sana convivencia y disminuye significativamente las causas de la discriminación en el aula. En palabras de Molano y Rodríguez (2015):

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que predispone la atención del niño motivándolo en su aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta estratégica para el proceso de enseñanza aprendizaje (p.48).

Conjuntamente, esos elementos de la lúdica que contribuyen a una mejor actitud humana, solo se consiguen mediante una planeación eficaz y oportuna. La declaración: *“Considero que la lúdica puede ser un vehículo efectivo para disminuir o minimizar las causas de discriminación entre los alumnos de mis clases, siempre y cuando las actividades que se realicen, se planifiquen de manera anticipada, realizando una previa identificación o diagnóstico de posibles acciones discriminativas por parte de algún o algunos de los estudiantes”* (Doc. 4), deja entre ver que no se puede improvisar cuando se trata de hacer clases lúdicas y que una clase no se diseña para un estudiante en particular. Al contrario, una buena planeación no soslaya la idea de realizar el proceso, considerando el agrupamiento de potencialidades de cada estudiante.

Así, la idea de formar equipos o grupos de trabajo es totalmente válida en un enfoque lúdico. Por esta razón, el mismo docente concluye: *“en nuestras aulas, los comportamientos y personalidades son cada vez más diversas y complejas, lo cual es un factor que aumenta la discriminación en algunos casos; por lo tanto, el desarrollo de actividades lúdicas que favorezcan la interacción, el trabajo en equipo, la celebración de pequeños logros grupales y un mayor reconocimiento de los integrantes del grupo, pueden resultar efectivas para erradicar conductas discriminativas en el aula”* (Doc. 4), dándole al trabajo grupal un mayor efecto para moldear relaciones interpersonales.

Finalmente, el trabajo en equipo exige el cumplimiento de roles y este desafío, puede hacer lograr la comprensión de la inclusión de los individuos dentro de un grupo, en especial cuando este grupo se trata de estudiantes en formación. El testimonio: *“La*

lúdica propende por espacios donde los roles y la participación de cada integrante de la actividad o clase se hacen más importante” (Doc. 5), se puede interpretar como una condición de que la lúdica privilegia el agrupamiento de individuos para estimular el intercambio de saberes. Esto explica que cada individuo posee atributos que pueden resultar útiles en los desafíos que un grupo deba enfrentar. De aquí que, Fernández y Sánchez (2018) afirmen que

“el juego de roles tiene un doble interés académico, pues al tratarse de un aprendizaje vivenciado por los mismos estudiantes, no resulta difícil establecer una clara relación entre lo que se aprende a nivel teórico y lo que experimenta a nivel práctico (p.77).

Esto, constituye el escenario ideal para que, a través del juego y la lúdica, los estudiantes potencialicen sus atributos y capacidades escondidas.

Capítulo 5 – Conclusiones

A partir de un proceso exhaustivo de recolección, categorización y análisis de datos para dar cuerpo a esta investigación narrativa, los hallazgos realizados permitieron establecer las siguientes conclusiones que responde a cada uno de los objetivos específicos planteados

5.1. Cumplimiento de objetivos y aportes a líneas de investigación de grupo.

La identificación del uso de estrategias lúdicas con fines pedagógicos, la cual motivó la respuesta al objetivo específico número uno, es un asunto muy pertinente en el contexto educativo, dado que la lúdica usada en los procesos de formación mejora la convivencia y valoración de los otros en paralelo con las condiciones de adquisición de conocimientos. Esto se debe a que, la lúdica no es solo una forma de ejercer pedagogía sino una característica propia del ser humano, que no se reduce a la simple concepción del juego por el juego. En ella se halla un factor motivacional que la convierte en algo necesario para los aprendizajes, la expresión de sentimientos y el desarrollo físico, emocional e intelectual de las personas en formación.

Este empleo de la lúdica como estrategia pedagógica no es algo, verdaderamente, novedoso, puesto que esta posibilidad de motivar la formación de los estudiantes ha estado siempre presente desde la formalización de la educación en la escuela. Lo que sucede hoy día es que el proceso de aprendizaje escolar ha evolucionado hasta convertirla en un motivo de reflexión pedagógica, captando toda la atención de los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje como un soporte estratégico para su accionar. Hablar de lúdica en el aula de clases, significa entonces la creación de ambientes positivos para la interacción de personas que proceden de diversos contextos, que poseen diversas ideologías y posiciones políticas religiosas, económicas y con una clara identificación de género, propiciando entre ellas vínculos relacionales basados en el respeto mutuo y la tolerancia.

Tanto los estudiantes como los docentes se ven beneficiados al ejercer estrategias de aprendizaje lúdico. En primera instancia, una de las facultades más estimuladas es la imaginación creativa, puesto que, en la búsqueda de resolver los desafíos académicos, la mente puede potenciar sus posibilidades y generar cosmovisiones jamás antes concebidas. Por otro lado, la memoria también puede ser estimulada a través de propuestas de trabajo debidamente motivadas, debido a que las experiencias que la lúdica ofrece son de plena satisfacción para los participantes de ellas.

Pese a que se ha percibido cierta tendencia hacia las prácticas pedagógicas basadas en metodologías lúdicas en la institución intervenida, la investigación concluye que aún se necesita una promoción más agresiva y mancomunada entre directivos docentes y docentes para hacer de esta posibilidad algo más frecuente en las aulas, de tal manera que los beneficios que la lúdica aporta a la formación del hacer, del ser y del saber, puedan reducir los comportamientos que desemboquen en actos de discriminación consciente o inconsciente, previniendo brechas relacionales nocivas para la convivencia y la calidad de vida.

Por otra parte, la indagación realizada para caracterizar las causales de discriminación presentes en el aula de clases, que equivale a la respuesta del objetivo específico número dos, permitió a la investigación registrar un significativo número de expresiones discriminatorias, que se manifiestan en las diferentes líneas relacionales como son la relación de estudiante a estudiante y la de docente a estudiante. Estas expresiones relacionales comportan conductas agresivas de índole física o psicológica que, tradicionalmente, han sido naturalizadas o normalizadas por la generalización y la costumbre. Se encontró que existen estudiantes que son rechazados y discriminados por otros compañeros y algunos profesores, mediante agresiones verbales (insultos, apodosos y uso del tono de voz beligerante), rechazo al momento de realizar actividades en grupo, agresiones físicas (golpes, manotazos, empujones, entre otras) y conductas sexistas de exclusión y marginación.

Las causales de discriminación que mostraron una mayor prevalencia dentro del proceso de investigación están determinadas por la diversidad sociocultural existente en el aula. De esta diversidad se desprenden situaciones como admitir la superioridad o inferioridad de los estudiantes por sus capacidades físicas o intelectuales, la condición socioeconómica, el machismo versus el feminismo, la apariencia física, la normalización de conductas, la subordinación mal asumida, la negligencia docente y, sobre todo, la réplica del funcionamiento de una sociedad emocionalmente inestable en el aula. Esto constituye un gran reto para los profesionales docentes, los que están llamados por su oficio y responsabilidad a contribuir en la educación de las personas en formación, ya que la escuela está obligada a su adecuada orientación y a saber manejar transferir los valores dentro del ámbito educativo.

Lo anterior suscita una profunda reflexión al docente comprometido. Un verdadero sistema educativo que propenda por una escuela inclusiva debe diseñar aulas democráticas y participativas, rechazando cualquier índice de discriminación y privilegiando las relaciones equitativas, donde se reconozcan y respeten los derechos y la independencia cultural.

Sumado a esto, la discusión suscitada para el tercer objetivo específico, el cual pretendió determinar los elementos de la lúdica que contribuyen a la disminución de causales de discriminación, permitió concluir que la lúdica comporta una serie de factores determinantes en el cambio positivo de conducta de las personas, especialmente, en aquellas que son sujetos de formación e instrucción, como es el caso de la población estudiantil. Estos factores se pueden agrupar en un orden muy cercano al sentido de lo que es lúdico y se expresan de la siguiente manera:

La infancia es la etapa más propicia de la vida para procurar aprendizajes mediante las actividades lúdicas y el juego, estas pueden canalizar un rápido, oportuno y satisfactorio aprendizaje, puesto que el ambiente pedagógico resulta menos aburrido y normatizado para los aprendices. Las relaciones que se establecen entre docentes y estudiantes resultan más horizontales que verticales, no queriendo decir que el docente

pierda su autoridad frente al estudiante. Contrario a esto, la relación más familiar o amigable entre los dos estamentos, posibilita la confianza y desinhibe las barreras psicológicas que, eventualmente puedan surgir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aprender jugando resulta la mejor estimulación para el estudiante, dado que la lúdica que el juego comporta contribuye al desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños y jóvenes escolares. En ella, se aportan experiencias que robustecen el desarrollo de la personalidad de los individuos y los capacita para el intercambio de saberes y visiones, a pesar de las diferencias que los caracterizan. Estos factores son determinantes en el equilibrio y la equidad que un ambiente escolar debe poseer, de tal manera que, las practicas pedagógicas cumplan con los objetivos propuestos de formar e instruir dentro de un ambiente sano de convivencia, donde se resalten los valores tradicionales del respeto y la tolerancia en medio de la diversidad.

Unos de los aspectos más destacados de la lúdica que se pudo detectar en esta investigación, es su tendencia a agrupar a las personas e involucrarlas en asuntos colectivos donde cada participante debe aportar de sus habilidades particulares para construir o superar los desafíos a los que eventualmente puedan ser sometidos. Por esto, el trabajo colaborativo y el juego de roles son elementos básicos para la propuesta de prácticas pedagógicas fundamentadas en actividades lúdicas.

En suma, satisfaciendo los intereses del objetivo general de la investigación que buscó analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en la escuela, se puede concluir que, este tipo de estrategia pedagógica permite crear ambientes de tolerancia, propicios para la interacción de las personas, permitiendo su integración al realizar actividades grupales que los ayudan a interiorizar elementos con características humanizantes, donde cada actor pueda contemplar al otro con respeto y reconocerlo con la importancia que demanda. Además, se pudo resaltar que esta tendencia pedagógica, devela sentimientos que promueven las conductas positivas de participación activa, creatividad, espontaneidad, alegría y confianza que surgen de la

interacción dentro de un grupo. Lo que resulta extremadamente pertinente si se quiere lograr aprendizajes significativos y duraderos.

5.2. Producción asociada al proyecto

Para este trabajo de investigación se realizaron dos producciones básicas ineludibles que permitirán su revisión crítica y su divulgación en la comunidad científica. La primera, un informe detallado de los pasos seguidos durante el proceso investigativo como prerrequisito de la obtención del título de magister en educación y valorado por un jurado calificado. La segunda, es un Artículo Académico que expone el resultado del trabajo de investigación realizado, mediante una síntesis descriptiva que permita difundir los hallazgos en el ámbito académico y científico nacional e internacional.

5.3. Líneas de trabajo futuras

Este trabajo de investigación ha sido realizado con entusiasmo y rigor científico, contribuyendo en algo con la solución a un problema de mayúsculas proporciones como es la discriminación en el ambiente escolar. Además de los resultados que este estudio ha generado, el tema tratado encierra muchos más interrogantes, formas de ser enfocado o generar nuevas visiones de solución, las cuales pueden ser abordadas desde la investigación narrativa, como es el caso presente, o desde otros tipos de investigación cualitativa. También, la metodología y los instrumentos empleados podrían motivar nuevas propuestas para asegurar, quizá, una mayor objetividad al momento de concretar los resultados.

Referencias Bibliográficas

Alexandra, P. P. (2016). *Disminuir la discriminación étnica afro ecuatoriana*. Quito. Link: <https://dspace.cordillera.edu.ec/xmlui/handle/123456789/2334>

Arrieta, V., & González, M. y. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para minimizar la agresividad en los estudiantes*. Bogotá. Link: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1402/arrietavictor2017.pdf?sequence=1>

Bugueño, X. y Mena, I. (2008). El sentido del reglamento de Convivencia. Fichas: Valoras UC. Santiago de Chile.

Cáceres, F. (2018) *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. Revista latinoamericana de educación inclusiva, 181-199. Link: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>

Callirgos, J. (1995). La discriminación en la socialización escolar. Ediciones: PUCP. Lima.

Cerda, J. y Flores, C. (2013). Discriminación y convivencia escolar. Seminario para optar a título de profesor en educación general básica. Chillan.

Chaparro, A. y. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica*. Tesis para obtener título de especialización. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Díaz, H. (2007). *La función lúdica del sujeto*. Ed.: Magisterio. Colección Aula abierta. Bogotá.

Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Ed.: Magisterio. Colección Aula abierta. Bogotá.

Domínguez Chavira, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Tesis. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Disponible en: <http://www3.uacj.mx/comunicacion/Documents/Publicaciones/Reportes%20T%C3%A9cnicos%20de%20Investigaci%C3%B3n/ICSA/La%20ludica.pdf>

Escobedo-Orihuela, Silvia. *Dejando atrás al reglamento escolar, a la exclusión y a la discriminación de las aulas Ra Ximhai*, vol. 12, núm. 3, enero-junio, 2016, pp. 309-322
Universidad Autónoma Indígena de México El Fuerte, México

Farrach-Úbeda, G. (2017). Estrategias metodológicas para fomentar la comprensión lectora. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, (20), 5-19. Disponible en: <https://doi.org/10.5377/farem.v0i20.3064>

Fernández-Gavira, J., García-Fernández, J., Sánchez-Oliver, A. J. y Grimaldi-Puyana, M. (2017). *Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Hitoria"* Espiral. *Cuadernos del Profesorado*, 11(22), 69-78.

Freré, F y Saltos, M. (2013). *Materiales Didácticos Innovadores. Estrategia Lúdica en el Aprendizaje*. Revista: *Ciencia UNEMI* N.º 10, pp. 25 - 34

Garcés, D. y. (2015). *Estrategia didáctica para la inclusión de niños y niñas con*. Barranquilla: Universidad Libre. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8478/>

García Pérez Y. Herrera Rodríguez JI, García Valero M. (2015). *El trabajo colaborativo y su influencia en el desarrollo de la cultura profesional docente*. *Gaceta Médica Espirituana*. Vol.17, No.1. Disponible en: <http://scielo.sld.cu/pdf/gme/v17n1/GME06115.pdf>

Gómez-Hurtado, Inmaculada (2012) *Una dirección escolar para la inclusión escolar Perspectiva Educacional*, Formación de Profesores, vol. 51, núm. 2, 2012, pp. 21-45
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Viña del Mar, Chile.

Howes, E. (2009). *Role-Playing in Science Education: An Effective Strategy for Developing Multiple Perspectives*. *Journal of elementary school education*, Vol. 21, No. 3 pp. 33- 45.

Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. México: Fondo de la cultura económica.

Jiménez Rojas, Ángela, Ruíz lozano, R., & Ospina Marulanda, L. (2014). *Efectividad en la aplicación de la política sobre inclusión educativa de los niños con necesidades educativas especiales al aula regular en las instituciones educativas oficiales del Municipio de Armenia*. *Inclusión Y Desarrollo*, 2(1), pp. 28-48.

<https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.2.1.2015.28-48>

- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Bogotá: Magisterio.
- Jiménez, D. (2004). *Recreación lúdica y juego*. Bogotá: Magisterio.
- Kornblit, A. L. (2007). *Metodologías cualitativas en ciencias sociales*. Buenos Aires: Editorial Biblos. Pp. 9- 33.
- Lambis Martínez, M. M. (2018). *Aportes de la lúdica a la intervención de trabajo social*. Tesis. Universidad de Cartagena. Cartagena. Disponible en: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/>
- León Gaitán, E. y Hernández, M. (2016). *Contribuciones de la Lúdica como Estrategia desde el juego cooperativo para fortalecer el*. Bogotá. Link: <https://repository.libertadores.edu.co/>
- Liévano, Martha y otros (2009). *Validación del material lúdico de la estrategia educativa basada en juegos*. Revista: Universitas Scientiarum, Vol. 14, No. 1. Pp. 79-85. Bogotá.
- Magendzo, A. (2000). La diversidad y la no discriminación: un desafío para una educación moderna. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 26(1), 173-200
- Medina, C. y. (2019). *Importancia del uso de la lúdica*. Revista ESPACIOS, Vol. 40 (Nº 35). Disponible en: <https://www.revistaespacios.com/a19v40n35/a19v40n35p09.pdf>
- Molina Olavarría, Y. (2015). *Necesidades educativas especiales*. Revista: Estudios Pedagógicos XLI, No. Especial. Pp. 147-167.
- Morales Calvache, G. (2018). *Estrategias incluyentes para atender la diversidad educativa*. Tesis de Maestría. Universidad Andina Simón Bolívar. Quito. Disponible en: <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6046/1/T2538-MIE-Morales-Gladys.pdf>
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Ed. Cerlibre. Bogotá.
- Nunez, P. (2002). *Educación lúdica técnicas y juegos pedagógicos*. Ed. Loyola. Bogotá.
- Organización de las Naciones Unidas ONU (1948). *Declaración universal de los derechos humanos*. París: Defensoría del pueblo. Recuperado de: <https://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/>
- Pérez Granizo, J. (2019). *Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico*. Tesis: Universidad Tecnológica Indoamericana. Ambato, Ecuador. Disponible en:

<http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1353/1/TESIS%20Jorge%20Henry%20P%C3%A9rez%20Granizo.pdf>

Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Serie: Biblioteca de aula, Gráficas Monte Albán, México p.p. 121-132.

Pizarro, E. y Rivera, M. (2019). *Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación*. Tesis de Maestría. Universidad de la Costa. Barranquilla. Disponible en:

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5202/>

Polkinghorne, D. (1995). *Narrative configuration in qualitative analysis*. Journal of Qualitative Studies in Education, 8 (1), 5-23.

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

Disponible en: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331>

Resnick, M (2007). *Sowing the seeds for a more creative society*. Learning and leading with Technology. Vol. 35, pp. 18-22.

Restrepo, E. (2010). *Racismo y discriminación*, Conferencia. University of North of Carolina. Disponible en: <http://www.ram-wan.net/restrepo/documentos/racismo.pdf>

.Rivera, M. (2011). Materiales didácticos del nivel inicial. Extraído de: <http://masiellriverac.blogspot.com/2011/11/materiales-didacticos-del-nivel-inicial.htm>

Rodríguez Zepeta, J. (2006). *Un marco teórico para la discriminación*. Colección Estudios, núm. 2. México: CONAPRED

Salinas, M. A. (2015). *La lúdica facilitadora del aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Tesis de especialización. Universidad Los Libertadores. Bogotá. Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/411/SalinasBustosMariaAracely.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Seagesser, F. (1991). *El juego de simulación en la escuela*. Ed. Visor. Madrid

Tapia, J. (2010). *Motivar para el aprendizaje*. Editorial EDEBE. Barcelona

UNESCO (1980). *El niño y el juego*. Disponible en:

<http://www.estudiosindependientes.com/index.php/noticias/10538-nino-y-juego>

Valencia Aguirre, Ana (2011). *La genealogía de los reglamentos escolares en México*. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, núm. 16, enero-junio, pp. 279- 302 Universidad Pedagógica y Tecnológica. Boyacá, Colombia

Anexos

Anexo A: Entrevista a docentes

**Corporación Universitaria Iberoamericana
Facultad de Educación y Ciencias Humanas y Sociales.
Maestría en Educación.**

Entrevista dirigida a 5 docentes de la Institución Educativa Dolores Garrido

Consentimiento:

El propósito de esta entrevista es Analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba. Cabe resaltar que la información proporcionada por usted será reservada, además no se utilizarán nombres reales, direcciones o datos que puedan generar su identificación. La información recolectada es de carácter exclusivamente académico y solo podrá ser utilizada para fines pedagógicos y académicos.

Nombre del docente:

¿Confirma estar de acuerdo con lo expresado?

Si _____ No _____

Responda con determinación y libertad de criterio y sea amplio en las respuestas

1. Relate una o varias experiencias educativas en la cual haya empleado la lúdica como estrategia de aprendizaje, al narrar, detalle la organización, resultados, situaciones particulares, hallazgos, dificultades, entre otros.
2. A partir de su experiencia docente, describa en detalle algunas de las causales de discriminación que se generan en los estudiantes de grado tercero de la institución.
3. ¿Considera que la implementación de la lúdica en el desarrollo de su clase posibilita la disminución de causales de discriminación? ¿Cómo? ¿Por qué?

Anexo B: Entrevista a estudiantes

Corporación Universitaria Iberoamericana
Facultad de Educación y Ciencias Humanas y Sociales.
Maestría en Educación.

Grupo focal de estudiantes de tercero de la I. E. Dolores Garrido

El propósito de este grupo focal es Analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba. Cabe resaltar que la información proporcionada por usted será reservada, además no se utilizarán nombres reales, direcciones o datos que puedan generar su identificación. La información recolectada es de carácter exclusivamente académico y solo podrá ser utilizada para fines pedagógicos y académicos.

Consentimiento:

Nombre del menor: Ángel David Morales García

Nombre del acudiente: Leidy García

¿Autoriza a su hijo participar de este estudio a partir de lo expresado?

Si _____ No _____

Responda libremente las siguientes preguntas

1. ¿Puedes contar una historia verdadera donde un profesor haya usado juegos para enseñar en la clase? Cuenta todo lo que puedas recordar.
2. ¿En alguna oportunidad te has sentido rechazado por un compañero, compañera o por un profesor? Cuéntanos ¿qué fue lo que te dijo o lo que te hizo.
3. ¿Por qué crees que los profesores deben usar juegos en las clases?

Anexo C: Registro de respuestas

Formato para el registro de respuestas de la entrevista a los estudiantes

Elaborado por: Gloria Carrascal y Elkin Salas

Matriz de análisis preliminar de la entrevista a los docentes	
Pregunta	Respuesta
1. ¿Puedes contar una historia verdadera donde un profesor haya usado juegos para enseñar en la clase? Cuenta todo lo que puedas recordar.	<p>Estudiante 1 En una clase de castellanos, donde el profesor nos dejó una actividad que dramatizáramos el cuento de la pobre viejecita, y ahí nos enseñó sobre el drama y como narrar.</p> <p>Estudiante 2 En la clase de naturales no mandan a escribir mucho, sino que hacen experimentos y es divertido, la clase de lengua manda a escribir un poquito, y el profesor es divertido porque juega con nosotros y habla de muñequitos</p> <p>Estudiante 3 Recuerdo que mi profesora me enseñó las vocales jugando y las escribió en el tablero, eso fue en primero.</p> <p>Estudiante 4 Una vez en clase de matemáticas el profesor hizo unos círculos en el suelo y nos puso una letra, refiriéndose a la letra, teníamos que poner un dibujo y el que tuviera más dibujos era el que ganaba. Teníamos que hacer una suma con los del otro equipo, quien tuviera más ganaba y luego teníamos que repetir con todo el salón.</p> <p>Estudiante 5 Si, yo recuerdo que mi profesora de primero cantaba unas canciones todos los días en las clases cuando estábamos cansados y cantaba "esta cabeza mía que no me da que no me da, aceite de iguana le voy a untá le voy a untá" y también otros ejercicios para las manos cuando estaban cansadas.</p> <p>Estudiante 6 Una vez yo jugaba el tingo tingo, y eso nos enseñaba a prestar atención a las clases.</p>
2. ¿En alguna oportunidad te has sentido rechazado por un	<p>Estudiante 1 El profesor de matemáticas siempre se burlaba de mi porque no sacaba notas buenas, me decía "estudia, estudia, no haces nada", y me amenazaba que se lo iba a decir a la directora y eso me</p>

Anexo D: Matriz de interpretación de respuestas y triangulación

Matriz de interpretación de resultados

Pregunta de investigación	¿Cuál son los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución Educativa Dolores Garrido de Cereté?
Objetivo General:	Analizar los aportes de la lúdica a la disminución de causales de discriminación en el grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba.

Objetivo específico	DATO - HALLAZGO	VOCES DE LOS SUJETOS	REFERENTE TEÓRICO	DISCUSIÓN
1. Identificar el uso de estrategias lúdicas orientadas a los procesos formativos del grado tercero de la Institución educativa Dolores Garrido de González del municipio de Cereté, Córdoba	1. <u>Uso de la lúdica</u>	<p>D.1 "Las experiencias donde he empleado la lúdica como estrategia pedagógica han sido múltiples en las diferentes áreas fundamentales del conocimiento"</p> <p>E. 3 "Recuerdo que mi profesora me enseñó las vocales jugando y las escribí en el tablero"</p> <p>E.5 "yo recuerdo que mi profesora cantaba unas canciones todos los días en las clases cuando estábamos cansados"</p>	<p>Núñez (2002) "La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial (p.8).</p> <p>Jiménez (2002) "La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad" (p.42).</p>	<p>El uso de la lúdica como estrategia pedagógica no es, realmente, algo novedoso. De alguna manera, esta posibilidad de llegar a los estudiantes ha estado siempre presente desde la formalización de la educación en la escuela. Lo que sí cuenta ahora, es que el proceso de aprendizaje escolar ha evolucionado hasta la exigencia de convertir todos los mecanismos efectivos para garantizar su éxito en una reflexión pedagógica. A esto se refiere Núñez (2002), al decir que "La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial (p.8).</p> <p>Con esta perspectiva, muchos docentes asumen que "las experiencias donde [han] empleado la lúdica como estrategia pedagógica, han sido múltiples en las diferentes áreas fundamentales del conocimiento" (D.1). De igual manera, los estudiantes reconocen espontáneamente que sus profesores los motivan con actividades que los hacen sentir bien dentro del proceso de aprendizaje: "Recuerdo que mi profesora me enseñó las vocales jugando y las escribí en el tablero" (E.3); "yo recuerdo que mi profesora cantaba unas canciones todos los días en las clases cuando estábamos cansados" (E.5). esto corrobora la teoría de que la lúdica está inmersa en el ser humano y que sirve de puente entre las partes constituyentes</p>