

La lúdica como estrategia pedagógica para la prevención y mitigación del acoso escolar

Juan Carlos López¹

Corporación Universitaria Iberoamericana, Colombia

Sandra Catalina García Rodríguez²

Corporación Universitaria Iberoamericana, Colombia

Esmeralda Beatriz Monterrosa Pérez³

Corporación Universitaria Iberoamericana, Colombia

Recepción: 14/04/2021

Evaluación: 28/05/2021

Aprobación: 07/06/2021

Artículo de Investigación-Reflexión

DOI: <https://doi.org/10.22267/rhec.212626.93>

Resumen

Este artículo hace un análisis teórico de los aportes de la lúdica en la prevención y mitigación del acoso escolar en estudiantes de grado 5° de la institución educativa San Cayetano de Usme. La investigación se centró en mostrar a través de las narrativas de docentes y estudiantes el resultado de algunos interrogantes, tales como ¿si en la institución educativa hay o no presencia de acoso escolar?, ¿Cuáles serían las causas del acoso escolar?, ¿Cuáles han sido los aportes de la lúdica en la prevención del acoso escolar en el colegio?, y, por último, conocer ¿Cómo la lúdica potencia las experiencias educativas para prevenir el acoso escolar?

El estudio se inserta en la modalidad de investigación cualitativa, bajo un tipo de investigación narrativa. En este escenario se optó por acudir a la entrevista como instrumento para la recopilación de datos. Los resultados indican que los tipos de acoso que se presentan en la institución educativa,

¹ Corporación Universitaria Iberoamericana, Colombia. Ingeniero Industrial, Especialista en Pedagogía y Docencia. Correo electrónico: Jlopezp3@ibero.edu.co.

² Corporación Universitaria Iberoamericana, Colombia. Lic. En Lengua Castellana y Comunicación. Especialista en Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Correo electrónico: sgarci30@ibero.edu.co.

³ Corporación Universitaria Iberoamericana, Colombia. Lic. Español y Comunicación. Especialista en Lúdica Educativa. Correo electrónico: emonter2@ibero.edu.co

son las agresiones físicas, verbales, sociales, psicológicas y de ciberacoso, en estos tipos de acoso influyen algunos factores como los personales, familiares y de medios de comunicación que inciden en la problemática. Se evidencia también, cuáles han sido las narrativas de los estudiantes y docentes sobre los aportes de la lúdica en la prevención de los conflictos y el mejoramiento de la convivencia, permitiendo no solo bajar la agresividad de los alumnos, si no también, mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: acoso escolar; lúdica; convivencia; violencia; causas

Play as a pedagogical strategy for the prevention and mitigation of bullying

Abstract

In this article, it is proposed to make a theoretical analysis of the contributions of play in the prevention and mitigation of bullying in 5th grade students of the San Cayetano de Usme educational institution. The research focused on showing through the narratives of teachers and students the result of some questions, such as whether or not there is the presence of bullying in the educational institution? What would be the causes of bullying? ¿have been the contributions of play in the prevention of bullying at school ?, ¿and, finally, know how play enhances educational experiences to prevent bullying?

The study is inserted in the qualitative research modality, under a type of narrative research. In this scenario, it was decided to attend the interview as an instrument for data collection. The results indicate that the types of harassment that occur in the educational institution are physical, verbal, social, psychological and cyber-harassment, in these types of harassment some factors such as personal, family and media influence that affect the problem. It is also evident, what have been the narratives of the students and teachers about the contributions of play in the prevention of conflicts and the improvement of coexistence, allowing not only to lower the aggressiveness of the students, but also to improve the processes teaching-learning.

Keywords: bullying; playful; coexistence; violence; causes.

O lúdico como estratégia pedagógica para prevenção e mitigação do bullying

Resumo

Este artigo faz uma análise teórica das contribuições do lúdico na prevenção e mitigação do bullying em alunos do 5º ano da instituição educacional San Cayetano de Usme. A pesquisa focou em mostrar através das narrativas de professores e alunos o resultado de algumas questões, como se existe ou não bullying na instituição de ensino? Quais seriam as causas do bullying? na escola?, e, por fim, saber como o lúdico potencializa as experiências educativas para prevenir o bullying?

O estudo está inserido na modalidade de pesquisa qualitativa, sob um tipo de pesquisa narrativa. Nesse cenário, optou-se pela entrevista como instrumento de coleta de dados. Os resultados indicam que os tipos de assédio que ocorrem na instituição de ensino são o físico, verbal, social, psicológico e ciberassédio, nestes tipos de assédio alguns fatores como influência pessoal, familiar e midiática, que afetam o problema. Fica também evidente, quais têm sido as narrativas dos alunos e professores sobre as contribuições do lúdico na prevenção de conflitos e na melhoria da convivência, permitindo não só diminuir a agressividade dos alunos, mas também, melhorar os processos de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: assédio moral; brincalhão; coexistência; violência; causas.

Introducción

El acoso escolar está relacionado con actitudes repetitivas que conducen a generar situaciones violentas que se viven dentro y fuera del ambiente escolar, representadas específicamente mediante el matoneo, el maltrato escolar, las agresiones psicológicas, verbales y físicas y el hostigamiento en el entorno escolar. El acoso escolar es una problemática que tienen las instituciones educativas, y es una forma de maltrato, que se efectúa de manera intencionada y que es realizada por un estudiante o un grupo de ellos hacia sus pares, en una demostración de poder hacia los considerados sus víctimas (Cerezo, F. 2009).

Se ha podido evidenciar que, en el transcurso de estos últimos años, en la Institución Educativa San Cayetano de Usme, en los alumnos y alumnas de 5°, se ha deteriorado la convivencia escolar, debido a acciones repetitivas de violencia, conllevando al uso excesivo y exagerado de vocabulario soez, riñas, golpes, patadas, empujones, actitudes y risas burlescas, amenazas e insultos, que dejan ver posibles casos de acoso escolar.

En el marco jurídico colombiano, la Ley 1620 de 2013 es un soporte fundamental a la problemática del acoso escolar, dicha Ley crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, la cual tipifica el acoso escolar.

En la búsqueda de solución para el acoso escolar, se encuentra en la lúdica una alternativa de solución utilizando el juego para generar aprendizajes significativos, que se conviertan en oportunidades educativas que ayuden en la mitigación y prevención del acoso escolar. Teniendo en cuenta los apartes reflexivos sobre lúdica y acoso escolar, se formula la siguiente pregunta de investigación, ¿Cuáles son los aportes de la lúdica en la prevención y mitigación del acoso escolar, en estudiantes de 5° de la Institución San Cayetano de Usme?

El desarrollo de este trabajo de investigación estuvo motivado por la importancia en su fundamentación y trabajo de tipo contextual, el cual se direcciona en la identificación de conflictos repetitivos que conducen al acoso escolar, para lo cual se buscan alternativas de solución, con el fin de disminuirlos, teniendo en cuenta los aportes de la lúdica como estrategia fundamental que pueden contribuir efectivamente en el mejoramiento de la convivencia y en las conductas de acoso escolar en los estudiantes, reconociendo estos aportes muy valiosos, ya que cuando el niño juega se relaciona, se comunica, expresa sus emociones y refuerza sus valores.

Este texto se estructura en tres apartados. En la primera parte, se hace referencia a la perspectiva metodológica de la investigación, la técnica y la población que participa en el proceso.

En la segunda parte del texto se hace referencia a la fundamentación conceptual y teórica, de manera específica se presentan las nociones sobre acoso escolar y lúdica consideradas importantes para el análisis sobre la prevención y mitigación del acoso escolar. En la tercera parte: los resultados y discusión se presentan las principales narrativas de los entrevistados en matrices, de acuerdo con las categorías y respuestas de datos hallados.

1. Metodología

La investigación se realizará mediante el enfoque cualitativo, puesto que éste permite un análisis profundo, reflexivo y subjetivo. De hecho, la investigación cualitativa es una técnica que se utiliza para evaluar e interpretar información sin el uso de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación (Strauss, A. y Corbin, J. 2016).

Por otro lado, el enfoque cualitativo como lo plantean (Bernal, C. et al. (2014; citado por Bonilla y Rodríguez (2000) La investigación cualitativa no se basa en cuantificar datos, sino “su preocupación no es prioritariamente medir, sino cualificar y describir el fenómeno social a partir de rasgos determinantes, según sean percibidos por los elementos mismos que están dentro de la situación estudiada” (p. 39). Es decir por medio de este enfoque se narran las opiniones y motivaciones de las personas, utilizando preguntas abiertas.

La propuesta planteada que busca analizar los aporte de la lúdica en la prevención y mitigación del acoso escolar en estudiantes de 5 grado de la institución educativa San Cayetano de Usme, mediante el uso del enfoque cualitativo, se propone como tipo de investigación el narrativo. Con respecto al enfoque investigativo “la investigación narrativa, especialmente desde los supuestos constructivistas, tiene la capacidad de dejar ver la realidad social desde sus complejidades y permite la permanente indagación sobre esa misma realidad, que cambia y se transforma” (De la Ossa y Herrera, 2013, p. 627).

La investigación narrativa puede tener varios tipos como son la narrativa oral o la narrativa escrita, ya sea por medio de una entrevista o conversación, que incluya experiencias vividas. En definitiva, el enfoque narrativo permite que los participantes narren sus experiencias vividas con respecto a la convivencia, el deterioro del clima escolar y la incidencia de la lúdica (Denzin, N. Lincoln, Y. y Chase, S. 2015). A partir de estos relatos los investigadores intervienen asimilando esas experiencias y realidades vividas dentro del contexto educativo.

La técnica empleada para recopilar la información que conlleva a dar respuesta a los objetivos propuestos será la entrevista semiestructurada y de profundidad la cual constituye la fuente primaria de recopilación de información y su ventaja es primero obtener información de primera mano y de manera ágil, exacta, de la población objeto de estudio. Díaz,

L. Torruco, U. Martínez, M. y Varela, M. (2013) expresan que este tipo de entrevista semiestructurada se asocia con la expectativa de que los individuos entrevistados narren de manera más abierta sus opiniones que en una encuesta.

De acuerdo con lo anterior, la entrevista semiestructurada, es conveniente por el enfoque cualitativo de la investigación, específicamente en este tipo de entrevista el investigador que hace el papel de entrevistador, tiene una serie de preguntas que no estrictamente siguen un orden, si no que más bien, las preguntas se ajustan o surgen de acuerdo como se va presentando la entrevista, de ahí que, el entrevistado se sienta cómodo y pueda expresar sus ideas o narrar las situaciones por las cuales es entrevistado.

La población general estuvo constituida por 175 alumnos de ambos sexos, con edades que oscilan entre los 9 a 12 años, de 5 grado de Básica Primaria, jornada tarde de la Institución Educativa San Cayetano. En total 5 cursos correspondientes a este grado, cada curso con una población de 35 estudiantes, específicamente, la población está conformada por 77 alumnas y 98 alumnos. Igualmente se cuenta con una población que incluye a 9 docentes de los grados 5º, entre los cuales 7 son profesores, quienes tienen una formación profesional universitaria, en diversas áreas del conocimiento y 2 psicólogas del área de orientación.

La muestra final para la aplicación del instrumento de investigación, se obtuvo por medio de una muestra representativa de 15 estudiantes seleccionados al azar, ya que cada uno de los estudiantes tiene la misma probabilidad de ser elegido. Igualmente se cuenta con una muestra representativa de 8 docentes de grado quinto.

2. Fundamentación Teórica: el acoso escolar y la lúdica

Para la presente investigación se definieron dos categorías o variables de investigación, específicamente, el acoso escolar y la lúdica. Las categorías son procesos con los cuales se busca sintetizar la información de la investigación, que expresan teóricamente las características y relaciones esenciales de un fenómeno de la realidad objeto de estudio (Wong, D. 2017).

Estas categorías se apoyan de subcategorías, como la violencia escolar, las agresiones físicas, verbales, psicológicas, sexuales, las de tipo social, el ciberacoso, la convivencia escolar, las actividades lúdicas y los tipos de actividades lúdicas, las cuales son necesarias para profundizar en el estudio.

2.1. Acoso escolar

La primera categoría, el acoso escolar, es un comportamiento agresivo entre estudiantes y se refiere al uso repetitivo y deliberado de agresiones físicas, que incluyen los golpes, patadas, escupitajos, pellizcos, empujones, las agresiones verbales, incluyen las burlas, insultos y comentarios inadecuados, la violencia sexual, como consecución de actos sexuales sin el consentimiento de alguna de las partes involucradas, las psicológicas o sociales.

El acoso escolar es una problemática cada vez más frecuente en los centros educativos y se refiere al uso repetitivo, intencional y sistemático de agresiones físicas, verbales, agresiones de tipo social y psicológicas, las cuales se realizan por un grupo de estudiantes o por alguno de ellos de manera individual, catalogados como agresores hacia otros estudiantes. En los centros de enseñanza el acoso escolar es considerado una amenaza, cuando un estudiante o varios, son agredidos de forma repetida y durante un tiempo; acciones negativas que llevan a cabo otro alumno o varios de ellos (Castillo, L. 2011). Con base a lo anterior, este documento usará el termino acoso escolar, por ser el oficialmente descrito en el marco normativo colombiano.

Diversos investigadores como García, C. y Posadas, S. (2018) exponen que el término acoso se define, como la persecución sin tregua ni descanso, que esta se presenta entre estudiantes, y que se trata de relaciones de poder y se manifiesta en que un grupo de escolares dominan y someten a otros, ya sea por razones raciales, de género, de origen social y étnico. Justamente, se considera el acoso escolar como una acción premeditada y continua, que cumple con la condición anterior, ya que, quien ejerce dominio, es denominado acosador, y es considerado recalcitrante e incisivo en sus pretensiones de causar daño. El acoso escolar, apela a conductas y actitudes agresivas, de manera metódica, sistemática y repetitiva contra uno o varios estudiantes, cuyas consecuencias suelen ser el aislamiento y la exclusión social de la víctima (Castro, J. 2011).

En Colombia la Ley 1620, de marzo 15 de 2013 define el acoso escolar como “Conducta negativa, intencional metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos

contra un niño, niña, o adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado” (art. 2). Precisamente, hablamos de acción o conductas negativas en el acoso escolar cuando uno y/o varios individuos, actúan con mala intención, ocasionando malestar e infligiendo algún tipo de daño hacia otro ser humano. Siendo así, las conductas negativas son acciones intencionales que infligen o pretenden infligir lesiones y malestares a otros (Olweus, 1993). De ahí que, se considere también las acciones o conductas negativas, las que se originan o se causan de forma verbal, física, psicológicas u otras formas de causar malestar como la acción de hacer gestos desagradables, para excluir a un miembro de la comunidad estudiantil.

Desde este mismo enfoque, pueden citarse estudios sobre acoso escolar como los de Mendoza, B. y Maldonado, V. (2017), quienes señalan que el acoso escolar, es un tipo de agresión y se presenta de manera repetitiva y sistemática hacia un alumno específico y que esta va en función del desequilibrio de poder y fuerza entre un alumno considerado victimario y otras consideradas víctimas, idea que comparte con Enríquez, M. y Garzón, F. (2015), donde manifiestan. “Que un elemento importante para el establecimiento de una situación de acoso escolar es la frecuencia de las agresiones, pues estas deben ser repetidas y ejercidas hacia un mismo alumno o grupo específico”. (p. 221)

Desde esta perspectiva, la Ley 1620 de 2013, estipula que el acoso escolar es una amenaza o incitación a la violencia. De hecho, el acoso escolar es un tipo de violencia y es una acción de poder y de demostración de fuerza de un individuo o grupo de estudiantes hacia uno o varios de sus pares, ejerciendo acciones de agresión, insultos, burlas, amenazas e intimidación, las cuales son realizadas de manera reiterativa y de manera continua. El concepto de violencia es entendido como “cualquier acción que ocurra y se geste en la escuela, dificultando su finalidad educativa y lesionando la integridad de algún miembro de la comunidad escolar” (Pacheco, B. 2018, pp. 112-113). La violencia escolar se generaliza y se aposenta en las instituciones escolares, siendo el diario vivir de algunos estudiantes que se agrupan, con el fin de divertirse y hacer uso de la fuerza para ejercer control y poder y de alguna forma hacer daño a otros pares.

De acuerdo con lo anterior, la violencia escolar, se manifiesta de manera frecuente dentro y fuera del entorno educativo y se presenta de

manera constante entre estudiantes, en este sentido, Jiménez, T. y Lehalle, H. (2012) expresan que la violencia entre estudiantes es algo recurrente y frecuente, que obstaculiza el proceso de enseñanza aprendizaje y que a la vez es un impedimento para la integración entre los pares educandos. De hecho, muchos investigadores, relacionan el acoso escolar como una forma de violencia que se origina dentro del entorno escolar. Por lo tanto, hablar de violencia escolar, se concibe como, la que se ejerce directamente contra individuos o personal de la comunidad educativa, llámense estudiantes, docentes o directivos docentes, y se expresa con acciones que causan daño físico, verbal, psicológico, social e inclusive de manera virtual a través de las redes sociales. El acoso cibernético es la nueva modalidad de acoso escolar, el cual incluye formas de maltrato verbal y psicológico, y se da por medio del uso indebido de aparatos o medios electrónicos. Las agresiones virtuales denigran y atemorizan a estudiantes considerados víctimas, el principal denominador son el uso de mensajes de texto, las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram correos electrónicos (Perla, L. 2020). Las redes sociales no deben ser para difundir información mal intencionada, con el ánimo de divertirse por uno o un grupo de alumnos, hacia otros, quienes tienen afinidades, gustos, preferencias y amistad.

La Ley 1620 manifiesta que el acoso escolar “puede ocurrir por parte de docentes contra estudiantes, o por parte de estudiantes contra docentes” (art. 2). No obstante, desde la premisa actual, tal concepto no es aceptado por algunos autores como Cano, M. (2018) quien expone que el acoso escolar es una situación problema que se da concretamente entre estudiantes en el ámbito escolar, donde el agresor o victimario pretende imponerse, generando un desequilibrio de poder. En el contexto educativo no es frecuente que exista acoso escolar de los docentes o directivos docentes hacia los estudiantes, lo que existe son acciones de autoridad y si estas acciones son nocivas para los estudiantes o algún otro integrante de la comunidad educativa, la resolución sería de orden penal y judicial.

De esta manera se puede inferir que el término acoso escolar está debidamente concebido en la jurisprudencia colombiana y se da a raíz de los hechos acontecidos por el suicidio del joven Sergio Urrego, quien sufrió posibles actos de discriminación y matoneo por sus preferencias sexuales. Hernández, C. (2016) detalla los acontecimientos que llevó al joven estudiante Urrego a tomar fatal decisión de quitarse la vida por un acto de discriminación, por su condición u orientación sexual. Justamente,

debido a la situación discriminatoria y acoso del menor victimizado y su trágica decisión, la Sala Quinta de Revisión de la Corte Constitucional, mediante Sentencia T-478/15, emitió fallo para que se restituya el daño al buen nombre del estudiante Sergio Urrego y a su familia, como también, obliga a todos los estamentos educativos del país a garantizar el libre desarrollo de la personalidad de los niños, niñas y adolescentes y que estos no sean discriminados, ni victimizados por su orientación de sexo, raza, credo, origen, condición social, ni a inducir o permitir las desigualdades donde existan diferencias.

2.1.1. Tipos de acoso

El estudio realizado por García, C. y Posadas, S. (2018), muestra que se presentan cuatro situaciones como es el acoso físico y es el que se presenta por medio del contacto físico como riñas entre compañeros, golpes, empujones, jalones y robos, el acoso psicológico el cual se relaciona con los insultos, amenazas, la difusión de rumores, apodosos ofensivos, críticas de aspectos físicos, intelectuales o emocionales, el acoso de tipo social y por último el acoso sexual que es cualquier forma de contacto, peticiones, miradas o insinuaciones de contenido sexual.

En el entorno educativo se presentan muchas formas en las que se evidencian las manifestaciones de acoso escolar como los golpes, patadas, insultos, empujones los cuales son los más frecuentes. Novo, M. Fariña, F. Seijo, D. y Arce, R. (2013) clasifican el acoso escolar desde el aspecto forense como daño psicológico y que de acuerdo con las experiencias traumáticas producen un impacto irreparable.

Abril, I. (2010) plantea que existen varios tipos de acoso escolar, como las agresiones verbales, las agresiones físicas, las agresiones de tipo social, las cuales se materializan en empujones, golpes, insultos, risas burlescas, exclusión grupal o individual y la nueva modalidad de acoso escolar llamado ciberacoso, su origen es el uso indebido de las redes sociales, de igual manera es una propuesta que comparte con Hernández, R. y Saravia, M. (2016) los cuales manifiestan puntos de vista similares y especifican que existen seis tipos de acoso escolar; el Físico que es el que se presenta cuando hay golpes, patadas, empujones e inclusive cuando hay daño a las instalaciones educativas; el Verbal cuando ocurren insultos y se lanzan improperios, burlas; el de tipo Social cuando se aísla a estudiantes por su

condición de raza, origen y etnia; el Psicosocial, cuando existe afectación, trauma y perturbación mental; el ciberbullying, el que se hace a través de las redes sociales, mediante el uso de mensajes de texto o imágenes desacreditando a un educando o grupo de estudiantes, mediante el uso del chantaje.

2.1.2. Actores del acoso escolar

Los actores del acoso escolar son los agresores o victimarios, la víctima y los observadores, de hecho, los llamados actores son los que están involucrados directa o indirectamente en hechos de conflicto, por consiguiente, aquellos que realizan la acción de hecho, de agredir, causar daño o algún tipo de lesión, y de demostrar superioridad, hacia uno u otros grupos de individuos considerados por ellos inferiores, son los denominados victimarios o agresores, sumado a esto, otros actores que intervienen son los que hacen el papel de víctimas, quienes son los que padecen las agresiones de todo tipo sea física, verbal, psicológica y social y por último están los que observan y hacen silencio ante los hechos, convirtiéndose en ocasiones testigos de las situaciones agresivas de los menores hacia otro grupo poblacional estudiantil. (Castillo, L. 2011, p. 419).

Por su parte, Cano, M. (2018) señala que los actores del acoso escolar son tres “la víctima o agredido, el victimario o agresor y los observadores” (p. 62). Pueden distinguirse dos tipos de víctimas, el pasivo o el sumiso, quienes aceptan las agresiones como parte del diario vivir en la escuela, son sumisos, se quedan callados, nunca denuncian, están también los activos que reaccionan con violencia física o verbal, como mecanismo de defensa, a veces se tiende a confundir estas reacciones con las de los agresores, pero sus reacciones o agresiones no deben ser consideradas como acoso escolar, de igual manera están los agresores o los mal llamados victimarios, los cuales son los que causan daño, son los que buscan a sus posibles víctimas en los grados inferiores o a quienes ellos consideran débiles, los agresores tienden a actuar de forma violenta con lo cual buscan llamar la atención y ejercer dominio sobre los demás. Por otro lado, se encuentra el observador, que asume una posición pasiva frente a los actos o situaciones de acoso, de hecho, este actor es clave en la nueva modalidad de acoso el cibernético, el cual se lleva a cabo por el uso de las redes sociales, convirtiéndose este en un actor pasivo, no

estableciendo un rol directo entre el acosador y la víctima, pero siendo consciente que este tipo de acoso está mal y que debe tomar acciones para remediarlo (Cano, M. 2018).

2.1.3. Causas del acoso escolar

Las causas que provocan el acoso escolar en el entorno educativo son los factores familiares, personales, sociales y escolares (Cano, M. 2018), autores como Enríquez, M. (2015) manifiestan que hay cuatro factores de riesgo que existen en la sociedad, las “personales, familiares y escolares al igual que los medios de comunicación” (p. 223). Así pues, en lo concerniente a los factores personales el agresor se ve superior a las víctimas, en ocasiones tiene apoyo de más agresores o porque la víctima tiene poca capacidad de responder, con respecto a las causas familiares incide que los alumnos vivan en hogares disfuncionales y con padres violentos, las situaciones socioeconómicas inciden también en los comportamientos agresivos de los niños y niñas, otro factor relevante es el contexto educativo y se presenta por la capacidad instalada del colegio, ya sea grande o pequeño, la probabilidad de que ocurran situaciones de acoso es por la falta de presencia de docentes en labores de vigilancia y control, por último en cuanto a los medios de comunicación, la causa se asocia a la exposición constante de televisión con programas o contenidos violentos, que los niños y niñas, consideran normales, asumiendo después comportamientos agresivos en las instituciones educativas (Enríquez, M. 2015).

Además, en concordancia con los factores del acoso escolar, desde el ámbito familiar, se tienen en cuenta las bases de formación en principios y valores que permiten visionar un tejido social formado integralmente, que le sirva productivamente a la sociedad. Por otro lado, en el contexto escolar se ven reflejadas todas aquellas conductas negativas, que se han adquirido en diferentes ambientes, no dejando de lado que en dicho contexto también hay factores que inciden a que esta problemática prolifere masivamente, como son la falta de apoyo del docente ante estas acciones negativas reiteradas, el fomento de la competitividad e individualidad, la tolerancia de algunas formas de agresión entre los alumnos, poca sensibilización en valores de aceptación y en temas relacionados con el acoso escolar y la falta de información a padres, profesores y alumnos de la necesidad de no tolerar acciones violentas entre compañeros.

2.2. Lúdica

La segunda categoría de investigación es la lúdica como un facilitador del aprendizaje de los individuos, precisamente, la lúdica es propia de la naturaleza humana y tiene que ver con la necesidad de comunicarse, de sentir, de poder expresar emociones y sentimientos, sumado a esto, la lúdica es una opción pedagógica que fortalece la convivencia pacífica entre los estudiantes y surge como una estrategia para prevenir y mitigar el acoso escolar.

La lúdica es entendida como una parte esencial del desarrollo del ser humano que nace de la necesidad de expresarse y de poder sentir emociones como la risa y el llanto, se orienta también hacia la diversión, el entretenimiento, el esparcimiento, es decir, todo aquello que conlleve a gritar y gozar, todo esto en los marcos de una estructura de formación integral, basada en entornos de aprendizaje. La lúdica en el entorno educativo facilita el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes, estar siempre activos, y permitiendo que los niños y adolescentes expresen emociones, que puedan generar ideas creativas y promover retos y cambios (Betancourt, C. Peña, P. y Gómez, C. 2017).

Investigadores como Díaz, M. Elizalde, V. Tenorio, E. y Solís, M. (2018) manifiesta que la lúdica es una expresión cultural y que por ser una actividad transversal al proceso enseñanza-aprendizaje, no debe ser considerada como una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, y es por la misma necesidad que tiene el ser humano de poder comunicarse a través de sus emociones, respecto a la lúdica autores como Rangel, Y., et al. (2018), expresan que la “lúdica consiste en ofrecer en el acto formativo experiencias dinamizadoras, que toman como punto de partida la curiosidad y experimentación para generar diálogos y reflexiones en torno a propuestas didácticas y potencializarlas en procesos de aprendizaje” (p. 475). Por consiguiente, la lúdica es una acción del ser humano y se manifiesta con expresiones culturales; su intencionalidad es causar alegría y aprendizaje de acuerdo con el entorno sociocultural en el que se desarrolle, además la lúdica, fomenta la adquisición de saberes, el desarrollo psicosocial y la estructuración de la personalidad del o los individuos.

Por otra parte, Zuluaga, C. y Gómez, M. (2016) plantean que la lúdica facilita el aprendizaje significativo en los estudiantes y que ayuda al desarrollo armónico de los individuos. Por consiguiente, la lúdica permite que el niño, niña u adolescente aprendan de manera divertida y feliz, además, al mismo tiempo, se fortalecen valores, que hacen que haya un cambio de personalidad en los educandos. En otras palabras, La lúdica es un factor o procedimiento clave en el proceso de aprendizaje (Posso, P. Sepúlveda, M. Navarro, N. y Laguna, C. 2015).

De acuerdo con lo anterior la lúdica es una herramienta inalienable para el aprendizaje, por consiguiente, la lúdica y el sistema enseñanza-aprendizaje, se fusionan armónicamente para el desarrollo integral de los estudiantes. A través de la interacción la lúdica crea las condiciones para la adquisición de conocimiento y el desarrollo de las estructuras cognitivas (Zuluaga, C. y Gómez, M. 2016). Existen muchos conceptos de lúdica, pero cabe resaltar que el aprendizaje siempre está ligado a lo lúdico, sin hacer a un lado lo inherente a la naturaleza humana, que es su condición innata de expresar emociones y que estas pueden estar asociadas a lo estético, ético, recreativo, aprendizaje, otros (Piedra, S. 2018, p. 97).

Díaz, M et al. (2018) plantean que la fusión entre la lúdica y el aprendizaje, aportan a la construcción cultural e interacción social de los estudiantes. Sumado a esto Lozano, T. (2018) expone, que la lúdica “es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento” (p. 27).

En conclusión, el ser humano a lo largo de la historia, ha venido adquiriendo conocimientos con base a la experiencia, pero en el fondo el diario vivir ha sido complejo y rutinario, sin embargo, en el devenir histórico el género masculino y femenino, ha usado formas y métodos para que el desarrollo cognitivo y la adquisición de conocimientos, desde que se nace hasta que se cumpla el ciclo de vida deje de ser pasivo, rutinario y aburrido, si no que más bien sea un proceso de aprendizaje activo, de hecho, la herramienta armónica que siempre ha utilizado el ser humano es la lúdica, la cual ha sido un instrumento que facilita el proceso enseñanza-aprendizaje.

2.2.1. Actividades lúdicas

La actividad lúdica es fundamental en el desarrollo integral del niño y la niña, porque esta, aparte de producir alegría, también les genera diversión y distracción, que les son propias de la edad. Según Posso, P et al. (2015) la actividad lúdica mejora las interacciones interpersonales de los escolares, genera buenas actitudes y propicia un buen ambiente en los establecimientos educativos, de igual manera la lúdica no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo.

El ciclo de vida del ser humano es temporal, pero sus hazañas y proezas, perduran con el tiempo y a lo largo de la historia de la humanidad, la actividad lúdica ha sido siempre fiel acompañante como instrumento de desarrollo y aprendizaje, de hecho, siendo niños, adultos y ancianos, la lúdica trae consigo muchos beneficios, tanto en lo físico como lo mental. En opinión de Piedra, S. (2018) las actividades lúdicas son imprescindibles del entorno de los individuos, de cierto modo, aspectos como la edad, la cultura, la economía y el factor social, no influyen en el proceso de aprendizaje, pues de ellas se aprende y se responde mejor en forma adecuada ante cualquier desafío de la vida cotidiana.

Por otro lado, Díaz, M et al. (2018) manifiesta que “es importante dar a la lúdica su relevancia en los procesos vitales, formativos, y establecer su relación con el juego, el cual ha sido colocado como un sinónimo” (p.8). En el fondo el juego debe ser considerado como herramienta pedagógica y no solamente verlo como una actividad en la cual los individuos involucrados participan activamente, para disfrute y diversión.

Autores como Ayala, H. y Córdoba, J. (2015) manifiestan también, que se reconocen a las actividades lúdicas como una parte fundamental del desarrollo humano, cuyo fin es expresar y comunicar emociones, como la risa, el canto, los gritos y el goce. De acuerdo con lo anterior, con la lúdica, utilizando el juego, el canto y las dinámicas recreativas, se genera empatía entre los educandos, generándose espacios conciliatorios frente a situaciones de convivencia escolar.

Paralelamente a esto, cabe resaltar que la actividad lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia

gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Gómez, T. Molano, O. y Rodríguez, S. 2015).

Desde el punto de vista teórico se entra a diferenciar los términos lúdica y juego, que aparentemente significan lo mismo, por lo que es preciso anotar que las actividades lúdicas llevan un enfoque y una intención de aprendizaje, mientras que el juego es mucho más libre y espontáneo porque es una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. La lúdica, por su parte, corresponde a una dimensión del desarrollo humano, es más del entorno de formación académica, hace parte de cada ser y se convierte en una necesidad en el transcurso de toda su vida, en relación con lo anterior. Posada, R. (2014) señala que el estudiante, “protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender” y el cómo, de hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva y abierta, que, a partir de la interacción, construye el conocimiento” (p. 28)

Finalmente, la actividad lúdica inmersa en las actividades académicas se convierte en una herramienta estratégica de aprendizaje, que permite generar en los niños y niñas habilidades, contribuyendo también al desarrollo físico, emocional, intelectual y afectivo en ellos, fortalece la convivencia propiciando ambientes agradables y potencializando su aprendizaje en la adquisición de nuevos conocimientos.

2.2.2. Tipos de actividades lúdicas

La actividad lúdica, genera en los niños y niñas, confianza y autonomía, por consiguiente, favorece al desarrollo de la personalidad, de ahí que, una de las actividades lúdicas que ayudan en los procesos formativos, es el juego, de hecho, Gómez, T et al. (2015) plantea que el juego es una actividad que se utiliza para el disfrute, goce y sana diversión de los estudiantes, y a la vez es usado como una herramienta educativa y que por ende permite al niño integrarse y adaptarse a cualquier ambiente o entorno educativo.

Por su parte, (Grellet, 2000; citado por Gil, F. Romance, A. y Rodríguez, A. 2018) argumenta que “el juego se constituye como una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños y niñas, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social” (p. 253). El juego es un catalizador para llamar la atención en los individuos y es un instrumento que despierta

el interés en las personas sin tener en cuenta la edad. Como actividad pedagógica, la lúdica, se realiza con fines educativos y recreativos, con el propósito de afianzar y fortalecer los procesos enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, hablar de juego implica relacionarlo con fines educativos y con actividades de aprendizaje, indudablemente el juego debe cumplir ciertos objetivos por el cual se realiza, sin dejar a un lado, los principios básicos de la planeación. Una vez definido el objetivo a trabajar es necesario realizar un inventario de los materiales que se disponen para el desarrollo de las actividades lúdicas, con el fin de generar conciencia en los alumnos del valor del juego como instrumento de aprendizaje (Garrido, V. 2017).

En el caso del juego este es considerado una actividad que necesita el ser humano, ya que permite adoptar ciertas conductas sociales, sumado a esto el juego ayuda al desarrollo de las capacidades motoras, afectivas y capacidades intelectuales, pero no necesariamente el juego es la única actividad para fomentar el aprendizaje y la sana convivencia en los niños y niñas. En este sentido Piedra, S. (2018) plantea que el juego no es la única actividad lúdica, ni todo juego se debe considerar como lúdica, si no que existen otras actividades como la artística. (p. 96)

En síntesis, para determinar el tipo de actividad ideal, el profesorado debe reconocer la situación, el fin o propósito, que desea lograr y a qué tipo de población van dirigidas las actividades lúdicas, cabe resaltar que la lúdica es tomada como una propuesta pedagógica que proporciona herramientas innovadoras al maestro desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje dentro del entorno escolar que facilita la relación interpersonal.

3. Resultados y discusión

Los principales resultados obtenidos en la aplicación de la entrevista realizada a docentes y estudiantes, de 5° grado de la institución educativa San Cayetano de Usme, donde se obtuvieron respuestas que permiten realizar el análisis sobre los aportes de la lúdica en la prevención y mitigación del acoso escolar. De hecho, los resultados obtenidos a partir de la aplicación del instrumento permiten analizar los dos niveles o categorías de la investigación, el primero es el acoso escolar y la segunda categoría la lúdica, las cuales se relacionan a continuación.

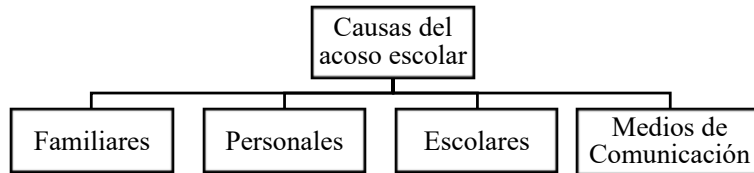
Los hallazgos obtenidos de la categoría acoso escolar, parten de preguntas realizadas al cuerpo docente de grado 5 de la Institución Educativa

San Cayetano, como también de estudiantes. Con base en ello, se pretende iniciar el análisis de los hechos narrados por los pares académicos, de ahí que, se observa que los docentes mostraron experticia en el tema consultado, se pudo evidenciar a través de sus argumentos que el acoso escolar, es un problema latente, generalizado y que debe ser intervenido.

Respecto al análisis del objetivo que busca identificar las causas y presencia del acoso escolar en los estudiantes de quinto grado de la comunidad estudiantil, las preguntas orientadoras, se encaminaron primero a conocer si hay problemas de acoso escolar y segundo a determinar, cuáles son las situaciones o hechos que generan el acoso escolar.

Ante la pregunta ¿Considera usted que hay problemas de acoso escolar entre los estudiantes de 5° grado? ¿Por qué? Los entrevistados expresaron que, sí existen situaciones de bullying o acoso escolar, de hecho, actualmente los chicos se dejan influenciar por sus grupos sociales y por el simplemente hecho de pertenecer a un grupo acceden a agredir física, verbal y emocionalmente a compañeros indefensos o pasivos para demostrar su poder y jerarquía en el entorno educativo. Al respecto (Goodman R, Scott S. 2005; citados por Gallo, L. Saucedo, J. Ruiz, S. y Roque, E. (2011) expresan que el acoso escolar, también es llamado bullying en inglés, y que se refiere al uso repetitivo, sistemático, deliberado e intencional de agresiones verbales, psicológicas o físicas para lastimar y dominar a otro niño. Para Azúa, E. Rojas, P. y Ruiz, S. (2020) el acoso escolar (en inglés: bullying) “corresponde a un abuso de poder sistematizado que se puede manifestar a través de distintos tipos de violencia, que puede ser física, verbal, exclusión social, entre otras” (p. 1).

Para la siguiente pregunta de investigación ¿Por qué crees que se generan situaciones de agresión, maltrato, o acoso escolar entre los estudiantes? La mayor parte de los entrevistados narraron que las causas que generan las agresiones, maltrato, o acoso escolar se dan por situaciones familiares, personales, escolares y medios de comunicación (ver figura 1). Entre las causas que inciden en el acoso escolar en los centros educativos se encuentran las de índole familiar, las de tipo personal, las psicosociales y por último las escolares (Cano, M. 2018), sumado a esto encontramos autores como Enríquez, M. (2015) quien manifiesta que hay cuatro factores de riesgo que existen en la sociedad, los “personales, familiares y escolares al igual que los medios de comunicación” (p. 223)

Figura 1 Causas de acoso escolar

En cuanto a la categoría de la lúdica, se pretende establecer si a través de esta se contribuye a mitigar o disminuir el acoso escolar entre los estudiantes, implementando el juego como actividad lúdica, que ayude a integrar a los estudiantes, aunque muy pocos docentes lo realizan, observan que este proceso se ejecuta de manera activa en los grados inferiores, como estrategia para disminuir la agresividad en los menores, en este sentido. Posso, P et al. (2015) manifiesta que “la actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas” (p. 166). De hecho, en el orden narrativo de los docentes, se evidencia también la importancia de las actividades lúdicas como enfoque integrador y como estrategia para una buena convivencia, solo si su objetivo tiene como fin la integración, el respeto, el reconocimiento del otro y respeto por la diferencia.

En concreto los docentes no son escépticos en dar la importancia a la lúdica y usarla como estrategia para mitigar el acoso escolar, siempre y cuando esta conduzca a buenos resultados. Los centros educativos deben incorporar dentro de sus procesos académicos, y darle la respectiva importancia a las actividades lúdicas como el juego para que contribuya en los procesos formativos de los estudiantes (Díaz, M et al. 2018).

Por último, para determinar el tercer objetivo, el cual consiste en reconocer la lúdica como una manera de potenciar las experiencias educativas y, desde los escenarios educativos, se observa la necesidad de hacer propuestas encaminadas a la solución de diferentes problemáticas detectadas dentro y fuera de las aulas, para lo cual la lúdica se ha convertido en una herramienta de apoyo para fortalecer los procesos de enseñanza. También es importante señalar que la lúdica juega un papel importante en el desarrollo motriz de los niños en los primeros años de vida y que a través de las actividades lúdicas permitirá incrementar el nivel intelectual, social, moral y creativo de los estudiantes (Posligua, J. Chenche, W. y Vallejo, B. 2017).

Cabe resaltar que, en este sentido, la lúdica es reconocida desde los escenarios escolares como parte fundamental, pues a pesar de los múltiples modelos que apoyan el quehacer pedagógico se puede asegurar que en algunos de ellos la lúdica está presente, ya sea desde la estrategia usada o como una herramienta en el proceso de enseñanza.

Conclusiones

En este capítulo presentaremos las conclusiones del presente trabajo de investigación, en consonancia con los objetivos formulados, de hecho, las conclusiones, nacen de la recopilación de la información de las entrevistas realizadas y del análisis y discusión de los resultados obtenidos de las narrativas de docentes y estudiantes y posteriormente, finalizar con algunas recomendaciones.

A través de la indagación del marco teórico, se efectuó el cumplimiento del objetivo general del trabajo de investigación, el cual está orientado a analizar cuáles han sido los aportes de la lúdica en la prevención y mitigación del acoso escolar en estudiantes de 5 grado de la institución educativa San Cayetano de Usme, identificando la problemática del Bullying, como un fenómeno socio cultural amplio y complejo que se manifiesta de forma permanente y constante en las instituciones educativas afectando la convivencia escolar y la sana armonía en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Con base en las narrativas de los docentes y de los estudiantes, se identificó la presencia del acoso escolar en la institución educativa San Cayetano de Usme, como las agresiones físicas, las verbales, psicológicas, sociales y el ciberacoso, por consiguiente, el acoso escolar era considerado como una problemática latente y que la tendencia iba en aumento. De hecho, la problemática se manifiesta como un acto de intimidación y maltrato entre los estudiantes, de forma recurrente y por lo general lejos de la presencia de los docentes, su finalidad es humillar y someter de manera abusiva a estudiantes a quienes consideran débiles, convirtiéndolos posteriormente en víctimas.

Otro de los hallazgos importantes de la investigación, que se identificó son los factores familiares, personales, escolares y la influencia de los medios de comunicación, con lo anterior, se confirma que el acoso escolar en la institución educativa, es una problemática de carácter psicosocial que

repercute en la personalidad de los alumnos involucrados en la situación problémica la cual requiere ser intervenida, por otro lado, la investigación narrativa evidencia protagonistas del acoso escolar, como los agresores considerados victimarios, las víctimas y los observadores o testigos; los primeros por lo general son estudiantes cuyas características son de una personalidad dominantes e impulsivos, los cuales hacen uso de la fuerza para demostrar jerarquía y poder, las víctimas por lo general son alumnos que se aíslan, tienen dificultad de comunicación y su autoestima es baja, y por último, los espectadores, que en ocasiones incitan y motivan a los agresores a cometer hechos de agresión hacia sus pares indefensos y mantienen una actitud indiferente ante lo que les ocurre a las víctimas.

En relación a la pregunta, que consiste en establecer los aportes de la lúdica en la prevención y mitigación del acoso escolar a partir de los relatos de los participantes asociados a los estudiantes de 5 grado de la institución educativa San Cayetano de Usme, se halló que, a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica, como estrategia para mitigar la problemática del acoso escolar, no suelen realizar actividades lúdicas, que ayuden a mejorar la convivencia escolar, además se evidencia, desconocimiento respecto a que la lúdica puede ser una herramienta fundamental que ayude a mitigar el problema, de hecho, los docentes no le dan la debida importancia o se desentienden del fenómeno del acoso escolar como un problema latente dentro de la institución educativa.

En concreto los docentes no son escépticos en dar la importancia a la lúdica y usarla como estrategia para mitigar el acoso escolar, siempre y cuando esta conduzca a buenos resultados. Por otro lado, se concluye que a los estudiantes les parece importante que los docentes realicen actividades lúdicas como el juego, ya que para ellos es divertido, hacen amigos, pueden aprender sobre todo a relacionarse con otros estudiantes.

Por último, con el análisis de la información, se da respuesta a la tercera pregunta que se refiere al tercer objetivo el cual consiste en reconocer la lúdica como una manera de potenciar las experiencias educativas que disminuyan el acoso escolar, con respecto a lo anterior, los estudiantes corroboran que el juego es divertido ya que es una buena estrategia para aprender y potenciar sus capacidades, se mejora la comunicación, disminuyen los conflictos y que a través de actividades lúdicas les permite explorar y aprender cosas nuevas, en adición a esto, el juego como actividad lúdica, genera un ambiente agradable y ayuda a mejorar la convivencia.

Por lo tanto, se espera que, a partir de la implementación de las actividades lúdicas, se logre evidenciar un mejoramiento en las conductas agresivas entre agresores y víctimas, y, por ende, se mejore también la convivencia, lo que aseguraría hacia el futuro se eviten situaciones de violencia y acoso escolar en los estudiantes de grado quinto de la institución educativa San Cayetano de Usme. De acuerdo con los resultados, en nuestra práctica docente se podrán incorporar iniciativas que promuevan la lúdica, para generar cambios en el comportamiento de los estudiantes.

Otra recomendación importante es que el cuerpo docente incorpore dentro de su planeación de clases las actividades lúdicas a desarrollar, determinando el tipo de competencia, habilidad, destreza o conocimiento que desea que adquieran los niños.

Referencias

- Abri, I. I. “El acoso escolar”. *Padres y Maestros* (335), (2010): 21-25.
- Ayala, H., & Córdoba, J. La lúdica como estrategia pedagógica para la mediación y la solución de conflictos escolares. (Tesis de especialista en Pedagogía de la Lúdica). Fundación Universitaria los Libertadores, Santiago de Cali, 2015.
- Azúa, E., Rojas, P., & Ruiz, S. “Acoso escolar (Bullying) como factor de riesgo de depresión y suicidio”. *Revista Chilena de Pediatría*, 9(3), (2020): 1-8.
- Bernal, C., Correa, A., Pineda, M. I., Lemus, F. J., Fonseca, M. d., & Muñoz, C. *Fundamentos de Investigación* (Primera Edición ed.). México: Pearson Educación, 2014.
- Betancourt, C. M., Peña, P., & Gómez, C. A. “La lúdica como estrategia para la educación y cultura ambiental en el contexto universitario”. *UNIMAR*, 35(2), (2017): 283-292.
- Cano, M. “Actores del acoso escolar”. *Revista Médica de Risaralda*, 24(1), (2018): 61-63.
- Castillo, L. E. “El acoso escolar. De las causas, origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que le otorgan los autores”. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 4(8), (2011): 415-428.
- Castro, J. Acoso escolar. *Revista de Neuropsiquiatria*, 74(2), (2011): 242-249.

- Cerezo, F. "Bullying: análisis de la situación en las aulas españolas". *International Journal of Psychological Therapy*, 9(3), (2009): 383-394.
- De la Ossa, E. D., & Herrera, J. D. "La investigación Narrativa en psicología: definición y funciones". *Psicología desde el caribe*, 30(3), (2013): 620-641.
- Denzin, N., Lincoln, Y., & Chase, S. Investigación narrativa. Métodos de recolección de datos. Manual de investigación cualitativa (Vol. IV). Barcelona: Gedisa, 2015.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. Metodología de investigación en educación médica. La Entrevista, Recurso Flexible y Dinámico. Investigación en educación médica, 2(7), (2013): 162-167.
- Díaz, M., Elizalde, V., Tenorio, E., & Solís, M. d. La lúdica. Pro-Educ@(26), (2018): 1-48.
- Enríquez, M. F. El acoso escolar. Saber, Ciencia y Libertad, 10 (1), (2015): 219-233.
- Gallo, L. A., Saucedo, J. M., Ruiz, S., & Roque, E. "El acoso escolar (bullying) y su asociación con trastornos psiquiátricos en una muestra de escolares en México". *Salud pública de México*, 53(3), (2011): 220-227.
- García, C., & Posadas, S. "Acoso escolar: de lo tradicional a un enfoque tradicional". *Acta pediátrica de México*, 39(2), (2018): 190-201.
- Garrido, V. "8 Factores para planificar actividades lúdicas. Guía para la Reflexión Docente". Observatorio del juego, (2017). 1-17. https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas_-Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-Docente..pdf
- Gil, F. J., Romance, À. R., & Rodríguez, A. N. "Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil". *Retos* (34), (2018): 252-257.
- Gómez, T., Molano, O. P., & Rodríguez, S. La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. (Licenciatura en Pedagogía Infantil). Universidad del Tolima, Ibagué, 2015.

- Hernández, C. A. El Bullying por orientación sexual, una consecuencia de discriminación sistemática por orientación sexual en Colombia: Caso Sergio Andrés Urrego. Universidad Católica de Colombia, 2016.
- Jiménez, T., & Lehalle, H. “La Violencia Escolar entre Iguales en Alumnos Populares y Rechazados”. *Psychosocial Intervention*, 21(1), (2012): 77-89.
- Ley 1620. (15 de marzo de 2013). por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Sistema único de información normativa. Obtenido de Obtenido de <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685356>
- Lozano, T. (2018). Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 184 de Sanclemente -Pisco. (Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial. Universidad Nacional de Huancavelisca, Huancavelisca.
- Mendoza, E. “Acoso cibernético o cyberbullying: Acoso con la tecnología electrónica”. *Pediatría de México*, 4(3), (2012): 133-146.
- Novo, M., Fariña, F., Seijo, D., & Arcé, R. “Eficacia del MMPI-A en casos forenses de acoso escolar: Simulación y daño psicológico”. *Psychosocial Intervention*, 22, (2013): 33-40.
- Olweus, D. (1993). Acoso escolar, “BULLYING”. En las escuelas: Hechos e intervenciones. Centro de investigación la promoción de la salud, 2.
- Pacheco, B. “Violencia escolar: la perspectiva de estudiantes y docentes. Revista electrónica de investigación educativa, 20(1), (2018): 112-121.
- Perla, L. “Acoso escolar cibernético en el contexto de la pandemia por covid -19”. *Revista cubana de medicina*, 59(4), (2020): 1-3.
- Piedra, S. E. “Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos”. *Revista Cognosis*, 3(2), (2018): 93-108.
- Posada, R. La lúdica como estrategia didáctica. (Tesis Magister en Educación con énfasis en Ciencias de la Salud. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. (2014). Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica”. *Revista científica-Dominio de las ciencias*, 3(3), (2017): 1020-1052.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., & Laguna, C. “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar”. *Lúdica Pedagógica* (21), (2015):163-174.
- Rangel, Y., Vilardy, R., Cabás, M., Sánchez, S., Puello, E., & Jiménez, M. “La lúdica mediada por tecnologías de información y comunicación, una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores”. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), (2018): 473-478.
- Strauss, A., & Corbin, J. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Medellín: Universidad de Antioquia, 2016.
- Wong, D. “Importancia de las categorías y los enfoques en la investigación de mercados”. *Revista Colón Ciencias, Tecnología y Negocios*, 4(2), (2017): 81-89.
- Zuluaga, C. M., & Gómez, M. d. “Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario”. *Educación*, 12(1), (2016): 236-249.

Citar este artículo

López, Juan C., García R. Sandra C. & Monterrosa P. Esmeralda B. “La lúdica como estrategia pedagógica para la prevención y mitigación del acoso escolar”. *Revista Historia de la Educación Colombiana*. Vol. 26-27 No 26-27, (2021):177-201.

DOI: <https://doi.org/10.22267/rhec.212626.93>