

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS COMPETENCIAS  
CIUDADANAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4-2 DE LA I. E.M. MARCO FIDEL SUÁREZ DEL  
BARRIO ANGANROY DE LA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO

ANA LUCIA RAMOS GUERRERO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS  
SOCIALES  
SAN JUAN DE PASTO  
2013

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS COMPETENCIAS  
CIUDADANAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4-2 DE LA I. E.M. MARCO FIDEL SUÁREZ DEL  
BARRIO ANGANROY DE LA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO

ANA LUCIA RAMOS GUERRERO

Trabajo de grado para optar el título de licenciada en  
Educación Básica con énfasis en Ciencias Sociales

Asesor:  
Esp. GIOVANNY ALDEMAR ARTEAGA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS  
SOCIALES  
SAN JUAN DE PASTO  
2013

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1<sup>o</sup> del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

**San Juan de Pasto 19 de febrero del 2013**

## **AGRADECIMIENTOS**

**A mi familia por el apoyo constante.**

**A los docentes y estudiantes que hicieron posible esta investigación.**

## **DEDICATORIA**

**A mi hermano del alma, Esteban Ricardo Ramos Guerrero, Sacerdote, quien hizo posible la culminación de mi carrera.**

## TABLA DE CONTENIDO

	PAG.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>1. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO</b>	<b>11</b>
1.1 Contexto del estudio	11
1.2 Descripción del problema	12
1.3 Objetivos	13
1.4 Justificación	13
<b>2. ANTECEDENTES</b>	<b>16</b>
<b>3 ASPECTOS METODOLÓGICOS</b>	<b>19</b>
3.1 Enfoque y método	19
3.2 Técnicas e instrumentos	19
<b>PARTE II</b>	
<b>EL JUEGO COMO ESTRATEGIA FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR DE LA PROPUESTA</b>	
<b>4 PLANTEAMIENTO CURRICULAR DE LA ENSEÑANZA</b>	<b>21</b>
<b>5 LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS</b>	<b>31</b>
5.1 Me respeto a mí mismo y respeto a los demás	32
5.2 Trabajar en equipo si es posible	33
5.3 Manejo mis emociones	35
5.4 Resuelvo mis conflictos de manera pacífica	36
<b>6 LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DEL JUEGO</b>	<b>40</b>
6.1 Juego Social	40
6.2 Juego Dramático	42
6.3 Juego de roles	45
6.4 Juego cooperativo	47
6.5 Configuración del programa de intervención lúdica	50
<b>7 IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA</b>	<b>53</b>

<b>PARTE III</b>		
<b>VALORACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS</b>		
<b>8</b>	<b>EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE</b>	<b>56</b>
	8.1 Ambiente de aprendizaje que se crea a través del juego	56
	8.2 El clima en el aula mediante el juego	58
	8.3 Posibilidades de enseñanza y aprendizaje que ofrece el juego	59
<b>9</b>	<b>EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS</b>	<b>63</b>
	9.1 Formas de participación de los niños y las niñas en los diferentes juegos	63
	9.2 Desarrollo de las competencias ciudadanas	64
	9.3 Estrategias didácticas en las prácticas de enseñanza	69
<b>10</b>	<b>EL PROFESOR Y EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA</b>	<b>73</b>
	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>79</b>
	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>80</b>
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>81</b>
	<b>ANEXOS</b>	<b>83</b>



## LISTA DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
Cuadro. 1. Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas para grado 4-2	38
Cuadro. 2. Ejemplo de ficha de juego del programa	51
Cuadro. 3. Estructura de las sesiones de juego	54

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
Anexo A. Reorganización de las Competencias Ciudadanas	83
Anexo B. Fichas de los juegos del programa	86

## RESUMEN

Ante esta realidad, la educación toma parte esencial en la búsqueda de una solución, poniendo en práctica los fines que la determinan, en especial la formación de personas con valores sociales, afectivos y respetuosos de la propia vida y la de los demás, de la diferencia y del medio ambiente; educandos críticos, participativos y propositivos en la toma de decisiones en relación a la vida en sociedad; debido a que el proceso educativo no solo se refiere a la adquisición de conocimientos académicos sino también a la formación de valores humanos mediante la implementación de estrategias didáctico-pedagógicas que tengan mayor compromiso y responsabilidad en la formación de ciudadanos capaces de intervenir de manera constructiva en la sociedad, que promuevan el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la convivencia pacífica para mejorar la vida en comunidad; estrategias que permitan que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo para la vida. Si se parte de estos fundamentos que mejor actividad para alcanzar dichos objetivos que aquella a la que los niños y niñas dedican la mayor parte de su tiempo e interés: el juego, el cual tiene gran importancia en el desarrollo íntegro de los estudiantes por que propicia espacios para la sana convivencia, para la reafirmación de valores y para el desarrollo de un espíritu crítico que lleve a los niños y las niñas a explicaciones objetivas de los fenómenos sociales partiendo de las necesidades, características e intereses de los estudiantes del grado 4-2 del contexto local de la institución educativa Marco Fidel Suárez del barrio Anganoy de la ciudad de san Juan de Pasto, con el ánimo de formar personas con la convicción de que si es posible aprender a vivir juntos en la diferencia.

## **ABSTRACT**

Given this reality, education plays an essential part in finding a solution, implementing the determined purposes, especially the training of people with social, emotional and respectful of one's life and that of others, the difference and the environment, critical learners, participatory and proactive in making decisions about life in society, because the educational process not only refers to the acquisition of academic knowledge but also to the formation of human values through implementing didactic pedagogical strategies that have greater commitment and responsibility in the formation of citizens able to engage constructively in society, to promote respect, tolerance, solidarity and peaceful coexistence to improve community life; strategies allowing students to gain meaningful learning for life. If you are part of this foundation that best activity to achieve those goals than that at which children spend most of their time and interest: the game, which is very important in the full development of students that fosters spaces for healthy living, for the reaffirmation of values and the development of critical thinking that takes children to objective explanations of social phenomena based on the needs, characteristics and interests of students in grades 4-2 the local context of the school district Marco Fidel Suárez Anganoy city of Pasto, with the aim to train people in the belief that if you can learn to live together in difference

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo se construyó a partir de la interpretación y el análisis del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Para ello el estudio se centró en la reestructuración de las competencias ciudadanas, en la implementación del juego como estrategia de enseñanza de las mismas y en la evolución durante la aplicación de la propuesta. La investigación es de carácter cualitativo, apoyada de un enfoque curricular investigativo y un método de investigación-acción con el uso de diferentes técnicas de recolección de información tales como: la observación participante y la entrevista de grupo focal. Los resultados surgieron a partir del análisis e interpretación de la información desarrollando de manera pertinente cada uno de los objetivos de la investigación.

Este trabajo investigativo se organiza en tres partes. En la primera se realiza el planteamiento del estudio, el cual, está conformado por tres capítulos; en el primero se presenta el contexto del estudio, en el cual, se realiza una breve descripción histórica del barrio Anganoy y de la institución educativa Marco Fidel Suárez; la descripción y formulación del problema, los objetivos y la justificación; en el segundo se encuentran los trabajos investigados relacionados con el presente estudio; en el tercero se presenta los parámetros metodológicos de la investigación, se habla del enfoque, el método y las técnicas de recolección de información. En la segunda parte del informe se presenta el juego como estrategia de enseñanza y la fundamentación curricular de la propuesta ordenados en cuatro apartados. El primero se centra en el planteamiento curricular de la enseñanza, donde se hace evidente la importancia del currículo dentro de la práctica docente; en el segundo se detalla las competencias ciudadanas, donde se hace una reorganización de las mismas teniendo en cuenta las propuestas por el Ministerio de Educación Nacional y se presenta una nueva propuesta con sus respectivos estándares; en el tercero se hace referencia a las competencias ciudadanas a través del juego, donde se presentan los cuatro tipos de juegos que se utilizarán para su enseñanza; el cuarto se refiere a la implementación de la estrategia, en el que se presenta el horario y la manera como se llevará a cabo el desarrollo de la propuesta.

En la tercera parte se presentan los resultados del estudio ordenados en tres partes. En la primera se habla del juego en la enseñanza y el aprendizaje, donde se puntualiza sobre el ambiente y las posibilidades de enseñanza-aprendizaje que posibilita el juego; en la segunda se trata específicamente de la importancia del juego en la enseñanza de las competencias ciudadanas. En la tercera se hace mención al docente en el mejoramiento de la enseñanza, donde se centra en la labor del profesor como agente de cambio que busca un aprendizaje significativo en sus estudiantes y a través de él una transformación social.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

### 1.1. Contexto del estudio

Anganoy, localizado en las faldas del volcán Galeras, existe como poblado desde la época precolombina, su nombre en quechua significa nido de águila; sus antiguos habitantes pertenecían a la familia Quillacinga, de donde deriva su nombre conservado en la época de la colonia. Con la llegada de los españoles a estas tierras se fundaron 21 pueblos en los alrededores de San Juan de Pasto, siendo Anganoy uno de ellos, con el fin de proveer de alimentos a la ciudad. Durante la época de la colonia fue una de las encomiendas. Al respecto Santander dice:

Anganoy es el caserío que queda en las faldas del Galeras y sus habitantes proveen de nieve a la población, tiene una mina de yeso y son dueños los Anganoyes de un terreno situado en el municipio de la Florida, conocido con el nombre de Santa Bárbara de Cunchy, fue Anganoy teatro del combate que en el 11 de mayo de 1851 dirigió el general M. Franco contra el coronel Ibáñez<sup>1</sup>

La Institución Educativa Municipal Marco Fidel Suárez está ubicada en este sector sur-occidental de la ciudad de San Juan de Pasto, en el Barrio Anganoy. Su nombre se debe al señor Marco Fidel Suárez, elegido presidente por los conservadores durante el tiempo de 1918-1922, cuyo nombre se tomó para identificar la institución como símbolo de trabajo, superación y esfuerzo.

El establecimiento educativo busca posicionarse como una institución líder en la formación humana y científica, con proyección al desarrollo de competencias y dimensiones que transformen el entorno social de la localidad; se interesa por formar seres humanos integrales y competentes para desempeñarse con eficiencia en la sociedad actual, con un manejo apropiado y ético de los recursos naturales, dentro de los parámetros del respeto, la responsabilidad y la justicia. Algo importante a tener en cuenta es que la institución considera al estudiante como el centro del proceso educativo y como un ser en constante desarrollo, con capacidades propias para investigar y transformar su vida y su entorno, capaz de liderar proyectos en beneficio del desarrollo social, cultural y económico, fundamentado en valores como el respeto, la responsabilidad y comprometidos con la conservación del medio ambiente. Según el Proyecto Educativo Institucional:

La institución fundamenta su accionar educativo en las recientes tendencias epistemológicas, antropológicas y socioeconómicas, como la Teoría de las Dimensiones Humanas, Inteligencias Múltiples, Teoría Evolutiva de la Mente, entre otras, en donde se reconoce que el aprendizaje es un proceso intrínseco de cada persona, que tiene en cuenta sus particularidades socio-afectivas, su desarrollo psico-biológico y se posibilita su crecimiento

---

<sup>1</sup>SANTANDER, Alejandro. Biografía de Don Lorenzo de Aldana y corografía de Pasto. Pasto. Imprenta de Gómez hermanos, 1896, P. 59

particular. Es decir se concibe al estudiante como una totalidad multidimensional, que se manifiesta en un ser que es al mismo tiempo: histórico-social, afectivo, simbólico, lúdico y trascendente<sup>2</sup>

Por tal razón su proyección educativa hacia la comunidad se cimienta en formar ciudadanos conscientes de su participación social, con el fin de que logren un buen desenvolvimiento en su entorno social, que estén en capacidad de asumir la responsabilidad de desarrollar procesos que sirvan a la comunidad y que contribuyan a la formación de su identidad cultural, nacional, regional y local, como también cumplir con el propósito fundamental de integrar al educando a la vida comunitaria y sensibilizarlo frente a las necesidades, intereses y problemas, con el fin de que desarrolle compromisos y actividades en relación con el mejoramiento de la misma.

## **1.2. Descripción del problema**

En la sociedad actual priman acciones de individualidad, egoísmo, la falta de respeto, corrupción, violencia y otros antivalores que han generado una crisis social que desencadena inseguridad y violación continua de los derechos humanos. Este es el ambiente que permea a los niños, niñas, jóvenes y adultos ocasionando degradación de valores, conflictos familiares y sociales que cada día afectan la vida en comunidad. Este panorama se ve reflejado en la cotidianidad de las aulas donde los estudiantes en todo momento se ven inmersos en diversos conflictos que afectan la convivencia escolar.

Anganoy es un contexto con muchos conflictos sociales, culturales y económicos, lo cual ha llevado a la descomposición familiar que origina: intolerancia, maltrato infantil, delincuencia infantil y juvenil, embarazos no deseados, drogadicción, alcoholismo y la conformación de pandillas que constituyen el más grave problema de este sector. Problemáticas que no son ajenas a la I. E. M. Marco Fidel Suárez del barrio Anganoy, donde los educandos en reiteradas ocasiones se agreden de manera verbal y física por diversas circunstancias: por esconderse los útiles escolares, comienzan como un juego y terminan en agresiones, se dicen apodos, se insultan, se intimidan. Se evidencia un alto grado de rivalidad entre iguales, de egoísmo; hace falta compañerismo, amistad, solidaridad, respeto y diálogo, siempre hay desacuerdos entre los escolares, se enfrentan por obtener no solo objetos sino también espacios y tiempos dentro del aula de clases y de la institución en general; peor aún es que de este tipo de agresiones también han sido objeto los docentes de la institución, a quienes los educandos en varias ocasiones han agredido por el simple hecho de no cumplir con sus intereses personales, o porque los corrigen o les llaman la atención por su comportamiento no adecuado con sus iguales. Todos estos acontecimientos

---

<sup>2</sup>Proyecto Educativo institucional Marco Fidel Suárez.2011

mencionados generan siempre un clima de incertidumbre y preocupación, ya que cada día sucede algo diferente que sobresalta las relaciones interpersonales y la labor de los docentes.

Ante lo expuesto, el estudio responderá a la siguiente pregunta: ¿De qué manera se puede proponer el juego para la enseñanza de las competencias ciudadanas en los estudiantes del grado 4-2 de la Institución Educativa Municipal Marco Fidel Suárez del Barrio Anganoy de la ciudad de San Juan de Pasto?

### **1.3. Objetivos**

El objetivo general se plantea en los siguientes términos:

- Proponer el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de las competencias ciudadanas en los estudiantes del grado 4-2 de la Institución Educativa Municipal Marco Fidel Suárez del Barrio Anganoy de la ciudad de San Juan de Pasto.

Por su parte los objetivos específicos son:

- Reestructurar las competencias ciudadanas para adecuarlas a las necesidades de los estudiantes del grado 4-2 de la Institución y trabajarlas de forma integral durante el año escolar.
- Estructurar actividades didácticas para el grado 4-2 de básica primaria basadas en el juego para el abordaje de las competencias ciudadanas en la práctica pedagógica.
- Incorporar el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de las competencias ciudadanas en el grado 4-2 de básica primaria.
- Valorar el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de las competencias ciudadanas en el grado 4-2 de básica primaria.

### **1.4. Justificación**

Las problemáticas sociales que enfrenta el mundo actual no son ajenas a la región nariñense, ni a la ciudad de San Juan de Pasto. El deterioro de las relaciones familiares y sociales, la violencia, la discriminación y la desigualdad socioeconómica, son algunas de las dificultades que sufre la comunidad. En este contexto se ven inmersas las familias, los niños y jóvenes de la localidad del



barrio Anganoy; aspectos que influyen en su comportamiento en la escuela y en su proceso de formación como personas, afectando las relaciones sociales y la coexistencia en el aula de clases.

Ante esta realidad, la educación toma parte esencial en la búsqueda de una solución, poniendo en práctica los fines que la determinan, en especial la formación de personas con valores sociales, afectivos y respetuosos de la propia vida y la de los demás, de la diferencia y del medio ambiente; educandos críticos, participativos y propositivos en la toma de decisiones en relación a la vida en sociedad; debido a que el proceso educativo no solo se refiere a la adquisición de conocimientos académicos sino también a la formación de valores humanos mediante la implementación de estrategias didáctico-pedagógicas que tengan mayor compromiso y responsabilidad en la formación de ciudadanos capaces de intervenir de manera constructiva en la sociedad, que promuevan el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la convivencia pacífica para mejorar la vida en comunidad; estrategias que permitan que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo para la vida. Si se parte de estos fundamentos que mejor actividad para alcanzar dichos objetivos que aquella a la que los niños y niñas dedican la mayor parte de su tiempo e interés: el juego, el cual tiene gran importancia en el desarrollo íntegro de los estudiantes por que propicia espacios para la sana convivencia, para la reafirmación de valores y para el desarrollo de un espíritu crítico que lleve a los niños y las niñas a explicaciones objetivas de los fenómenos sociales partiendo de las necesidades, características e intereses de los estudiantes del grado 4-2 del contexto local de la institución educativa Marco Fidel Suárez del barrio Anganoy de la ciudad de san Juan de Pasto, con el ánimo de formar personas con la convicción de que si es posible aprender a vivir juntos en la diferencia.

Es así que la educación básica es de vital importancia ya que ofrece a los niños y niñas las bases necesarias para un desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, comunicativos, psicomotrices y socio-afectivos, mediante la puesta en práctica de experiencias pedagógicas socializadoras y recreativas con el fin de que aprendan a conocer y comprender su ser, el mundo que los rodea, a trabajar en equipo, respetando la diferencia, a conocerse a sí mismos con el fin de adquirir su identidad y autonomía, desarrollar su propio proceso comunicativo para interactuar con el otro, para expresarse con libertad, para construir paso a paso los valores esenciales para una mejor convivencia.

Por lo tanto esta alternativa didáctica para grado 4-2 se justifica en la medida en que a través del juego como estrategia para la enseñanza de las competencias ciudadanas se contribuye de manera conceptual y práctica a la apropiación y aplicación de conocimientos que favorezcan su formación personal y grupal, además de beneficiar el proceso de socialización, en donde las relaciones consigo mismo, con el mundo natural y social sean a la vez un eje articulador y un horizonte de búsqueda, que posibilite nuevas formas de acceder al conocimiento y al

descubrimiento a través de situaciones que le permitan al estudiante experimentar de manera vivencial lo que es el trabajo en grupo, la autonomía, la responsabilidad, la libertad, la tolerancia, la igualdad y la participación democrática a lo largo de todo el proceso educativo, logrando mantener una estrecha relación entre teoría y práctica con el fin de que todos los conocimientos adquiridos se vean reflejados en acciones participativas tanto a nivel escolar, familiar y social.

## 2. ANTECEDENTES

En este aspecto se analizó varios trabajos de investigadores y profesionales que se han encargado de realizar aproximaciones y estudios sobre la importancia del juego en el desarrollo, socialización y aprendizaje de los niños y niñas, con el fin de conocer sus diversos aportes que procuran lograr que las diferentes instituciones educativas promuevan la inclusión del juego como estrategia didáctica de aprendizaje.

En cuanto a la educación básica se encuentra el trabajo realizado por Andrade y Martínez<sup>3</sup> sobre los juegos tradicionales. El principal objetivo del proyecto es favorecer las relaciones interpersonales mediante la implementación del juego como estrategia de socialización y de afianzamiento de relaciones sociales. Dicho proceso se enmarca en una investigación cualitativa, apoyada de un enfoque histórico hermenéutico, mediante la observación participante, el mapa parlante y el diario de campo. Los investigadores lograron un estudio interpretativo de los eventos desde la realidad de los sujetos, desde sus experiencias y desde sus relaciones sociales, comprendiendo que la utilización del juego influye de manera positiva en las relaciones interpersonales, genera mayor participación en las actividades escolares, mejora la comunicación entre iguales, lo que permite establecer buenos lazos de amistad, compañerismo, trabajo en equipo, colaboración, aspectos que contribuyen en el desarrollo de las relaciones interpersonales como elemento indispensable en la convivencia. Los investigadores recomiendan juegos adecuados a la edad y las características de los educandos, propiciar ambientes de aprendizaje significativos para los educandos con el fin de que logren mejorar sus relaciones sociales.

De la misma manera se encuentran los trabajos realizados por Chaucanes, Jurado<sup>4</sup> y Burbano<sup>5</sup> enfocados en la práctica de las competencias ciudadanas como elementos fundamentales para establecer relaciones fuertes de amistad, para reafirmar el trabajo en equipo y la interacción social con el fin de mejorar el comportamiento de los estudiantes para que contribuyan en la búsqueda de una verdadera convivencia. Estos proyectos se desarrollaron mediante una investigación cualitativa, apoyadas de los enfoques crítico social e histórico hermenéutico y fundamentadas en los métodos de investigación acción y etnográfico, mediante las técnicas de recolección como la

---

<sup>3</sup> ANDRADE, Diego, MARTINEZ Bernardo. Trabajo de grado. Los juegos tradicionales como estrategia metodológica para favorecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del grupo 4-7, jornada de la tarde de la Institución Educativa Municipal Escuela Normal Superior. San Juan de Pasto: CESMAG, facultad de educación 2010.

<sup>4</sup> CHAUCANES José, JURADO Fernando. Trabajo de grado acerca del aporte del juego dramático en las competencias ciudadanas de las niñas del grado 3-4 de la institución educativa municipal María Goretti, jornada de la tarde. San Juan de Pasto: institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2010

<sup>5</sup> BURBANO cadena Johana. Trabajo de grado. Relatos sociales, como estrategia pedagógica para el desarrollo y aplicación de las competencias ciudadanas en niñas de 4 a 9 años de la fundación Hogar María hermanas Franciscanas. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2011

observación, el diario de campo, las entrevistas, el guión de preguntas y el mapa parlante, los investigadores lograron comprender que educar en valores a los niños y niñas es una forma de participar en un proceso de construcción social. La implementación del juego como estrategia pedagógica permite la participación, la colaboración, el respeto, la interacción, la reflexión, el diálogo y la generación de acuerdos favoreciendo la convivencia entre los estudiantes y a la vez permite valorar y respetar las diferencias; los autores recomiendan que el juego debe convertirse en una estrategia importante en los centros educativos, con el fin de emprender nuevos caminos en la formación integral y social de los estudiantes para que puedan convivir en sociedad.

De igual manera, se encuentran las investigaciones de Correa, Narváez y Rosero<sup>6</sup>; de Madroñero, Maya, Santander<sup>7</sup>; de Hernández, Quiñónez, Unigarro<sup>8</sup>. Donde los principales objetivos son favorecer los espacios de convivencia escolar y disminuir la agresividad en los estudiantes mediante la implementación del juego cooperativo como estrategia didáctica, con el fin de fomentar la práctica de valores humanos y la interacción social, involucrándolos en procesos comunicativos y participativos, haciéndoles ver la importancia del trabajo en equipo. A partir de una metodología cualitativa, apoyada de un enfoque histórico hermenéutico y un método etnográfico, a través de la observación participante, el diario de campo, el grupo focal y el mapa parlante los investigadores lograron comprender la problemática desde la realidad de los niños y las niñas con el fin de dar solución a los comportamientos agresivos.

Los investigadores concluyen que el juego cooperativo como medio de aprendizaje es primordial para fomentar la práctica de valores como el respeto, la solidaridad, la comprensión y la cooperación; incentivan el trabajo en equipo, la interacción social, la participación, generan confianza, compañerismo, colaboración entre iguales y el diálogo; que las relaciones interpersonales son fundamentales para establecer una buena convivencia. Los investigadores recomiendan trabajar los valores durante toda la vida, puesto que son la base para mejorar las relaciones sociales; implementar el juego como estrategia didáctica para la formación integral y fortalecimiento de la vida social.

---

<sup>6</sup>CORREA, Alberth, NARVAÉZ Roberto, ROSERO Deivy. Trabajo de grado: acerca de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del grado 3-B de la Institución Educativa Municipal San José de Bettleheimitas jornada de la mañana. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de reeducación, 2009

<sup>7</sup> MADROÑERO Jhonier, MAYA Juan David, SANTANDER Wilson. Trabajo de grado. Los juegos cooperativos como herramienta para la disminución de los comportamientos agresivos en los estudiantes del grado 7-3 de la Institución Educativa Municipal Ciudadela la Paz Magdalena. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2011

<sup>8</sup> HERNANDEZ Juan Carlos, QUIÑONEZ Luis Guillermo, UNIGARRO Andrés. Trabajo de grado. Los juegos cooperativos como alternativa pedagógica para generar comportamientos inclusivos en las niñas del grado 4-3 de la institución educativa municipal maría Goretti, jornada de la tarde. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2010

Por consiguiente, los trabajos mencionados anteriormente, poseen rasgos comunes, como la importancia del juego en el proceso de socialización, enseñanza y desarrollo integral de los niños y niñas; el interés por potencializar la inclusión del juego como estrategia didáctico-pedagógica en el aula con el fin de lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, teniendo en cuenta sus características, necesidades e intereses particulares. Igualmente los estudios se desarrollaron dentro del paradigma cualitativo, apoyados de los enfoques crítico social e histórico hermenéutico y los métodos etnográfico e investigación-acción, mediante una metodología basada en la recolección de información a través de técnicas como las entrevistas y encuestas aplicadas a la población objeto de estudio; la observación directa y participante, el diario de campo, los grupos focales, el mapa parlante y el diálogo abierto, todo con el propósito de contribuir en la solución de las problemáticas planteadas. Los trabajos investigativos presentan unos resultados favorables en cuanto a la implementación de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego, ya que a través de él los niños y niñas adquieren un aprendizaje significativo que les servirá para la vida en sociedad, han logrado comprender que aprender jugando es más fácil y divertido, como también facilita el desarrollo y aplicación de valores humanos fundamentales para entablar una sana convivencia con los demás basada en el respeto a la diferencia. Sin embargo los juegos utilizados se explican como cualquier actividad escolar que se realiza en el aula de clases, más no se tienen en cuenta dentro del planteamiento curricular de la enseñanza como estrategia de aprendizaje significativo para los estudiantes.

### 3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1. Enfoque y método

Teniendo en cuenta las características sociales del proyecto investigativo, este se enmarca dentro del Enfoque Curricular Investigativo, ya que se pretende estudiar la importancia del juego en la enseñanza, encaminada a atender problemas de convivencia escolar en estudiantes de básica primaria. Este enfoque permite la formación de una conciencia auto-reflexiva y de auto-entendimiento de la práctica de la enseñanza de los docentes. Permite ubicar en contexto las consecuencias que trae consigo la pérdida de valores humanos como el respeto, la solidaridad, la cooperación, entre otros imprescindibles a la hora de promover buenas relaciones sociales que promuevan el desarrollo de una sana convivencia en comunidad.

El presente estudio respecto a la enseñanza de las competencias ciudadanas se apoya en el método de investigación-acción, que según John Eliot es “el estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de acción de la misma”<sup>9</sup>. Este método es fundamental para el proyecto ya que se trata de entender más y mejor la realidad en que se desenvuelven los educandos, en primer lugar involucra de manera directa a quien investiga con los niños y niñas, con el fin de comprender la problemática existente en la comunidad, además de descubrir ¿el porqué? los estudiantes se comportan de una u otra manera, es decir admite ir al fondo del problema para en conjunto implementar las mejores estrategias didácticas que desde la enseñanza contribuyan en la sensibilización frente al comportamiento no adecuado de los pequeños y de las consecuencias que esto trae para la comunidad en la que viven, como también en la formación de valores humanos que mejoren las interrelaciones sociales con el propósito de lograr una sana convivencia que permita construir sociedad.

#### 3.2. Técnicas e instrumentos

- **Observación participante.** Esta forma de recolección de información consiste en observar y a la vez participar en las diferentes actividades del grupo que se está investigando, es decir participar en la vida normal del contexto educativo, observando las actividades cotidianas de los niños y niñas, obteniendo una visión desde adentro de la situación, comprendiendo las razones y el significado de las actitudes y maneras de comportarse en la interacción con los demás; Bronislaw Malinowski<sup>10</sup> dice que para conocer bien una

---

<sup>9</sup>ELLIOTT John. El cambio educativo desde la investigación-acción, Madrid: Morata, 1993, P. 88

<sup>10</sup>MALINOWSKI, Bronislaw Argonautas del Pacífico Occidental. Barcelona: Altaya, 1992

cultura es necesario introducirse en ella y recoger datos sobre su vida cotidiana, permitiendo almacenar y sistematizar información sobre un acontecimiento o fenómeno social que tiene relación con el problema de investigación. Al aplicar esta técnica el investigador ve la necesidad de registrar lo que observa, mediante una descripción objetiva y detallada que puede ser escrita, fotográfica y audiovisual de los sucesos escolares. Dentro de esta investigación la observación participante es de gran utilidad, debido a que proporciona descripciones detalladas de los comportamientos y acciones de los estudiantes en su ambiente, antes, durante y después de la aplicación de la propuesta didáctica de enseñanza de las competencias ciudadanas; registros que se obtendrán a partir de la interacción, la experiencia y la vivencia del observador con el grupo de estudio.

- **Grupos focales.** Judi Aibel<sup>11</sup> considera que los grupos focales constituyen una técnica cualitativa de recolección de información, basada en entrevistas colectivas y semi-estructuradas a un grupo de personas de 7 a 10 participantes, donde con la ayuda de un moderador se expresan de manera espontánea y libre sobre la temática a investigar. El desarrollo de esta técnica es importante debido a que los participantes tienen la oportunidad de reflexionar, opinar y debatir abiertamente sobre la temática planteada, promoviendo con ello un proceso de comunicación colaborativa beneficiando el desarrollo de la estrategia, ya que permite explorar con mayor profundidad el tema planteado y provee al investigador de un conocimiento construido desde diversas perspectivas.

En este proceso de investigación, los grupos focales permiten interactuar con los niños y las niñas, de forma más directa, obteniendo mayor información que enriquecerá el proyecto, donde sus opiniones contribuirán para conocer, entender e interpretar las conductas y actitudes sociales de los estudiantes entre sí y con los docentes, como también para evaluar la importancia del juego como estrategia en la formación de valores humanos para construir relaciones sociales que favorezcan una sana convivencia, aspectos que son de vital importancia para la construcción y realización de este proyecto de investigación.

---

<sup>11</sup> AUBEL, Judi. Directrices para estudios en base a la técnica de grupos focales. Ginebra: OIT, 1993

**PARTE II**  
**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA**  
**FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR DE LA PROPUESTA**

**4. PLANTEAMIENTO CURRICULAR DE LA ENSEÑANZA**

Abordar la enseñanza desde un planteamiento curricular supone ampliar la perspectiva de análisis de la docencia hacia aspectos ideológicos, culturales y sociales; integrar el estudio de problemas prácticos de la enseñanza, en un marco más amplio del análisis social de la educación, donde la reflexión y la crítica constructiva sean la base de los procesos implicados en la escuela en la práctica de la enseñanza, los cuales se concretan en el contenido y la forma de cada experiencia de aprendizaje que el estudiante realiza en la escuela. Desde este punto de vista el enfoque curricular de la enseñanza cumple una doble función: en primera instancia orientar la práctica docente y segunda facilitar las intenciones educativas. En otras palabras el enfoque curricular abre al profesorado espacios de toma de decisiones, donde le exige implicarse en tareas de reflexión, indagación y comprensión de su práctica en el aula de clases.

Lawrence Stenhouse plantea que la enseñanza “es como un arte en el que las destrezas del profesor son aplicadas diferencialmente como un resultado de la interpretación de un diagnóstico. La enseñanza en buena medida, es una respuesta a la observación y a la vigilancia en cada caso”<sup>12</sup>. Esto implica que el docente debe estar en capacidad de responder a las necesidades y características de los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje ya que en el aula se encuentran multiplicidad de circunstancias que hacen que el docente se vea en la necesidad de implementar diversas estrategias para mejorar su arte de enseñar, hecho que se logra en el quehacer diario, en la práctica constante. Para ello el docente debe convertirse en un investigador por excelencia de su propio quehacer pedagógico, lo que implica estudiar de manera crítica y constructiva su modo de enseñar, con el fin de mejorar cada día, convirtiéndose en el centro de la investigación, porque solo él está en la capacidad de cambiarse a sí mismo para cambiar la enseñanza y la escuela. Si el maestro no está en esa disposición de nada sirve reorganizar las instituciones: se pueden sacar los estudiantes de las aulas de clases, derribar los muros para hacer una escuela abierta, aspecto que no se logra con el simple hecho de trabajar al aire libre, si no que la enseñanza abierta es un logro del arte del profesor y un logro que es una expresión de comprensión de la realidad del quehacer pedagógico en el aula de clases.

---

<sup>12</sup>STENHOUSE, Lawrence. La Investigación como base de la enseñanza. Madrid. Ediciones Morata, 2004 p 54.



De ahí la importancia del planteamiento curricular de la enseñanza ya que el currículo se convierte en el medio por el cual el docente puede aprender su arte, en otras palabras el currículo es el mejor medio a través del cual el profesor puede aprender, debido a que le permite poner a prueba ideas para ser llevadas a la práctica y en consecuencia basarse en su propio juicio, con el ánimo de buscar la mejor manera de perfeccionar la enseñanza para reformar la escuela y la sociedad. Perfeccionamiento que se da en la medida en que el docente evoluciona como artista, cuando asume la responsabilidad del proceso educativo en la clase ofreciendo a los educandos estrategias que les permitan acceder al conocimiento por descubrimiento e indagación, puesto que los docentes son los llamados a ser agentes de cambio en beneficio de la formación de los estudiantes como seres humanos.

Desde esta perspectiva, el concepto de currículo ha tenido diferentes interpretaciones a lo largo de la historia dentro de los diversos contextos culturales y pedagógicos. Pensadores e investigadores han planteado su conceptualización desde diversas perspectivas, lo que ha servido para que en la actualidad se agreguen nuevos componentes a su significado y a sus alcances dentro de la educación. Es así que el desarrollo consecuente del currículo se ha posicionado como el eje organizador de todos los procesos pedagógicos en las instituciones educativas incluyendo los contenidos, metas, fines y objetivos que constituyen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De esta manera Lawrence Stenhouse<sup>13</sup> plantea que el currículo es una forma de comunicar los principios y las características principales del proceso educativo, de tal forma que esté dispuesto a discusiones críticas, constructivas y transformadoras para que puedan ser trasladadas efectivamente a la práctica, es el medio por el cual el docente aprende el arte de ser maestro, adquiere conocimientos que serán llevados a la experiencia en las aulas, es un objeto de acción simbólico y significativo para maestros y estudiantes, encarnado en palabras, sonidos, imágenes y juegos. En este sentido se puede decir que el currículo incide en todo lo que sucede en el salón de clases entre docentes y estudiantes a través de la utilización de materiales, criterios y habilidades que permiten llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje; es decir, se convierte en un material de gran importancia para la transformación de la educación y el medio por el cual se hace posible la puesta en marcha de una propuesta educativa.

Para Gimeno Sacristán<sup>14</sup> el currículo es una práctica en donde se establece un diálogo entre actores sociales, componentes técnicos, alumnos y profesores que interactúan, lo modifican, lo transforman y lo reconstruyen constantemente adecuándolo al contexto escolar; es una expresión de la función socializadora y cultural, de intereses y fines de la educación en la destreza de la

---

<sup>13</sup>STENHOUSE, Lawrence. Investigación y desarrollo del currículo. Madrid: Ediciones Morata. 1984.

<sup>14</sup>SACRISTÁN, Gimeno. El currículum una reflexión sobre la práctica. Madrid: Ediciones Morata, 1991

enseñanza, por tal razón está cargado de valores, creencias y teorías. Convirtiéndose en un punto de referencia en el mejoramiento de la educación, en el cambio de escenario del conocimiento, en el perfeccionamiento de los profesores, en la transformación del establecimiento escolar en general y en los proyectos de innovación de las entidades educativas.

De la misma manera para George Posner<sup>15</sup> el currículo es la concreción específica de una teoría pedagógica para volverla efectiva y asegurar el aprendizaje y el desarrollo de un grupo de estudiantes pertenecientes a una cultura en particular, a una época y a una comunidad; es una manera práctica de llevar una teoría pedagógica al aula de clases, a la enseñanza real. En este sentido el currículo es el mediador entre la teoría y el escenario de la enseñanza-aprendizaje, es el plan específico que desarrolla el maestro con sus educandos en el salón, es una pauta ordenadora del proceso de enseñanza que solo puede comprenderse y comprobarse en el aula de clase, no en el hecho de llevar a los escolares a repetir conceptos sino a desarrollar procesos de construcción de los mismos. Por tanto Posner plantea que:

Cada tema, cada contenido, cada concepto debería asumirse no como resultado, sino de manera dinámica como actividad, como vector, como proceso, como interrogante constitutivo del mismo conocimiento científico, permitiendo con ello una doble ganancia, en primera instancia superar el enfoque conductista de la enseñanza vista como un simple logro de objetivos específicos y adquisición de destrezas; segundo superar el aislamiento lógico-positivista de los resultados de las ciencias<sup>16</sup>.

Al lograr superar estas dos concepciones el currículo se convierte en la mejor alternativa para la formación integral de los estudiantes, porque da salida a la reconstrucción reflexiva de los procesos de aprendizaje y a la formación de un pensamiento autónomo, asumiendo el descubrimiento como base para el conocimiento; logrando un currículo centrado en los procesos de construcción y reflexión del aprendizaje y el autodesarrollo de los estudiantes. Esta concepción deja en claro las características esenciales del currículo que debe tener a la hora de ser organizado e implementado en una institución educativa. Éste debe ser flexible, abierto, pertinente, creador e individualizado con el propósito de brindar las mejores herramientas para la formación de seres humanos, con características, pensamientos, culturas, habilidades, necesidades y contextos diferentes.

Los conceptos planteados por los autores revelan diversos escenarios que contribuyen en la innovación, perfeccionamiento y evolución de los procesos educativos, donde el maestro se convierte en el innovador e investigador de su práctica y en el eje elemental en la reconstrucción, ejecución y mejoramiento del currículo y de paso del proceso educativo. De alguna manera en el currículo están los contenidos para comprender el funcionamiento y el ambiente de la práctica

---

<sup>15</sup> POSNER George. Análisis del currículo, segunda edición. Bogotá: McGraw-Hill, 2001

<sup>16</sup> Ibid., p. 27

escolar en el aula. Por ello la organización curricular implica una relación estrecha de la escuela con la comunidad. En esta medida es necesario conocer a fondo el contexto, las características, los intereses, los problemas, las habilidades, las experiencias previas, las ideas, los pensamientos y las necesidades de los niños y niñas ya que ellos son el centro del proceso educativo, los actores principales del aprendizaje, en esta medida Jhon Dewey plantea:

El currículo debe ser organizado solamente alrededor de aquellas situaciones que proporcionan un crecimiento continuo del individuo y para que actúen como fuerza móvil, debe representar una interacción entre el objetivo y las condiciones internas, es decir entre el ambiente físico y social de los estudiantes y sus intereses, necesidades y experiencias previas.<sup>17</sup>

Dicha organización debe contribuir en el crecimiento continuo del estudiante como individuo que hace parte de una sociedad, que no está solo en el mundo si no que comprende que de la convivencia con el otro depende el desarrollo en valores y conocimientos. En este sentido, para Lawrence Stenhouse<sup>18</sup> el diseño y desarrollo curricular se debe idear como un proceso de investigación-acción, pues se trata de la construcción de un conocimiento práctico de una cultura; esto implica una revisión permanente del proceso no solo para verificar si los estudiantes han aprendido o no, sino para identificar fortalezas y debilidades tanto en los educandos como en el proyecto curricular, para reconstruir y mejorar la propuesta educativa, con el propósito de satisfacer las necesidades de los niños y las niñas y de la comunidad. Por ello la organización curricular se la interpreta como un proceso de formación docente permanente en la práctica educativa, donde se implementan nuevas metodologías, ambientes y estrategias que sirven como intermediarias entre la realidad y la teoría de la enseñanza y aprendizaje.

Una vez organizado y planteado el currículo debe ser implementado, llevado a la práctica teniendo en cuenta las realidades de la enseñanza relacionadas con la cobertura, el dominio y el manejo del proyecto, la evaluación y por su puesto afectar positivamente a los estudiantes y la comunidad educativa; en otras palabras establecer un diálogo constante entre actores sociales, profesores, educandos y comunidad en general, permitiendo la identificación de fortalezas, debilidades y obstáculos en la puesta en marcha del proyecto, convirtiendo todas las actividades académicas en fuentes de crítica, de reflexión, de evaluación, de investigación y de construcción permanente.

Lo planteado, deja ver la importancia del currículo en la organización, innovación, renovación y transformación del proceso educativo, convirtiéndose en la pauta ordenadora y constante de la educación inscrita en la realidad, mediante la cual el docente debate y reflexiona sobre su práctica educativa con el fin de perfeccionarla. Por tal razón la construcción del currículo es un proceso

---

<sup>17</sup>DEWEY. Experiencia y Educación, citado por MORENO, Heladio. Hacia un currículo por competencias. Bogotá: ediciones A. E. M Ltda. 2004, p.57

<sup>18</sup>STENHOUSE, Op. Cit.,

permanente que se introduce a las condiciones del aula y se experimenta en la práctica. En este sentido es importante tener en cuenta todas las particularidades del currículo y sus nuevas configuraciones para organizar las prácticas formativas de niños y niñas del grado 4-2 de básica primaria. Es ahí donde la organización curricular debe fusionar criterios como la flexibilidad, la autonomía e integralidad, teniendo en cuenta las características, los ritmos de aprendizaje, las estrategias didácticas, las necesidades e intereses con el fin de lograr una formación integral.

Desde ésta perspectiva de organización curricular es preciso entender la educación como una actividad intencional, que cumple con el propósito de formar seres humanos, permitiendo que cada quien se responsabilice de su propio desarrollo. Desde este punto de vista, Martínez, Elba<sup>19</sup> plantea que la educación requiere la presencia de dos agentes importantes el educador y el educando, entre quienes se establece relaciones interpersonales que hacen posible el acto pedagógico, el cual se convierte en un encuentro humano, un reconocimiento mutuo que da cabida al proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido la “pedagogía hace referencia a todas las acciones que emprenden maestros y estudiantes en la dirección de recrear y construir sus personalidades y con ellas, sus conocimientos, valores, formas de convivencia y de relación consigo mismo y con su entorno; con el único fin de formarse”<sup>20</sup>; de conquistar mayores niveles de comprensión y avanzar en el logro de un desarrollo humano integral, que de paso al proceso de operaciones mentales, de pensamiento crítico, de la voluntad, de la sensibilidad social, de la autonomía y del obrar ético bajo los valores humanos.

De esta manera, se reconoce que la educación va más allá de la instrucción y socialización, por lo tanto la actuación pedagógica debe estar en capacidad de superar el binomio de trasmisión-recepción, y ocuparse de la construcción del conocimiento, procurando la crítica, la reflexión y la participación con el propósito de lograr un buen conocimiento escolar que a la vez forme íntegramente a los estudiantes; teniendo en cuenta que son seres pensantes que poseen conocimientos y habilidades útiles en su formación, a los que se les debe apoyar, colaborar para que aprendan a pensar por su propia cuenta, a elaborar posiciones críticas, constructivas y a dar posibles soluciones a las diversas problemáticas escolares y sociales que dificultan la convivencia.

Para ello, es importante hacer uso de buenas estrategias didácticas que permitan a los estudiantes apropiarse del conocimiento para crecer intelectualmente y como personas útiles a la sociedad; en este sentido para Martínez, Elba<sup>21</sup> la didáctica ha estado encargada de la reflexión y de la acción del método de la enseñanza; a la forma o modo como se puede ayudar al estudiante

---

<sup>19</sup>MARTINEZ, Elba. Actuación pedagógica y dimensión formativa de los proyectos educativos institucionales. Pasto: Sumi-Graf Ltad, 1999

<sup>20</sup>Ibid., p32

<sup>21</sup> Ibid.,

para que alcance un saber, para que llegue a construir su propio conocimiento, sus puntos de vista; en fin acompañarlo en todo su proceso de formación con el propósito de que consiga ser autónomo, crítico, propositivo y constructivo en bien de su comunidad.

En la actualidad, dado que el campo de la didáctica es bastante amplio, el maestro adquiere un papel primordial, pues a él le corresponde sopesar si los métodos y recursos son apropiados para lograr que los estudiantes accedan a la naturaleza del conocimiento, teniendo en cuenta la edad, las necesidades, las características y el contexto en el que se desenvuelven los educandos. Por ello la didáctica, hoy, debe ser pensada, reflexionada y fundamentada teóricamente, papel que también le corresponde al maestro en el marco de su actuación pedagógica.

Algo relevante que hay que tener en cuenta a la hora de implementar cualquier estrategia didáctica es que no son independientes ni ajenas a las concepciones que se tienen de educación, pedagogía y conocimiento. Por ejemplo: si se piensa la didáctica a partir de un concepto de conocimiento entendido como información y de un modelo pedagógico instruccional, su campo de acción se reduce únicamente a intervenir en el proceso de aprendizaje, mediante métodos que favorecen el almacenamiento, la recepción y la reproducción de la información. Pero si se piensa desde las teorías contemporáneas de aprendizaje y de enseñanza, en las que se considera el aprendizaje como una construcción humana donde intervienen el asombro, la pregunta, los intereses, los valores, la observación y el descubrimiento, la didáctica cobra otro sentido, pierde vigencia la adquisición pasiva de conocimientos y entran en juego la importancia de formar capacidades de argumentación, de solución de problemas, de análisis crítico y el aprender a aprender, a pensar, a valorar, a ser, a vivir juntos y a hacer<sup>22</sup>. Capacidades que no solo se relacionan con el desarrollo intelectual si no también con la formación en valores humanos y la vida en sociedad.

Desde esta perspectiva como lo plantean Gaitán, Nubia y Ramírez, Olga. “el concepto de didáctica asumirá la multidimensionalidad de la vida escolar articulando las dimensiones técnica, humana y política como eje constitutivo”<sup>23</sup>, dependerá tanto de maestros como de estudiantes que la didáctica se convierta en un saber hacer significativo que permita comprender y renovar la sociedad; en otras palabras la didáctica es el arte de enseñar, es una expresión de la forma concreta en que la institución educativa se articula con un momento social, por lo tanto es imposible que opere sin tener en cuenta las condiciones sociales en las que está inmersa.

En síntesis el currículo se convierte en un instrumento necesario que marca las condiciones necesarias bajo las cuales se espera lograr un cambio significativo en la práctica educativa,

---

<sup>22</sup> Ibid., p. 77-78

<sup>23</sup> GAITÁN, Nubia. RAMÍREZ, Olga. A propósito de la didáctica. Bogotá. Javegraf, 2000, p 31.

debido a que da relevancia a las dimensiones del desarrollo personal y cultural de los niños y niñas, sobre las que la escuela debe intervenir, haciendo público el compromiso que adquiere con respecto a la educación de los ciudadanos, logrando un salto de la enseñanza rutinaria de transmitir información a unos estudiantes que repiten lo que escuchan a un hacer consciente, a una construcción de conocimiento; se pasa de una forma de trabajo aislada, sin continuidad con los otros docentes, a una acción compensada, cimentada en conjunto que busca enriquecer su accionar para formar de manera íntegra a los estudiantes. En este sentido el currículo juega un papel de iluminador de la práctica pedagógica y de la actividad del estudiante de manera que uno y otro estén conscientes del papel que cumplen y de las actividades que desarrollan dentro del proceso educativo; asimismo el currículo aparece como un eslabón que se sitúa entre la teoría educativa y la práctica educativa, entre la planificación y la acción.

Algo importante que hay que tener en cuenta en el momento de organizar un currículo es que este no se desarrolla en el vacío, en el aire ya que la enseñanza siempre se da en un lugar determinado, en donde intervienen personas específicas, con unas características propias que necesitan una formación acorde a sus necesidades mediante unas estrategias metodológicas apropiadas y con unos recursos particulares. En este sentido se hace necesario un diseño curricular que según Eduardo Castillo sería “la concreción teórica del proyecto curricular, en un documento plan, el cual resulta del análisis de la información sistematizada en el momento de la investigación educativa”<sup>24</sup> que busca satisfacer unas necesidades formativas propias de una cultura en un lugar determinado, para ello es necesario que los docentes sean conscientes de los factores que determinan el currículo. Al conocerlos y tenerlos presentes en su labor diaria, es cuando están en condiciones de realizar su propia programación de forma apropiada a la realidad de sus estudiantes, de esta manera estarán en la capacidad de diseñar objetivos y de elegir contenidos apropiados, de recurrir a una metodología eficaz y de utilizar recursos o proponer actividades que resulten interesantes a los educandos en su formación.

Es por ello que en el currículo, las palabras diseño y desarrollo establecen una relación inseparable debido a que se refieren a un proceso de constante toma de decisiones. Con respecto a ello Jordi Díaz<sup>25</sup> plantea que en la organización en general y en las unidades didácticas el diseño se refiere a una fase previa a la del desarrollo, donde a partir del análisis de una serie de variables se da paso a expresar las intenciones educativas y la manera como el docente las lleva a la práctica, por tanto el diseño es un proceso mental y psicológico que se realiza a partir de unos condicionantes que permiten construir una estructura que sirve de guía en la práctica pedagógica.

---

<sup>24</sup> CASTILLO Lugo Eduardo. Currículo y proyecto educativo institucional: autonomía e identidad. Armenia. Kinesis, 2003, p 30.

<sup>25</sup> DÍAZ, Lucea Jordi. El currículum de la Educación Física en la Reforma Educativa. Barcelona. INDE. 1994.

Por su parte el concepto de desarrollo se refiere a la puesta en práctica de todo lo que se organizó en la fase de diseño curricular; es la acción, la ejecución de un proyecto que implica una constante revisión, adaptación, reajuste, reorganización e improvisación mediada por el saber práctico; en otras palabras, se habla de la práctica docente mediante la cual se desarrolla el currículo en las aulas de clase durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en la cual se deben tener en cuenta cuatro fuentes esenciales al igual que los son en el proceso de diseño y desarrollo curricular:

- **Fuente socio-cultural:** hace referencia a la importancia de partir de un análisis de la sociedad en la que se desenvuelven los estudiantes y en la que se va a llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje; “el conocimiento de la sociedad y de la cultura debe permitir seleccionar los diferentes elementos de forma que estos estén en sintonía con la realidad social e integren y preparen al individuo como un miembro activo en la sociedad en la que vive”<sup>26</sup>.
- **Fuente epistemológica:** analizar las disciplinas permite diferenciar los conocimientos que son importantes en la formación de los estudiantes, permite conocer su estructura interna y la relación existente entre ellos. Se debe tener en cuenta la evolución científica de los contenidos, la lógica interna y su estructura para poder llegar a diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje que sean verdaderamente significativas.
- **Fuente pedagógica:** teniendo en cuenta que la educación debe responder a las características de los estudiantes, esta fuente es elemental en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que permite la adecuación de las estrategias didácticas y pedagógicas a las necesidades y particularidades de los educandos.
- **Fuente psicológica:** la importancia de esta fuente reside en la información que aporta sobre la forma como aprenden los estudiantes, los factores que intervienen en la aprehensión de conocimientos; lo que permite conocer el proceso de aprendizaje de cada estudiante, por lo tanto facilita la organización y la planificación adecuada de la práctica pedagógica.

Como se puede ver las cuatro fuentes desempeñan un papel elemental en la elaboración y desarrollo de cada uno de los niveles de concreción curricular: en el primer nivel, en la elaboración de los proyectos educativos institucionales y finalmente en los planes de aula; es decir se deben tener en cuenta en todas las decisiones educativas que se tomen con el fin de formar integralmente a los estudiantes. En el diseño y desarrollo curricular se distinguen niveles diferentes; coherentes con la consideración de un currículo abierto en cuanto que las

---

<sup>26</sup>Ibid, p, 32

administraciones educativas definen aspectos prescriptivos mínimos que permiten una adecuación del diseño curricular a contextos diferentes, realidades y necesidades; desde las leyes educativas a las aulas el currículo se estructura a través de tres niveles que van de lo general a lo particular, conocidos como niveles de concreción<sup>27</sup> que se describen a continuación

- **Nivel I:** este primer nivel (macro-curricular) es de mayor amplitud; corresponde al sistema educativo en general que involucra el nivel máximo del diseño curricular; es de carácter normativo y su elaboración es competencia de las administraciones educativas; en este caso conformado por las políticas educativas de la Nación y los lineamientos curriculares generales. Establece los parámetros dentro de los cuales deben funcionar todos los centros educativos del país; además es la base sobre la cual se auto-regulan los otros niveles de concreción curricular.
- **Nivel II:** corresponde al centro educativo: en este se trata de concretar y sintetizar la identidad pedagógica de cada institución educativa. Los establecimientos educativos tienen total libertad de diseñar e implementar un proyecto curricular institucional que oriente la formación de sus estudiantes; aquí están la estructuración curricular de los proyectos educativos de las instituciones, que incluyen los planes de estudio de las áreas y los proyectos pedagógicos.
- **Nivel III:** conocido también como nivel micro-curricular, corresponde al ámbito de cada uno de los docentes. En otras palabras se trata de representar el conjunto de estrategias y actividades de enseñanza y aprendizaje que cada docente realiza con su grupo de estudiantes; es decir se refiere a la planificación didáctica que el profesor realiza y que la lleva a la práctica al salón de clase. Ahí se incluye los planes de clase, los talleres educativos y todo tipo de estrategias didácticas utilizadas para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Como se puede ver la representación de los niveles de concreción curricular de alguna manera garantizan el cumplimiento de las normas educativas, en la realidad es que termina imponiéndose en la construcción curricular, de tal manera que los proyectos educativos pasan a ser simples diseños organizados que serán aplicados. Sin embargo la experiencia reflejada de la práctica pedagógica y la reflexión que cada docente hace de la misma, se convierten en componentes fundamentales en la construcción de un currículo que responda a las necesidades educativas específicas de los estudiantes; por tanto en esta instancia se puede hablar de un currículo pertinente como aquel que se ha construido de la reflexión de la experiencia pedagógica y didáctica en un contexto particular, incidiendo en la restructuración de cada uno de los niveles de concreción curricular. De esta manera se tendrán proyectos curriculares en constante reconstrucción y reorganización a fin de promover los mejores resultados posibles para el

---

<sup>27</sup>Ibid., p, 37-59



desarrollo integral de los estudiantes brindándoles una formación acorde a sus necesidades, intereses, características y experiencias, debido a que todo lo que les sucede a ellos influye en sus vidas, por consiguiente el currículo no debe ser pensado y organizado únicamente en el ámbito académico e intelectual, sino también en lo social; en otras palabras se trata de articular los ámbitos de la vida humana con el fin de lograr una formación integral que no solo se concentre en los contenidos sino en lo que los estudiantes son capaces de hacer; en los comportamientos que ellos tienen como consecuencia del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Acoger esta perspectiva curricular para la enseñanza de las competencias ciudadanas implica un proceso constante de formación tanto para docentes como para estudiantes, debido a que la experiencia de las competencias ciudadanas no se da de un día para otro sino que requiere de tiempo y de práctica permanente en la realidad de las aulas y en la vida de cada ser humano. Por tanto, se acoge el diseño de construcción curricular, claro está sin dejar de lado la perspectiva de concreción curricular ya que la articulación de las dos admite la reestructuración y la reorganización curricular centrada en el estudiante, teniendo en cuenta el contexto en el que se desenvuelve ya que la realidad no es externa al individuo; ésta se encuentra en la experiencia de cada ser humano, es la combinación de pensamientos, sentimientos, acciones e influencias de las personas que lo rodean.

## 5. LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

La educación debe asumir la responsabilidad del cambio social, de formar seres humanos comprometidos con su propio desarrollo, de prepararlos para vivir como seres pensantes y para convivir con los demás ya que cada ser humano es un ser único, diferente a los demás, pero que necesita de otros para poder desarrollarse como tal, la formación de los estudiantes como seres humanos implica ponerlos en contacto directo con los demás, para que comprendan que sus vidas están interrelacionadas, por lo tanto, las decisiones que se tomen deben estar pensadas en los otros con el propósito de no afectar la convivencia.

Por ende la práctica pedagógica debe estar encaminada a lograr una formación integral en los estudiantes, pensada siempre en sus características y sus intereses con el propósito de brindarles la oportunidad de que adquieran un aprendizaje significativo a través de la experiencia, involucrándolos en actividades participativas donde el estudiante tome sus propias decisiones, utilice sus propias técnicas, ponga en práctica sus habilidades y destrezas; en otras palabras se responsabilice de su propio proceso de aprendizaje. De esta manera, la práctica educativa debe tener una base teórica que sustente su accionar, adquiriendo sentido y significado para el docente y para el estudiante; es decir la práctica educativa debe sustentarse en la teoría para poder evaluar su pertinencia y eficacia en el proceso educativo. Esto significa articular la práctica educativa a unos referentes teóricos, para ello es indispensable que exista un mediador que promueva dicha articulación, papel que cumple el currículo entendido este como todos los factores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje y como un diálogo constante entre actores sociales, donde toma relevancia el contexto, las características, los intereses y las necesidades de los estudiantes quienes son el centro del proceso educativo.

Es así que el currículo es una forma de planear y organizar el aprendizaje, que no se puede quedar únicamente en una intención expresada en un documento, sino que debe ser llevada a la práctica, a la enseñanza, a la acción ya que es a través de la ejecución que este cobra validez, como una propuesta que debe ser mejorada y reestructurada de acuerdo a las necesidades y características de los estudiantes y del contexto; de ahí la necesidad de incluir en el currículo la enseñanza de las competencias ciudadanas debido a la importancia que tienen en la formación de los educandos como personas capaces de convivir en sociedad, para ello se propone utilizar el juego como estrategia didáctica ya que a través de él los educandos tendrán la oportunidad de formarse de manera integral, mediante la vivencia y la práctica de dichas competencias debido a que la formación ciudadana se da principalmente a través de la experiencia de relacionarse con los demás en la cotidianidad y el aula de clase se convierte en un espacio ideal para que la experiencia de los niños y niñas sea lo más valiosa posible.

Para lograr que la enseñanza de las competencias ciudadanas sea significativa para los niños y las niñas es necesario adecuarlas al contexto escolar en que se desenvuelven, por tal razón en este proyecto se ha visto la necesidad de darles una reestructuración, una reorganización con el fin de abarcar de manera integral los tres grupos de competencias ciudadanas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional, por ello se han agrupado los diferentes estándares que se relacionan entre sí de los tres grupos(ver anexos, Pág. 83), dando cabida a cuatro nuevos grupos de competencias a las que se les asigna el nombre de acuerdo a las relación existente entre los estándares básicos; se tiene:

- Me respeto a mí mismo y respeto a los demás,
- Trabajar en equipo si es posible,
- Manejo mis emociones y
- Resuelvo mis conflictos de manera pacífica

Con ello se busca que la enseñanza de las competencias ciudadanas sean lo más cercano posible a ellos, para que las puedan desarrollar en su cotidianidad en la escuela y en su entorno inmediato; con la reorganización se quiere que los estudiantes logren apropiarse de ellas para que puedan desde su experiencia intervenir en la convivencia escolar y social a partir de lo que es conocido, de lo que experimentan en la institución. A continuación se describen de manera detallada cada uno de los grupos de competencias mencionados.

### **5.1. Me respeto a mí mismo y respeto a los demás.**

Teniendo en cuenta que el hombre es un ser eminentemente social, instituido por, con y para los otros seres humanos, esto implica estar en constante interacción con los demás, de convivir, de compartir y de preocuparse por el otro, lo que permite conocerlo, formarse imágenes e ideas de él; convivencia que se debe fundamentar en el respeto consigo mismo y con los demás. Al hablar de respeto se está hablando de un valor que reconoce los derechos y la dignidad de los otros, manteniendo un equilibrio entre los propios derechos y los de los demás, sabiendo expresarlos y defenderlos de manera asertiva sin perjudicar a los otros; en otras palabras es aceptar y comprender a los demás tal y como son, con su forma de pensar, sentir, actuar y vivir.

Solo quien sabe mirar a su alrededor y ver que hay personas diferentes, quien comprende que no está solo en la sociedad, sabrá realmente qué significa respetar. En este sentido el respeto a sí mismo y a los demás es la clave para saber vivir y cimentar las bases para una auténtica convivencia fundamentada en la tolerancia, la cooperación, la solidaridad y la preocupación por el otro, solo así adquirirá la capacidad de aprehender del otro, de ponerse en los zapatos del otro y

desde la realidad de ese otro con quien convive logrará reflexionar sobre su situación para establecer unas relaciones sociales fuertes que permitan una sana convivencia en sociedad. Con la enseñanza de esta competencia se quiere lograr que los estudiantes comprendan que el respeto es uno de los valores fundamentales para establecer buenas relaciones interpersonales y para convivir en sociedad, por lo tanto debe ser capaz de fundamentar sus acciones en el respeto con el otro, con el hermano, con el prójimo que reclama una palabra, que sufre, piensa, siente y vive diferente, debido a que convivir con los demás implica construir sociedad a partir de la diferencia.

## **5.2. Trabajar en equipo si es posible.**

Aprender en cooperación con otros implica estar dispuestos a mejorar la capacidad de resolver conflictos, de tomar iniciativas, de fortalecer las relaciones con el otro, de planificar y realizar actividades en grupo, de adecuar los objetivos e intereses propios a los de los demás, de atender y respetar las opiniones e intereses diferentes, de comprenderse y respetarse mutuamente, de participar y cooperar entre todos el mismo objetivo, deben desde el principio ser conscientes del tipo de cooperación que el trabajo les exige y deben tener claro las ventajas de realizar tareas en grupo para tener un verdadero aprendizaje, deben comprender que el éxito del trabajo del grupo depende en que cada uno de los estudiantes aprendan, para ello es fundamental que exista una responsabilidad individual.

David Jonson y Roger Jonson<sup>28</sup> proponen que el aprendizaje cooperativo es el uso pedagógico de grupos pequeños para que los estudiantes realicen una tarea colectivamente y obtengan provecho del aprendizaje propio y el que se produce en la interrelación con los otros; Jean Piaget<sup>29</sup> por su parte dice que la cooperación es el esfuerzo por alcanzar objetivos comunes, al mismo tiempo que se coordinan los propios sentimientos y los puntos de vista con la conciencia de la existencia de sentimientos y puntos de vista de los demás; para Piaget el aprendizaje cooperativo apunta a acelerar el desarrollo intelectual de una persona forzándola a alcanzar el consenso con otros estudiantes que sostienen puntos de vista diversos; Lev Vygotsky<sup>30</sup> sostiene que las funciones y los logros humanos se originan en las relaciones sociales, plantea que el conocimiento es social y se lo construye a partir de los esfuerzos cooperativos por aprender, entender y resolver

---

<sup>28</sup> JOHNSON David, y JOHNSON, Roger. Aprender juntos y solos, aprendizaje cooperativo, competitivo e individual. Buenos Aires Aique: 1999

<sup>29</sup> PIAGET, Jean. Autonomía en la escuela. Citado por: JOHNSON David, y JOHNSON, Roger. Aprender juntos y solos, aprendizaje cooperativo, competitivo e individual. Buenos Aires Aique: 1999

<sup>30</sup> VYGOTSKY, Lev. Citado por: JOHNSON David, y JOHNSON, Roger. Aprender juntos y solos, aprendizaje cooperativo, competitivo e individual. Buenos Aires Aique: 1999

problemas, desde esta perspectiva un concepto clave es la zona de desarrollo próximo, que es la zona situada entre lo que un estudiante puede hacer solo y lo que puede lograr si trabaja en colaboración con pares más capaces, que le proporcionan experiencias diferentes que enriquecerán su aprendizaje; en otras palabras el aprendizaje cooperativo es una estrategia de enseñanza-aprendizaje donde los estudiantes trabajan en pequeños grupos, comparten conocimientos, amplían las relaciones interpersonales mediante la cooperación entendida como un intercambio de ideas, experiencias, habilidades, información, material y ayuda mutua en el desarrollo del trabajo, contribuyendo en el desarrollo de destrezas sociales, debido a que potencia la comunicación, la escucha y la capacidad de resolución de problemas de manera asertiva mejorando la convivencia escolar.

Aprender con otros es tener una referencia, unos ejemplos de la forma como se resuelven las tareas para corregir y mejorar las propias, aparecen puntos de vista diferentes ante una misma situación, lo que implica intercambiar ideas, defender y argumentar puntos de vista, entender y escuchar los de los compañeros, llegar a acuerdos, todo esto son habilidades que se desarrollan en la medida en que se comparte y se coopera con otros para dar solución a diversas problemáticas; el trabajar en equipo implica distribuir responsabilidades, haciendo que la carga cognitiva esté distribuida en todos los integrantes del grupo, permitiendo que los estudiantes puedan superar obstáculos, se motiven. En general son situaciones que favorecen la toma de conciencia y la autorregulación del aprendizaje, para que cada estudiante se responsabilice y sea autónomo en su proceso de instrucción.

Para resolver cualquier actividad es necesario interactuar con los otros, lo que exige que los estudiantes establezcan una serie de relaciones para llegar a una construcción conjunta, compartiendo significados, hipótesis y planteamientos nuevos; el compartir permite que se desarrollen aspectos afectivos, actitudinales y motivacionales de vital importancia para el aprendizaje. En otras palabras en un trabajo cooperativo cada estudiante es parte primordial del grupo, tiene responsabilidades, ayuda a los demás y es ayudado por ellos, es consciente que debe tener en cuenta las propuestas de los demás para que tengan en cuenta la suya y avanzar en la resolución de las diferentes tareas. Con esta competencia se busca que los estudiantes comprendan que no son seres aislados sino que están en constante interacción con otros y que necesitan de ellos para crecer como personas y que mediante el trabajo cooperativo se puede construir mayores y mejores conocimientos debido a que de todas las personas con las que se comparte se aprende.

### 5.3. Manejo mis emociones:

Las emociones son en esencia impulsos que llevan a las personas a vivir, a querer estar en interacción constante con el mundo y consigo mismo, a actuar de una u otra manera. Son en sí mismas un lenguaje, a través del cual se puede facilitar o dificultar la apropiación de conocimientos, son la base fundamental del propio proceso de razonamiento y la toma de decisiones, la base de los procesos que se conocen como curiosidad que abre las ventanas de la atención por las que entra la información capaz de producir aprendizaje, memoria y conocimiento que influyen en la vida cotidiana bien sea de manera positiva o negativa, dependiendo del tipo de sentimientos que se experimenten, por lo tanto reconocer y controlar las emociones facilita mucho la solución de tareas.

En este sentido Daniel Goleman<sup>31</sup> habla de inteligencia emocional, como la habilidad para tomar conciencia, de conocer y manejar las propias emociones, de motivarse a sí mismo, de reconocer las emociones ajenas, de establecer relaciones positivas y cordiales con otras personas y la capacidad para regularlas; de esta manera conciencia y regulación emocional deberían considerarse competencias básicas para la vida que deberían de aprender todas las personas, ya que los seres humanos que las adquieran estarán en mejores condiciones para enfrentarse a la vida. Al hablar de conciencia emocional, se refiere a conocer las propias emociones y las de los demás, proceso que se consigue mediante la observación constante del propio comportamiento como el de las demás personas; es decir saber identificar, darse cuenta, reconocer lo que se siente. Esto implica saber distinguir entre sentimientos, acciones y emociones, comprender las causas y consecuencias de las mismas, evaluar la intensidad y reconocer y utilizar su lenguaje; en cuanto a la regulación de las emociones significa dar una respuesta apropiada a las emociones que se experimentan en un determinado momento. Por ende se convertirán en elementos esenciales en la construcción de relaciones sociales fuertes fundamentadas en el respeto, esto se convierte en la piedra angular de la inteligencia emocional para ello se necesita comprender las emociones, desarrollar la habilidad de la escucha interior, parar en el momento preciso para no perjudicar a los demás, entrar en la emoción es aceptar lo que se está viviendo, abrirse a la experiencia, expresar asertivamente lo que se siente, canalizar mediante la comunicación siempre teniendo claro que el sentir no implica actuar.

Lograr la conciencia emocional es un requisito indispensable para poder llegar a regular las emociones; la autorregulación emocional consiste en lograr un equilibrio entre la impulsividad y la represión. Esto es lo que se busca lograr en los estudiantes con la enseñanza de la competencia mencionada, brindar a los educandos las herramientas necesarias para que puedan llegar a

---

<sup>31</sup> GOLEMAN, Daniel. Inteligencia emocional, s.c. kairos, 1995

conocer y controlar sus emociones y sentimientos con el fin de que puedan expresarlos de manera asertiva sin herir a los demás, que estén en capacidad de utilizar diferentes estrategias para controlar sus emociones a la hora de enfrentarse a cualquier situación escolar, familiar y social para no agredirse mutuamente.

#### **5.4. Resuelvo mis conflictos de manera pacífica:**

Si se piensa al ser humano como un ser único e irrepetible, por tanto diverso; los conflictos y las diferencias de punto de vista entre las personas son un hecho inherente a toda interacción social; más aun si se habla de las instituciones escolares donde la diversidad cultural, social, política, económica y de pensamiento está presente en cada niño, en cada joven y en cada adulto que hacen parte de la comunidad educativa, es inevitable que surjan conflictos y diferencias de posición frecuentemente. Por ello, para poder dar solución a las problemáticas escolares que se presentan en la cotidianidad de la escuela es necesario; según René Donoso<sup>32</sup> entender los conflictos como situaciones en las que dos o más personas entran en oposición o desacuerdo de intereses, sensaciones, pensamientos, experiencias y acciones, donde las emociones y sentimientos juegan un papel significativo y la relación entre las partes involucradas puede terminar deteriorada, según el procedimiento y las estrategias que se hayan decidido para abordar el problema. En este sentido los conflictos son inevitables y a veces impredecibles, debido a que surgen y se expresan de diferentes maneras, por diversos motivos y con distinta intensidad entre las personas.

Es importante comprender que por más difíciles que parezcan los conflictos siempre tienen solución si se busca la manera adecuada para afrontarlos; con el desarrollo de esta competencia se quiere brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para que puedan resolver cualquier situación conflictiva de manera pacífica, entendiendo esta como la intención y la voluntad de las personas para resolver un problema; dicha voluntad implica mirar de frente los conflictos, hacerlos visibles en las relaciones personales y sociales y tomar una posición frente a ellos y a las personas, lo que implica decidir abordarlos o no y de qué manera se lo hace, de esta forma la calidad de las relaciones sociales dependerán de la posición que se tome en la problemática y de la forma como se trate de resolver; en otras palabras la resolución pacífica de conflictos es una habilidad social que contribuye y enriquece las interacciones sociales.

---

<sup>32</sup>DONOSO, René. Conceptos clave para la resolución pacífica de conflictos en el ámbito escolar. Chile, Ministerio de educación, 2006

Si se toma la resolución pacífica de conflictos desde una perspectiva colaborativa, de trabajo en equipo, es indispensable considerar los intereses de la otra parte involucrada en el proceso, estar dispuesto a ceder en las posiciones individuales para llegar a una solución que beneficie a ambas partes involucradas en el conflicto a fin de mantener, cuidar y enriquecer las relaciones sociales, por tanto, el proceso de resolución pacífica de conflictos involucra reconocer la igualdad de derechos y oportunidades de las partes implicadas que buscan llegar a una solución que satisfaga a ambas partes, restablecer las relaciones interpersonales y si es necesario reparar el daño ocasionado. Lograr que los estudiantes comprendan la importancia de solucionar los problemas de manera pacífica es fundamental desde esta perspectiva, ya que de ello dependerá la forma de relacionarse con los demás en el ambiente escolar, familiar y social, por lo tanto permitirles que experimenten las formas más adecuadas para resolver los problemas escolares sin perjudicar a los demás mediante el juego es la base para que desarrollen habilidades como el diálogo, el acuerdo, la escucha activa, la concertación y el discernimiento como herramientas elementales para la resolución de problemas, que permitirán fortalecer y establecer buenas relaciones interpersonales que se verán reflejadas en una sana convivencia escolar, familiar y social.












Para llevar a buen término los grupos de competencias ciudadanas indicados es elemental ejercitar los distintos tipos de competencias propuestos por el Ministerio de Educación Nacional, los cuales están identificadas con un ícono:














Debido a la reorganización de las competencias ciudadanas, se hace necesario establecer unos estándares básicos que permitan evidenciar lo que los estudiantes deben ser, saber hacer y convivir en el ejercicio de la ciudadanía, con el propósito de ir ejercitando esas habilidades en la vida escolar, en el hogar y en su entorno más cercano. En el cuadro, siguiente se presenta la propuesta de estándares para los cuatro periodos del año escolar, los cuales han sido estructurados de tal manera que los educandos los vayan logrando paso a paso con el apoyo mutuo en las situaciones de la vida escolar, familiar y social; cada grupo de competencias está encabezado por un estándar general que abarca a los demás, bajo ese enunciado están los estándares necesarios para lograr la competencia que encabeza la lista; como ya se sabe hay distintos tipos de competencias reconocidos con un dibujo, por lo tanto al lado de cada estándar se encuentran los iconos que permiten identificar qué tipo de competencias se ponen en juego. De esta manera la estructuración curricular es una respuesta a las problemáticas encontradas dentro de la institución educativa.



**Cuadro N° 1. Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas para grado 4-2**

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS CIUDADANAS	
PRIMER PERIODO	Competencia Me respeto a mí mismo y respeto a los demás
Comprendo que los seres humanos somos diferentes en el pensar, sentir y vivir	
Expreso mis puntos de vista de manera asertiva sin agredir a los demás	
Respeto la intimidad y privacidad de los demás para exigir respeto por la mía	
Reconozco y respeto las diferentes formas de ser, pensar, actuar, sentir y vivir de mis compañeros	
Comprendo que el respeto a mí mismo y a los demás es la base para establecer buenas relaciones interpersonales	
Valoro la importancia de las diferencias humanas como herramienta para la construcción de nuevos saberes	
Participo activamente en distintas actividades que promuevan el respeto hacia los demás	
SEGUNDO PERIODO	Competencia Trabajar en equipo si es posible
Valoro el trabajo cooperativo como medio de construcción de conocimiento y reconocimiento de los aportes de los demás	
Desarrollo las habilidades de escucha para lograr objetivos en común.	
Participo activamente en actividades que beneficien al grupo	
Soy solidario con mis compañeros y mis compañeras en situaciones de dificultad.	
Expreso de manera asertiva mis opiniones y valoro las de los demás en la construcción del bien común	
Propongo actividades que incentiven el trabajo en equipo	

TERCER PERIODO	Competencia Manejo mis emociones
Reconozco y controlo mis emociones para mantener una relación cordial con los demás	
Expreso empatía frente a los demás en situaciones de exclusión y discriminación	
Controlo mis emociones en las diferentes actividades escolares para no herir a los demás.	
Utilizo diferentes estrategias para controlar mi mal genio para no ofender a los demás	
Promuevo estrategias de inclusión escolar que contribuyan a aliviar la incomodidad de los demás compañeros	
Expreso mis ideas, sentimientos e intereses en el salón y escucho respetuosamente los de los demás miembros de mi grupo	

CUARTO PERIODO	Competencia Resuelvo mis conflictos de manera pacífica
Participo activamente en la resolución de los conflictos en aula de clases	
Planteo estrategias adecuadas que permitan la solución de conflictos de manera asertiva	
Comprendo que los conflictos hacen parte de la convivencia escolar, pero que de mi depende resolverlos de la mejor manera sin afectar a los demás, ni a mí mismo	
Propongo estrategias para evitar la discriminación de las demás personas	
Comprendo que la mejor manera de solucionar los conflictos escolares es mediante el diálogo y la concertación	
Reconozco la importancia de los acuerdos para establecer una buena convivencia escolar	
Soy consciente de las consecuencias que trae una mala decisión en la resolución de conflictos escolares.	

## **6. LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS A TRAVÉS DEL JUEGO**

El juego, actividad por excelencia de la infancia, es indispensable para el desarrollo integral de los niños y niñas, debido a que contribuye de forma relevante en el desarrollo intelectual, porque jugando aprende nuevas experiencias estimulando asimismo habilidades de pensamiento; en cuanto al desarrollo emocional brinda a los niños y niñas alegría de vivir, entretenimiento, le permite expresarse de manera espontánea y a nivel social le permite entrar en contacto con sus iguales, interactuar y comunicarse con ellos debido a que tiene que ponerse de acuerdo con los otros, quienes experimentan y reflejan diversas formas de percepción de la realidad y de valoración de las situaciones que se presentan en el día a día, implica que los estudiantes coordinen sus acciones con los demás, se ayuden, se complementen con el rol del compañero, para contribuir a un bien común, por medio de estos procesos se logra combinar integración, comunicación y aprendizaje cooperativo, lo que implica el desarrollo y la puesta en práctica de valores como el respeto, la solidaridad, la comprensión, la cooperación entre otros, fundamentales para establecer buenas relaciones sociales. De ahí la importancia de articular el juego con la enseñanza de las competencias ciudadanas ya que el aprendizaje y la práctica de éstas son fundamentales para que los estudiantes actúen de manera constructiva en la sociedad, para que promuevan el respeto y la valoración de las diferencias, el diálogo y la concertación como herramientas para la solución de problemas, en fin establecer una buena convivencia pacífica.

Por tal razón se han escogido ciertos tipos de juegos característicos que favorecerán la enseñanza de las competencias ciudadanas ya que permitirán que los estudiantes desarrollen una serie de habilidades sociales para convivir en sociedad, para respetarse mutuamente, para compartir, para aceptarse y para divertirse. Dichos juegos se describen a continuación:

### **6.1. Juego Social**

El juego por lo general involucra a otras personas en su entorno inmediato, en sus primeros años de vida son sus familiares más cercanos, luego el grupo de juego aumenta a personas diferentes a sus familias; en este caso se incluyen a los compañeros de salón y de la institución en general y en algunas ocasiones a los docentes, con quienes se comparte experiencias, risas, y juegos que despiertan la necesidad de compartir, interactuar, e integrarse para sentirse bien. Así se convierte en un juego que desarrolla en los pequeños la facilidad de relacionarse con los demás, convirtiéndose en una actividad social que une tanto a maestros, estudiantes y compañeros en un dinamismo placentero, de esta forma la interacción social se va volviendo cada vez más controlada, comparten juguetes, invitan a sus iguales a jugar con ellos y lo más relevante se

comunican entre sí de una manera sencilla y eficaz que les permite comprenderse y conocerse más.

Los niños y niñas de primaria se sienten orgullosos de desarrollar y refinar diversidad de habilidades motoras e intelectuales que promueven la aceptación del grupo de iguales. Bien sea jugando fútbol, patinando, saltando la cuerda, montando en bicicleta, escalando un árbol, en fin cantidad de actividades que cada generación de niños y niñas hereda o inventa con el fin de establecer relaciones sociales dentro del grupo de compañeros de salón y de la institución en general; juegos que se relacionan con la actividad intelectual porque en esta edad se amplía el panorama social y cognitivo y los estudiantes sienten una inmensa satisfacción al demostrar ante los demás sus habilidades lectoras, de contar un chiste, de decir más adivinanzas, de adivinar las mismas, de pronunciar trabalenguas, de jugar cartas, canicas, trompos entre otros, todo con el propósito de sentirse parte del grupo de amigos que comparten, ríen, aprenden y juegan.

Durante los años de escuela el juego se encuentra lleno de cantos, retahílas y rituales que según Hughes Fergus “reflejan tanto la organización del pensamiento infantil como el grado en que los rituales se encuentran involucrados en el proceso de socialización<sup>33</sup>. La importancia que tiene para los estudiantes el saber los juegos que se realizan con regularidad para no desentonar a la hora de practicarlos, el saberse los juegos implica estar a la par del grupo, estar sincronizados; en otras palabras ser parte del grupo de iguales.

Entre los juegos más característicos que comparten los estudiantes en edad escolar se evidencian temas que organizan sus interacciones sociales como correr y alcanzar a los compañeros, escondidillas y rondas con los que los pequeños van desarrollando diversas actividades sociales como el compartir, prestar los juguetes, tomar turnos en el juego y aumentar la comunicación, aspectos con los cuales se van integrando a su entorno social inmediato, que además les facilita ir desarrollando valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad, la cooperación y la honestidad fundamentales para entablar una sana convivencia.

Comprender al ser humano como individuo, como ser social y cultural, debe ser el fin de la educación; de ahí la importancia de organizar una propuesta didáctica para la enseñanza de las competencias ciudadanas, que permita el desarrollo integral de los niños y niñas a través de diversidad de juegos; debido a que la lúdica cada día cobra mayor importancia dentro del ambiente educativo, se presenta placentera a los pequeños, permitiéndole su auto-creación como ser cultural; al respecto señala Johan Huizinga<sup>34</sup> que la cultura humana ha surgido de la capacidad

---

<sup>33</sup>HUGHES, Fergus. El juego, su importancia en el desarrollo Psicológico del niño y el adolescente. México: trillas, 2006 p, 130

<sup>34</sup>HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Madrid: alianza, 1987

del hombre para jugar, en este sentido el juego cobra un gran valor en la formación de los pequeños, permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes sociales y de aprendizaje.

El juego tiene gran importancia en el desarrollo infantil, por lo tanto debe considerarse como una actividad elemental en el aula de clases puesto que aportan una manera diferente de lograr el aprendizaje académico y de habilidades sociales como la cooperación, el respeto, la tolerancia, la solidaridad y el compañerismo, fundamentales para establecer buenas relaciones sociales que permitan una sana convivencia. Al respecto Erik Erickson afirma que:

El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planteamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se puedan analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño dramatiza, el pasado a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos<sup>35</sup>

Por tal razón las reglas del juego se deben establecer de común acuerdo entre los jugadores, con el fin de lograr una socialización de los niños y niñas con su entorno más cercano, la familia, los docentes y los compañeros. Los juegos son manifestaciones serias inherentes al ser humano, desde que nace hasta que muere, se manifiesta a lo largo de toda la vida, provocando cambios significativos y nuevos conocimientos que contribuyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje y en la socialización de los niños y niñas con su entorno familiar, escolar y social.

## **6.2. Juego Dramático**

El juego dramático no es únicamente un elemento básico de una expresión artística como lo es el teatro, sino una de las actividades lúdicas que caracterizan la adquisición de experiencias y de conocimientos por parte de los niños y niñas, que posibilitan el desarrollo integral. La relación arte-juego-pensamiento se presenta con notable claridad en la puesta en escena de una actividad lúdica, donde el estudiante se involucra, crea y recrea experiencias que le sirven para la vida, es por eso que este tipo de juego se convierte en el eje fundamental del acto creador de los niños y niñas ya que él, en sí, es eminentemente una actividad creativa que genera alegría, amistad y aprendizajes significativos.

---

<sup>35</sup>ERICKSON, Erik. Sociedad y Adolescencia: Buenos Aires: Editorial Páidos.1972. P 94-95

Juan Cervera define al juego dramático como “la actividad lúdica a la que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego. Lo hacen con total espontaneidad sin contar para nada con el adulto”<sup>36</sup>. Es evidente que este tipo de juego favorece la socialización entre iguales, más aún en la edad escolar, donde los niños y niñas más que nunca ven la necesidad de involucrarse a nivel social con compañeros de la misma edad, donde el grupo de iguales le proporciona apoyo, experiencias y conocimientos que enriquecen la vida de cada niño y niña. En esta edad la aceptación por parte de los compañeros es de gran importancia y el juego se convierte en la herramienta elemental para el logro de dicho objetivo, ya que a través de él se expresan de manera espontánea, comparten y se divierten en grupo.

El juego dramático se convierte en una actividad socializadora y de aprendizaje que despierta en los estudiantes la imaginación, la creatividad y el interés de hacer parte de un grupo social; en este sentido Sara Sharim, plantea que el juego dramático no es una disciplina ni una técnica, sino una actividad, un conjunto de hechos y acciones que suceden en un tiempo y espacio determinados. Y es una actividad dinámica que implica “el jugar, el entretenerse, el dejar fluir nuestras emociones al actuar en un medio en el que nada se le exige al sujeto, sólo participar, colaborando con un grupo humano”<sup>37</sup>. Esto implica que los estudiantes estén en completa disposición por compartir, experimentar, aprender y convivir y el juego permite que los educandos puedan conocerse mejor, aprendan a escuchar al otro, a comunicarse, a respetar la diversidad de pensamientos, a resolver conflictos y a participar; a la vez genera libertad, desarrolla la imaginación, la colaboración, el ingenio, en fin el juego dramático hace que el niño este siempre activo y alerta dispuesto a jugar, a aprender y a convivir.

Es una actividad importante dentro del aprendizaje, debido a que despierta emociones, sentimientos y necesidades, como también es un reflejo de las relaciones familiares que van concretando su personalidad, los niños y niñas encuentran en la actividad lúdica la oportunidad de materializar la realidad en la que viven. El juego dramático ofrece a los estudiantes la posibilidad de experimentar, probar sin limitaciones, ni temores porque es algo que le pertenece y usa sin ninguna restricción; el juego se convierte en un elemento que ayuda a los niños y niñas a madurar emocionalmente, les permite jugar a ser grandes. Ofrece a cada niño y niña un medio individual de comunicación, de cooperación y de exploración, afianzando las nociones de espacio, objeto y tiempo. Su nivel intelectual aumenta considerablemente ya que debe afrontar situaciones que le llevan a reflexionar, ordenar, clasificar, enumerar y organizar experiencias e ideas que son nuevas

---

<sup>36</sup>CERVERA, Juan. *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. Madrid: Cincel, 1981

<sup>37</sup>SHARIM, Sara. *El Juego Dramático: creatividad y aprendizaje*. Santiago de Chile: Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad de Chile. 1998; p. 19.

para ellos, ofreciéndole la oportunidad de conocer el mundo que lo rodea, como también brindándole la posibilidad de ejecutar un verdadero aprendizaje social que implica una interacción e interrelación constante con sus iguales.

Como se puede ver el juego dramático trae excelentes beneficios para el desarrollo integral de los niños y niñas, concentrados en tres áreas importantes del desarrollo humano: el afectivo que proporciona el desarrollo de un conocimiento de sí mismo, generándole control y confianza en las actividades que realice, como también en los que lo rodean, es una actividad que procura placer, alegría de vivir y de expresarse libremente; en el ámbito intelectual el juego permite que los niños y niñas creen mundos alternativos, obtengan nuevas experiencias, se convierte en una oportunidad para lograr aciertos y errores, de aplicar conocimientos. Es decir estimula la mentalidad de los chicos llevándolos a un razonamiento hipotético y a desarrollar la capacidad de resolver problemas, el juego estimula a los estudiantes a pensar de manera creativa, mejora la memoria, desarrolla el lenguaje y la interrelación con sus iguales, mejorando la convivencia escolar. En cuanto al espacio social al entrar en contacto con sus iguales el juego desarrolla en los estudiantes una conciencia social debido a que genera en los niños y niñas valores como la cooperación, el respeto, la colaboración y el común acuerdo que les permite resolver conflictos que se pueden presentar en la interrelación con los demás, aspectos que son de gran importancia a la hora de promover una sana convivencia social.

En este sentido se puede decir que el juego es la actividad más relevante para el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los niños y niñas, debido a que en el momento en que los niños juegan aprenden a convivir, a realizar actividades comunes, a ayudar a los demás, a colaborar y sobre todo a respetar la diversidad de opiniones, en general los pequeños se instruyen en actividades que les permiten comprenderse a sí mismos y comprender a los demás, aspectos básicos en la interacción y la comunicación social, para incorporarse a la vida en comunidad. De ahí la importancia de insertarlo en el contexto escolar como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que a través de él se entra en un espacio abierto a la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad y al desarrollo afectivo, social e intelectual de los estudiantes. A través de la práctica didáctica del juego dramático, los educandos muestran sus emociones, sentimientos, sus conocimientos del mundo y de las personas, como también su percepción de la realidad, favoreciendo las relaciones interpersonales y sociales.

### **6.3. Juego de roles**

Un juego de rol es una aventura, donde los participantes asumen un personaje, lo especifican y lo representan, como se evidencia hace parte del juego dramático, es considerado como una forma de representación de una situación real, que permite a los estudiantes construir activamente su conocimiento y comprender el funcionamiento de los procesos sociales y ejercitarse en la toma de decisiones y la resolución de problemas de manera asertiva. La práctica de este tipo de juegos en el proceso educativo es de vital importancia ya que invita a los educandos a adoptar el punto de vista del otro, por lo tanto comprenderlo y respetarlo en su particularidad, crean una fuerte interacción entre los participantes y entre los grupos escolares facilitando el desarrollo de las capacidades de cooperación y resolución de conflictos de manera pacífica, permitiendo que cada estudiante encuentre su manera de participar, que responda a su estilo de aprendizaje, a fin de sentirse cómodo y útil dentro del juego y para el grupo escolar.

En esta medida en el juego de roles los estudiantes tienen la oportunidad de explorar los problemas de las relaciones humanas, ya que al representar y discutir situaciones de la realidad, los educandos exploran sentimientos, actitudes, pensamientos, valores y estrategias que les permite comprender el entorno social, como también la oportunidad de intervenir en él de manera constructiva, a fin de dar posibles soluciones a diversas problemáticas desde las aulas de clase, debido a que al formar niños y niñas conscientes del papel que cumplen dentro de la sociedad se está contribuyendo en la construcción social.

Mediante el juego de roles se quiere ayudar a los estudiantes a encontrar un significado personal dentro de la vida en sociedad, como también brindarle las habilidades necesarias para la solución de conflictos con la ayuda de los demás; se busca que los educandos estén en capacidad de interactuar con los otros, de trabajar en equipo en la búsqueda del fortalecimiento de las relaciones interpersonales, con el fin de mejorar la sociedad en la que se desenvuelven. De ahí la importancia como estrategia de enseñanza de las competencias ciudadanas, ya que brinda a los estudiantes la posibilidad de fundamentar su proceso de aprendizaje de manera divertida a partir de la experiencia, de las vivencias y el contacto directo con el otro, donde la importancia radica en la capacidad y en las habilidades de los niños y niñas de solucionar los diversos conflictos escolares que se presentan en la convivencia con los demás.

En esta medida es una herramienta fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, no solo porque motiva a los estudiantes a emprender un proceso de formación a partir de las experiencias, las vivencias y el contacto con el otro, si no por sus aportes pedagógicos en dicho



proceso. En este sentido Elwyn y Cols<sup>38</sup> plantean que el juego de roles brinda beneficios tanto a docentes en su práctica pedagógica como a los estudiantes en su proceso de aprendizaje; en cuanto a los docentes les proporciona una estrategia rica, llena de posibilidades para enseñar o afianzar un concepto, permite la interdisciplinariedad de los saberes, presenta alternativas muy atractivas e ilustrativas que van desde complejidades manejables hasta complejidades con mayores y crecientes niveles de relación de variables, cerrar la brecha entre teoría y práctica y consolidar el desarrollo de destrezas.

En cuanto a los estudiantes los motiva ya que les brinda diversión, les permite un manejo apropiado de la información, la toma de decisiones complejas, el dominio de la lectura, aprender jugando inteligentemente, desarrolla la creatividad y la imaginación, fomenta el trabajo en equipo y lo más importante comprender como se sienten y reaccionan otros en distintas situaciones, recibir retroalimentación inmediata y diversificada al estar en contacto con los demás. Convirtiéndose en un elemento clave en la formación integral de los estudiantes, ya que contribuye en la formación de las cualidades, de capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios para establecer buenas relaciones sociales, puesto que en él se involucran activamente todos los educandos, encontrando el sentido de lo que los rodea, involucrándolos en analizar, preguntar, interpretar, comprender y transformar el mundo que los rodea.

Teniendo en cuenta que el aprendizaje de las competencias ciudadanas requiere de una práctica constante de las mismas, el juego de roles es una excelente oportunidad para dicho fin, debido a que como dice Parra Marcela<sup>39</sup> el juego de roles es una estrategia pedagógica que permite a los estudiantes ahondar en la construcción de su propio conocimiento sobre el problema o los procesos de toma de decisiones al permitirle poner en práctica lo aprendido, de reflexionar sobre la experiencia adquirida durante el desarrollo del juego. Esta estrategia se basa en los siguientes principios pedagógicos.

- **Aprendizaje a través de la acción:** El estudiante vive una situación particular que le permite ejercitarse en dos áreas diferentes: utilizar los conocimientos sobre el conflicto o toma de decisiones que está estudiando y poner en práctica las competencias ciudadanas como las comunicativas, cognitivas, emocionales e integradoras.
- **Interacción social:** el juego de roles se basa en la interacción social para realizarlo es necesario contar con otras personas con quienes relacionarse. Dicha relación permite que los

---

<sup>38</sup>ELWYN, y COLS, 2001 citados en EXLEY, k. DENNIK, R Y MANZANO, P. Enseñanza en pequeños grupos en educación superior: Tutorías, seminarios y otros agrupamientos. Narcea, Madrid. 2007, p 76

<sup>39</sup>PARRA, Marcela. Juego de roles. En competencias ciudadanas, de los estándares al aula. Chau, Enrique, LLERAS, Juanita, VELÁSQUEZ, Ana María: Bogotá: unidades, 2004

educandos se ejerciten en lo que están aprendiendo y reflexionen lo que sintieron al ocupar un rol particular dentro de la actividad lúdica<sup>40</sup>.

Como se puede ver una de las ventajas de utilizar el juego de roles como estrategia didáctica para la enseñanza es la posibilidad que brinda de poner en práctica los conocimientos que los estudiantes han adquirido, no solo en la resolución de conflictos de manera constructiva, sino también a nivel cognitivo ya que les da la oportunidad de construir de manera creativa los conocimientos con el fin de lograr un aprendizaje significativo.

#### **6.4. Juego cooperativo:**

Al ser el juego una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura permite a los niños y niñas un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad, constituyéndose en una fuente de preparación para la vida social e intelectual, que posibilita a los estudiantes vivenciar situaciones divertidas de aprendizaje.

En este sentido se encuentran los juegos cooperativos entendidos como aquellos juegos en los que los participantes van en busca de una meta en común, para lo cual es de vital importancia la ayuda mutua, el hecho de que tengan una meta en común implica necesariamente intereses comunes y se trata principalmente de que no haya competencia, individualismo ni exclusión entre los participantes, sino más bien un ambiente donde la cooperación y la participación son el eje central del desarrollo del juego. Los juegos cooperativos son esencialmente un espacio vivencial, lúdico y de aprendizaje que ofrece espacios para el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la toma de decisiones de manera colectiva, privilegiando las vivencias que generan un proceso de aprendizaje significativo, en donde se promueve que los estudiantes compartan, aprendan de los errores, se relacionen, se conozcan mejor, se genere confianza, se organicen, manejen y resuelvan conflictos de manera asertiva. Lo que significa un proceso de reflexión ante el mejoramiento de las relaciones afectivas en el grupo, las fortalezas y debilidades que existen, de manera que los integrantes puedan desarrollar una relación en donde el grupo funcione como un conjunto, donde cada persona aporta desde su experiencia diversidad de habilidades, capacidades y conocimientos en mejora de la convivencia escolar.

El juego cooperativo permite una mejor convivencia escolar, favorece el desarrollo de la personalidad y las capacidades de abordar los conflictos y resolverlos de la mejor manera, teniendo en cuenta siempre el respeto, a los demás y a las diferencias, bajo la negociación y el diálogo; desarrollando en ellos la cooperación, el apoyo mutuo y los buenos sentimientos, dejando

---

<sup>40</sup>Ibid. P, 54

a un lado la exclusión, el rechazo y la competitividad entre compañeros; en el juego cooperativo no existe la palabra perdedor, todos son ganadores, todos participan, comparten, ríen y aprenden. Esto significa que posibilitan la diversión sin dañar a los demás, la idea es que todos los estudiantes jueguen juntos evitando el aislamiento y el rechazo; dando paso a la cooperación, la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de habilidades y destrezas para la interacción social. Son principalmente actividades participativas que facilitan el encuentro con el otro, como lo plantea Pérez Enrique:

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros<sup>41</sup>.

De esta manera se puede decir que los juegos cooperativos son actividades colectivas, donde los fines de los participantes son semejantes debido a que no hay oposición entre las acciones que se emprenden, si no que todos buscan un objetivo en común. Este tipo de juegos se convierten en una estrategia fundamental en el mejoramiento del ambiente escolar, haciendo que no solo se tengan mayores posibilidades de aprendizajes significativos sino también de desarrollo humano y social mejorando las relaciones interpersonales en el aula de clases, en la institución y en la comunidad, contribuyendo en la formación de seres humanos responsables, sensibles, solidarios, tolerantes, respetuosos, comprometidos, colaboradores, incluyentes, participativos, justos y propositivos que busquen reconstruir la realidad social.

Los juegos cooperativos incitan a los educandos a compartir de manera sana, a buscar objetivos en común que los ayude a crecer como seres humanos, donde todos ganan en experiencia y enriquecen su vida al intercambiar conocimientos. Con los juegos cooperativos se busca que los escolares se relacionen entre sí, entren en confianza, se preocupen de los demás en beneficio de todos, de favorecer un ambiente de aprecio recíproco, de compañerismo, donde no se excluya ni se humille a nadie, sino donde todos se colaboren y aprendan mutuamente; solucionen posibles conflictos que se puedan presentar a través del diálogo; por tanto se podría decir que los juegos cooperativos son importantes para brindar a los estudiantes una educación para la paz y para la convivencia ya que. Como dice Orlick Terry "los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión"<sup>42</sup>. Como se puede ver estos

---

<sup>41</sup>PÉREZ Oliveras, Enrique. Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista digital n ° 9, Buenos Aires.1998 p.1

<sup>42</sup>ORLICK. Terry. Juegos y deportes cooperativos. Madrid: popular, p. 13

componentes explican el compartir de los juegos, en donde se fomenta la participación, la colaboración, la comunicación, la tolerancia, el respeto y la cooperación fundamentales para establecer relaciones interpersonales que permitan una sana convivencia escolar y social.

Como se puede ver los juegos cooperativos son una estrategia fundamental en el desarrollo y estimulación de valores y destrezas para la convivencia en sociedad como la empatía, conocida como la capacidad de situarse en la posición del otro, para poder comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus necesidades, su realidad. La cooperación, un valor esencial para vivir en comunidad y para resolver tareas y problemas en equipo mediante relaciones basadas en la reciprocidad, son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse más por el bien de los demás; la comunicación, importante para el desarrollo de buenas relaciones interpersonales debido a que hace referencia a la capacidad de saber expresar sentimientos, pensamientos, percepciones, conocimientos, emociones, perspectivas, en fin; significa comunicarse de manera clara y con sentido para que el otro comprenda lo que se está diciendo; la participación, elemental en la construcción de sociedad ya que implica la inclusión de todos en las diferentes actividades escolares, lo que a su vez genera un clima de confianza mutua, necesarias para una buena convivencia en comunidad. Como dice Jares Xesús

Los juegos cooperativos cambian las actitudes de las personas hacia el juego y hacia ellas mismas, favoreciendo la creación de un ambiente de aprecio recíproco, apto no solo para la diversión, sino también para el aprendizaje intelectual como actitudinal. Así mismo generan comportamientos pro-sociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas<sup>43</sup>

Con lo expuesto se puede ver que los juegos cooperativos son una excelente herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que despiertan la creatividad de los estudiantes y los mantiene en constante actividad intelectual y social, permitiéndoles acceder al conocimiento de manera creativa y divertida para lograr un verdadero aprendizaje para la vida en sociedad; más aún para la enseñanza de competencias ciudadanas ya que incentiva a los educandos a trabajar en equipo, a cooperar, a colaborar, a respetar las diferencias, a participar, a incluir a los demás, a compartir, a desarrollar la confianza mutua, a tener un sentido de unidad; permite construir consensos y acuerdos que favorezcan el bien común, lo que posibilita construir sociedad a partir de la diferencia desde la escuela; en otras palabras, eso es lo que se busca con la práctica de las competencias ciudadanas y con el juego cooperativo se comienza a cimentar las bases para lograr dichos objetivos.

---

<sup>43</sup>JARES, Xesús. El placer de jugar juntos, nuevas técnicas y juegos cooperativos, CCS. Madrid. 2000; p,11

## 6.5. Configuración del programa de intervención lúdica

La propuesta didáctica para la enseñanza de las competencias ciudadanas está conformada por 23 juegos que estimulan la comunicación, el respeto, la cooperación, la cohesión grupal, la confianza, la solidaridad, la creatividad, el compartir, la empatía y la socialización, fortaleciendo en ellos la idea de aceptarse tal y como son, de respetarse y de jugar e inventar juntos, con el propósito de mejorar y fortalecer las relaciones interpersonales y desde luego la convivencia escolar, familiar y social y se organizan en cuatro grupos de juego: juegos cooperativos, de roles, dramático y social. Es por eso que los juegos elegidos para conformar esta propuesta tienen cinco características fundamentales:

- **La participación**, ya que mediante estos juegos todos los integrantes del grupo participan, no hay ganadores ni perdedores; el objetivo consiste en alcanzar metas en común y para ello cada estudiante tiene un papel importante en el desarrollo de cada juego.
- **La comunicación**, debido que todos los juegos de la propuesta involucran procesos de comunicación grupal que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones y negociar.
- **La cooperación**, porque todos los juegos estimulan una dinámica de interacciones personales que conduce a los estudiantes a brindarse ayuda mutua para contribuir a un fin común.
- **La creatividad**, debido a que estimula a los estudiantes a valerse de su imaginación para crear nuevas oportunidades de juego, a dar posibles soluciones a problemáticas planteadas, para llegar a nuevas conclusiones.
- **La diversión**, debido a que con estos juegos lo que se busca es que los estudiantes a la vez que aprendan y compartan también se diviertan interactuando con los demás de manera respetuosa, amistosa y constructiva para así mejorar las relaciones interpersonales, lo que contribuirá a mejorar la convivencia escolar.



En la elaboración de las fichas de las actividades del programa se han tenido en cuenta cuatro indicadores de contenido:

- 1) El tipo de competencia a trabajar, la competencia específica que los estudiantes deben lograr a través del juego, la estrategia a utilizar, el tiempo de duración y los materiales.
- 2) Los objetivos del juego y el análisis del desarrollo afectivo, social, intelectual y psicomotriz que estimula el juego.
- 3) La descripción de la actividad; es decir las instrucciones y la forma para llevarla a cabo.

4) Una serie de preguntas para la fase del debate posterior al juego cuya finalidad es fomentar la reflexión sobre lo sucedido en el grupo durante el desarrollo de la actividad lúdica.

En cada ficha se exponen cada uno de los respectivos juegos seleccionados para cada competencia propuesta; a través de ellos se busca que los estudiantes se apropien de ellas con el propósito de que adquieran una serie de valores y habilidades fundamentales para convivir e interactuar con los demás. A continuación se presenta un ejemplo de los juegos seleccionados, los demás están incluidos como documentos anexos.

Cuadro N° 2: Ejemplo de ficha de los juegos de la propuesta

			INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ		
PLAN DE ACTIVIDADES					
GRADO: CUARTO		PRIMER PERIODO		JUEGO N° 1	
COMPETENCIA CIUDADANA			COMPETENCIA ESPECÍFICA		
ME RESPETO A MI MISMO Y RESPETO A LOS DEMAS			Reconozco y respeto las diferentes formas de ser, pensar, actuar, sentir y vivir de mis compañeros		
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO			DURACIÓN: 45 minutos		MATERIALES: sillas, recursos humanos
TÍTULO: ORDEN EN LAS SILLAS					
Objetivos: comunicación, cohesión grupal					
Desarrollo afectivo: descubrir emociones			Desarrollo intelectual: concentración, atención, memoria		
Desarrollo social: respeto, cohesión grupal, comunicación verbal, cooperación			Desarrollo psicomotriz: coordinación de movimientos, equilibrio		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: <sup>44</sup>					
<p>Se colocan las sillas, una tras otra formando una fila. Cada estudiante comienza el juego de pie en una silla. El docente iniciará el juego diciendo “Orden en las sillas, por edades, otros criterios pueden ser: estatura, genero, gustos, costumbres, pensamientos etc.</p> <p>A partir del momento en que se inicie el juego el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio que se tome sin que nadie pueda pisar el suelo. Por lo cual el juego finaliza cuando el grupo logre el objetivo en común.</p>					
<b>Para debatir en grupo</b>					
¿Cuáles fueron las mayores dificultades en el desarrollo del juego?					
¿Qué podría hacer cada estudiante para hacerlo mejor la próxima vez?					
¿En qué aspectos se parecían más?					
¿En qué aspectos se diferenciaban más?					
¿Cómo expresaron sus ideas para organizarse?					
¿Escucharon las sugerencias de los demás compañeros?					
¿En qué medida se lograron las competencias propuestas?					

<sup>44</sup> Adaptado del libro de CHAUX, Enrique., Lleras, J., & Velásquez, A. Competencias ciudadanas, de los estándares al aula, una propuesta de integración a las áreas académicas. Ediciones unidades. Bogotá. 2004

## 7. IMPLEMENTACION DE LA ESTRATEGIA

Teniendo en cuenta que la investigación-acción está orientada en la transformación y el cambio, es evidente que el aula de clases se debe convertir en un espacio de experimentación que busque el cambio de las relaciones sociales a partir de la correlación entre docentes y estudiantes, donde el respeto y la colaboración sean la base del compartir diario. Para ello es elemental que se conjuguen esencialmente el pensar y el hacer a la hora de identificar, planear e implementar estrategias de acción que lleven a los estudiantes al alcance de aprendizajes significativos; estrategias que serán sometidas constantemente a la observación, la reflexión y la crítica, con el propósito de ser reorganizadas y reestructuradas si el ambiente de enseñanza y aprendizaje lo requiere, esto con fin de satisfacer las necesidades y características educativas y sociales de los escolares. La investigación-acción analiza e interpreta lo que ocurre en la realidad de las aulas desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema logrando con ello una reflexión sobre la acción que permite adquirir conocimientos auto-reflexivos por parte de los educandos en situaciones sociales con el fin de mejorar las prácticas educativas y sociales para llegar a un conocimiento más profundo de las problemáticas escolares y sociales.

Dentro de estos planteamientos se enmarca la propuesta para la enseñanza de las competencias ciudadanas, debido a que la implementación del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje lleva a los estudiantes a la adquisición de aprendizajes significativos, y con ello buscar una transformación de la realidad escolar, familiar y social a partir de un cambio personal que se verá reflejado en las acciones individuales y en las relaciones interpersonales entre compañeros. Para ello se acordó llevar a la práctica las actividades lúdicas en un horario semanal los días viernes, cada sesión cuenta con 60 minutos para el desarrollo de cada juego, logrando abarcar las cuatro competencias propuestas de manera integral.

La estructuración de los juegos se realizó a través de una planificación previa de cada una de las clases, teniendo en cuenta las cuatro competencias ciudadanas propuestas y enfatizando en las habilidades y destrezas en las que los estudiantes tenían mayor dificultad a la hora de relacionarse con los demás. Información que se obtuvo a través de la observación constante de los educandos en su ambiente escolar. Cada sesión comienza con un breve espacio de iniciación, luego se realiza el juego, el debate posterior del mismo y se concluye con un espacio de cierre; cada una de las etapas propuestas se explica detalladamente en el siguiente cuadro:



Cuadro N° 3: Estructura de las sesiones de juego

<b>ESTRUCTURA DE LAS SESIONES DE JUEGO</b>	
<b>ETAPA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Etapa de apertura (5 minutos)	Las sesiones de juego inician con los estudiantes sentados en el suelo y en posición circular. Con esta organización grupal se comenta brevemente los objetivos de los juegos: distraerse, hacer amigos, aprender a colaborar con los compañeros para hacer cosas en equipo, aprender a escuchar a los demás, a ser respetuosos con las ideas de otros, a ser originales, creativos, imaginativos, espontáneos
Etapa de desarrollo del juego (45 minutos)	<p>En esta etapa se realiza el juego correspondiente que conforma la sesión, teniendo en cuenta el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica:</p> <p>a) Explicaciones y desarrollo de la actividad lúdica: se expone a los estudiantes como se va a desarrollar el juego, y ellos lo llevan a cabo siguiendo el procedimiento indicado.</p> <p>b) etapa de debate: Después de cada juego se realiza un debate relacionado con la actividad lúdica y las interacciones ocurridas en éste. Para el desarrollo del debate los jugadores se sientan en el piso formando un círculo.</p> <p>En las fichas técnicas de cada juego se indican una serie de preguntas que favorecen en la comprensión y el aprendizaje que brinda cada actividad en cuanto a la enseñanza de las competencias ciudadanas. Las preguntas están formuladas de acuerdo a los objetivos de cada juego y del juego en específico teniendo en cuenta la (comunicación, participación, cooperación, diversión, creatividad y originalidad en el juego); algo importante dentro del desarrollo del debate es que se tendrán en cuenta las preguntas que puedan surgir en función de lo que se observa en el transcurso del juego, de las interacciones del grupo, de los resultados de la actividad lúdica que los estudiantes han construido en conjunto.</p>
Etapa de cierre (10 minutos)	<p>Después de realizar el juego, se inicia la etapa de cierre en la que se lleva a cabo una reflexión y un diálogo sobre lo sucedido en la sesión de juego: sentimientos surgidos en la experiencia, aprendizajes adquiridos, participación, rechazos, colaboración, respeto por las reglas, cooperación, solidaridad y responsabilidad.</p> <p>El cierre es un ejercicio de reflexión en el que se desarrollan tanto aspectos positivos y negativos de la experiencia, como inconvenientes surgidos y soluciones dadas a los mismos, teniendo un papel significativo en el desarrollo cognitivo y social. En esta etapa, además de promover la comunicación en los estudiantes referente a la experiencia vivida, se contribuye en un refuerzo social, valorando las conductas de ayuda, el diálogo, el respeto y la cooperación observadas durante el juego como herramientas necesarias en la cimentación de relaciones interpersonales que promuevan una sana convivencia escolar, familiar y social.</p>

Durante el desarrollo de los juegos se llevó un registro preciso del actuar de los estudiantes, al igual que al finalizar la implementación del programa se aplicó la entrevista de grupos focales; todo con el fin de saber si mediante el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la competencias ciudadanas los niños y las niñas se apropiaron de ellas, si se dio un cambio o no en los educandos y en la forma como se relacionan con los demás y saber de qué manera aprenden mejor, si mediante las clases rutinarias de repetición y memorización o mediante las clases dinámicas, prácticas donde ellos mismos descubren y construyen sus conocimientos.

### **PARTE III**

## **VALORACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS**

### **8. EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE**

Una de las funciones fundamentales de la educación es conseguir que la humanidad adquiriera la capacidad de dirigir su propio desarrollo, por lo tanto debe lograr que cada persona se haga responsable de su destino, con el propósito de aportar al progreso de la sociedad en la que vive, mediante la participación responsable. En este sentido es importante iniciar dicho proceso desde el preescolar y la primaria, con el fin de involucrar a los niños y niñas a la vida en comunidad, a ser responsables de su proceso académico y social fundamentado en valores humanos que contribuyan a fortalecer lazos sociales cercanos con la familia, con los compañeros, con los maestros y con su realidad inmediata, para que forme parte activa de una comunidad.

La puesta en práctica de diferentes juegos abrió el camino para despertar el interés y la motivación de los educandos por aprender, por experimentar cosas nuevas, generando condiciones óptimas para una buena convivencia escolar. Desde esta perspectiva con la marcha del proyecto se ha logrado que los estudiantes aprendan a expresarse mejor, a comunicarse, a explorar y experimentar situaciones nuevas; han jugado e interactuado divirtiéndose a la vez que aprenden, afianzan y construyen habilidades sociales que viabilizan un ambiente agradable para la convivencia escolar.

#### **8.1. Ambiente de aprendizaje que se crea a través del juego**

Entendiendo el ambiente de aprendizaje escolar como una construcción diaria, donde la reflexión habitual y la diversidad de saberes y experiencias aseguran la riqueza de la vida educativa y como un espacio y un tiempo en movimiento donde los estudiantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores que brindan la posibilidad de crear relaciones interpersonales fundamentadas en la solidaridad, la comprensión y el apoyo mutuo en situaciones de dificultad y de instrucción, es elemental considerar la escuela como un sistema abierto, flexible y dinámico que facilite la articulación de la práctica y la teoría con el fin de aprender.

Durante los juegos como lo plantean Bruner y Sutton-Smith<sup>45</sup> los estudiantes encontraron un ambiente de aprendizaje cómodo, significativo, agradable, motivante, atractivo, estimulante, activo, lleno de alegría, de diversión, de participación y de cooperación; al respecto los estudiantes afirman: “con los juegos nos divertimos mucho porque compartimos, participamos todos y nos hicimos más amigos”<sup>46</sup>, esto les permitió adquirir confianza en sus capacidades para realizar cualquier actividad educativa, intercambiaron experiencias, saberes y construyeron conocimientos esenciales que les ayudan a relacionarse de mejor manera con los demás,

Con los juegos se han logrado comunicar y escuchar mejor, ha permitido el encuentro entre compañeros, lo que ha estimulado la curiosidad, la capacidad de crear, debido a que se han visto en la necesidad de representar diversos papeles que han contribuido en la comprensión de la realidad social en la que viven, en lograr empatía con otros; lo que significa ponerse en la situación del otro, comprender lo que siente piensa y actúa en diferentes situaciones de la vida escolar, familiar y social como en el juego titulado Como Soy, donde los niños y las niñas representaron el papel de personas con limitaciones visuales, físicas y cognitivas; al respecto ellos expresan “sentimos miedo cuando hacíamos de ciegos, porque no sabíamos que hacer, ni donde ir”<sup>47</sup>, “es muy difícil moverse sin ver nada, nos desorientamos completamente”<sup>48</sup>; “al faltarnos una mano fue muy complicado escribir, vestirse, bañarse y trabajar”<sup>49</sup>; al momento de caminar los estudiantes que representaron el papel de personas que les faltaba una pierna se les dificultó mucho mantener el equilibrio y al tener las manos ocupadas con las muletas para caminar no pudieron hacer más nada; los que representaron a los niños y niñas especiales reconocen que la situación de ellos es aún más complicada, no por el hecho de que no puedan aprender, sino porque las demás personas los ven como seres incapaces de crecer de manera intelectual y social, por lo tanto ellos dicen “da mucha tristeza saber que muchos de nosotros los rechazamos por no tener las mismas características, porque no juegan al mismo ritmo que los demás no los juntamos”<sup>50</sup>, “en realidad es muy difícil la situación de las personas que tienen alguna dificultad para hacer las cosas”<sup>51</sup> pero con este juego comprendieron que todos tienen los mismos derechos y posibilidades de aprender, solo hay que darles la oportunidad y aceptarlos como son.

Esto ha hecho que se fortalezcan las relaciones interpersonales fundamentadas en el diálogo y el respeto mutuo, favoreciendo con ello la convivencia escolar y el ambiente de enseñanza y

---

<sup>45</sup> SHUTTON-Smith, B. La función del juego en el desarrollo cognitivo. En jóvenes y niños. N° 22. 1967 P. 361-37

<sup>46</sup> Entrevista grupo focal, estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez. fecha 26/10/2012

<sup>47</sup> Diario de campo. 7/09/2012, p. 1

<sup>48</sup> Diario de campo. 7/09/2012, p. 1

<sup>49</sup> Diario de campo. 7/09/2012, p. 1

<sup>50</sup> Diario de campo. 7/09/2012, p. 1

<sup>51</sup> Diario de campo. 7/09/2012, p. 1

aprendizaje, en un escenario en el que se comparte, se aprende, se divierte y en el que la práctica es la base para la construcción de nuevos conocimientos. Los juegos han permitido que los niños y las niñas expresen con libertad y naturalidad sus ideas, sus intereses, sus necesidades y estados de ánimo sin miedo y sin lastimar a los demás; de esta manera el ambiente a través del juego apunta a la formación humana, de estudiantes conscientes de su lugar en la sociedad y de la responsabilidad que tienen a la hora de relacionarse con los otros.

## **8.2. El clima en el aula mediante el juego**

El clima en el aula de clases es el que se crea como producto de las acciones del docente y de los estudiantes y de las relaciones interpersonales que se establecen; por tanto se puede crear un clima positivo o negativo según sea la situación que se viva dentro del salón.

Al principio fue un poco complicado lograr establecer un buen clima de aula, debido a que los estudiantes hablan mucho en el salón, no escuchan cuando se les habla, se pelean incluso cuando se está en clase y algo bastante curioso es que están acostumbrados a que les llamen la atención, a que se sancione las conductas indebidas recurriendo a los gritos, las amenazas y los castigos<sup>52</sup>. Es bien sabido que en la escuela, este tipo de comportamientos provocan temor, vergüenza y miedo en los niños y las niñas y también generan problemas de aprendizaje; con este tipo de estrategias en vez lograr su atención lo que se está haciendo es inhibirlos más, aumentar su timidez y su desconfianza en sí mismos.

Con el juego fue posible propiciar un clima positivo empezando por mejorar la relación docente estudiantes y entre ellos mismos basada en la confianza, es evidente que los niños y las niñas se sienten cómodos, seguros y se ha aumentado el grado de participación y su aprendizaje; el juego ha abierto espacios para compartir, para bromear y de conversación libre con los pequeños, para escucharlos, para que se escuchen entre ellos mismos, para conocerlos y conocerse mejor, interesarse por sus alegrías, preocupaciones, por sus intereses tanto dentro como fuera del aula<sup>53</sup>. El respeto mutuo es central en el clima del aula, el cual comienza con el ejemplo que da el docente en la relación con sus educandos, lo que implica reconocerlos como seres en formación, con derechos y deberes capaces de expresarse con libertad y de aprender de manera diferente; esto ha hecho que ellos se traten de igual manera entre sí, con equidad y se valoren en su diferencia, lo que ha beneficiado tanto a docente y estudiantes, debido que es gratificante y se está en mejor disposición por enseñar y aprender de manera recíproca, por ayudarse, por tratarse

---

<sup>52</sup> Diario de campo. 14/10/2012,p, 2

<sup>53</sup> Diario de campo. 14/10/2012,p 2

bien y por interesarse por los demás; todo esto ha hecho que la convivencia escolar mejore significativamente ya que se han fortalecido lazos de amistad y se han logrado aprendizajes significativos para la vida porque los estudiantes se han involucrado e interesado en el desarrollo de las actividades educativas.

### **8.3. Posibilidades de enseñanza y aprendizaje que ofrece el juego**

Como lo ha planteado Piaget<sup>54</sup> el juego es una herramienta fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que convierte el aula de clases en un escenario más agradable, participativo y significativo; desarrolla diferentes habilidades en los estudiantes relacionando enseñanza, aprendizaje y diversión; además posibilita el desarrollo de aspectos cognitivos y de habilidades sociales como la responsabilidad, la participación, la creatividad, la colaboración, la comunicación, la cooperación, el respeto, la organización, la resolución de conflictos y la escucha activa.

Durante el juego los estudiantes están activos, atentos y ávidos por explorar y experimentar; a medida que están jugando van creando e inventando situaciones y buscando soluciones a los diferentes problemas que se plantean a través de los juegos, lo que ha contribuido a que los educandos estén más atentos en lo que están realizando, a razonar sobre las situaciones que viven en la escuela y en la sociedad; han tenido la oportunidad de crear, de experimentar, de observar, de sentir, de recordar, de preguntar e interactuar con los compañeros, “en los juegos nosotros mismos creamos y damos vida a los diferentes personajes”<sup>55</sup>, “los juegos hacen que estemos más atentos a lo que los demás nos dicen”<sup>56</sup>, “lo bonito de aprender con los juegos es que todos podemos preguntar y participar sin miedo”<sup>57</sup>, “durante los juegos nos ha tocado pensar mucho, a la hora de tomar decisiones para resolver el juego”<sup>58</sup>, “ lo más divertido de los juegos es que compartimos todos como amigos”<sup>59</sup>, donde el respeto, la tolerancia, la amabilidad, el compromiso, la cooperación y la responsabilidad se han convertido en valores fundamentales para la convivencia escolar. Los juegos han sido fundamentales en la formación de los estudiantes debido a que se ha conseguido que los niños y las niñas se diviertan y aprendan que en la vida siempre necesitan de los demás, que el ser humano siempre está en continuo contacto con otros y que esto le ayuda a crecer en lo social y lo cognitivo, debido a que comparte experiencias, saberes y habilidades que le sirven para enfrentarse a la vida.

---

<sup>54</sup> PIAGET, Jean. Teoría de Piaget. Manual de psicología infantil: Nueva York. 1983

<sup>55</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>56</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>57</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM. Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>58</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM. Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>59</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM. Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

Es evidente que el potencial educativo del juego radica en que es una actividad compartida, donde los niños y las niñas han tenido la oportunidad de aprender de los demás compañeros en la realización de cada una de las actividades lúdicas propuestas, siendo un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que desde el punto de vista didáctico promueve las habilidades necesarias para convivir en sociedad como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, el respeto, el compromiso, la solidaridad y la responsabilidad; habilidades que cada uno de los estudiantes a ido adquiriendo poco a poco de manera responsable a medida que se han realizado los juegos. Como se puede ver el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, debido a que establece un clima relacional afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, la aceptación y el interés por conocer y aprender de la interacción con los demás.

En este sentido el juego se ha convertido en una herramienta indispensable de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clases, debido a que brinda variedad de ventajas a los niños y niñas, no solo en lo concerniente al desarrollo cognitivo, sino también en muchos aspectos más. El juego rompe con la rutina, ya que deja de lado la enseñanza tradicional, en muchas ocasiones monótona, repetitiva y memorística para dar cabida a una enseñanza activa que aumenta la disposición para el aprendizaje y para la socialización desarrollando en los estudiantes el interés, la solidaridad y el dar y recibir ayuda. Como ellos mismos lo expresan:

Nos gusta aprender mediante los juegos porque es más divertido, porque compartimos, por que experimentamos, por que participamos todos sin miedo a que nos regañen cuando respondemos mal. Sentados en las sillas escuchando al profesor nos aburrimos mucho, en los juegos somos nosotros los que hacemos las actividades, los que hablamos y organizamos todo, la profesora solo nos guía y nos da algunas explicaciones para realizar el juego, del desarrollo nos encargamos todos en grupo, con el juego comprendemos mejor lo que nos explican porque todo es más sencillo y fácil para nosotros, es más fácil aprender jugando<sup>60</sup>.

Es evidente que el juego es un agente socializador, que permite como dice Freud<sup>61</sup>: la expresión libre de sentimientos, emociones, opiniones e ideas, sin miedo a equivocarse; aspecto que los niños y las niñas expresan muy bien, “en los juegos todos hablamos, nos expresamos sin temor a ser callados, o a que los demás compañeros se rían de lo que decimos, todos aportamos ideas que son respetadas y valoradas para realizar los juegos o para solucionar los problemas del juego”<sup>62</sup>. con la aplicación de los juegos en el aula de clases, se rompió con el formalismo, debido a que se le dio la mayor participación en el desarrollo de la misma a los educandos; además se

---

<sup>60</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM. Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>61</sup> FREUD, Sigmund. Más allá del principio del placer. En *Obras Completas*, 12ª ed. Tomo XVIII pp. Buenos Aires: Amorrortu Editores. 1920, p. 7 – 62

<sup>62</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM. Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

logró mejorar la asistencia y la puntualidad a las clases debido al interés y la incertidumbre que genera en los niños y las niñas, debido a que están ansiosos por saber qué actividad nueva se iba a realizar, que aprendizajes les iba a dejar y de qué manera la iban a ejecutar, además les permitió interiorizar el conocimiento gracias a la experiencia y a la práctica dentro del juego, logrando la colectividad en grupo a la hora de realizar la actividad lúdica y desarrollar la responsabilidad y el compromiso con sí mismo y con los demás en la búsqueda de un logro en común.

Durante los juegos los estudiantes vivieron diferentes situaciones, que los mantuvo en un desafío permanente, forjándolos a experimentar, a descubrir, a inventar y a resolver problemas; en otras palabras el juego permitió una participación activa de los estudiantes que siempre los llevó a la acción, donde los niños y las niñas se vieron en la necesidad de buscar a sus compañeros para jugar; desde esta perspectiva no hay nada mejor para relacionarse, para interactuar, para compartir valores y experiencias que el juego, puesto que aporta una forma diferente de aprender sin terminar con la alegría y la espontaneidad característica de los niños y las niñas.

Con los juegos se ha logrado que los estudiantes se expresen de forma natural, elijan una solución adecuada a sus necesidades y a las problemáticas escolares de una manera pacífica, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales como el diálogo, la concertación, la toma de decisiones, ayudándolos a canalizar, encauzar y disminuir las conductas agresivas, debido a que experimentaron diversas situaciones en las que se manifiestan sentimientos, emociones, actitudes y comportamientos como en el juego dramático: Frases Incompletas, en el cual los estudiantes aprendieron a identificar sus emociones y sentimientos y las circunstancias que los generan, como también expresarlos de manera asertiva; ellos afirman: “nos sentimos muy bien realizando este juego, aprendimos a expresarnos con palabras y con gestos al momento de representar las frases”<sup>63</sup>; “aprendí a identificar las cosas que me hacen enojar y poner triste”<sup>64</sup>; “en el juego se experimentaron varias emociones y sentimientos como la alegría, la tristeza, la rabia, el dolor, la angustia y el temor, que aprendimos a controlar y expresar de manera adecuada para no lastimar a los compañeros”<sup>65</sup>. Con este juego comprendieron la importancia de saber expresarse, de no dejarse llevar por sus emociones a la hora de relacionarse con los demás, que es más agradable llevarse bien con todos que estar siempre peleándose; los estudiantes expresan “es más bonito hacer amigos”<sup>66</sup>; es decir que es más placentero convivir en un ambiente de armonía y respeto mutuo.

---

<sup>63</sup> Diario de campo, 5/10/2012. p, 5

<sup>64</sup> Diario de campo, 5/10/2012. p, 5

<sup>65</sup> Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM. Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>66</sup> Diario de campo, 5/10/2012. p, 5



La interacción entre iguales que se origina durante el juego, provee el aprendizaje de valores, actitudes, habilidades, competencias e informaciones sobre el contexto en el que viven, logrando con ello ver y analizar las diferentes situaciones desde el punto de vista del otro, donde a la vez aprenden el dominio de los impulsos agresivos, adquiriendo un repertorio de conductas y mecanismos reguladores de impulsos, de emociones y sentimientos que puedan agredir a los demás, ellos manifiestan: “aprendimos que cuando estemos enojados es mejor respirar profundo y contar hasta diez para no descargar la rabia frente a los demás compañeros, para no lastimarlos”<sup>67</sup>. Comprendieron que responder de la misma manera cuando alguien los agrede genera mayores problemas y pueden salir lastimados; por tanto es mejor la integración y la aceptación de los otros en las condiciones propias de cada ser humano, ganando mejores relaciones interpersonales que favorecen la convivencia escolar.

---

<sup>67</sup>Diario de campo, 5/10/2012. p, 5

## **9. EL JUEGO Y LA ENSEÑANZA DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS**

Aprender a convivir implica conocer al otro, quien es diferente, pero es humano como todos y que esa diferencia contribuye en la formación de cada persona y en la colectividad; en este sentido a través del juego los estudiantes han aprendido a valorar la diferencia como una herramienta que admite ver y compartir otros modos de pensar, aprender, sentir, vivir y actuar, lo que ha hecho que valoren y respeten la vida misma y la vida de los demás, aprendan a conversar y a comunicarse para expresarse de manera clara y precisa, a entenderse, comprometerse y aclarar dudas; de esta manera el mejorar la comunicación entre compañeros a permitido el acercamiento entre iguales, el saber escuchar y reconocer los intereses de los demás y hacer escuchar y reconocer los propios, para ello han aprendido a ponerse de acuerdo, a debatir sin agresiones, a decidir en grupo; en otras palabras han aprendido que los intereses individuales forman parte de un colectivo y que son un factor dinamizador de la convivencia social; interés que interés que puede tener diversos nombres: bien sea meta, propósito o convenio, pero siempre lleva el sello de la toma de decisiones en grupo.

### **9.1. Formas de participación de los niños y las niñas en los diferentes juegos**

Los estudiantes participaron de manera activa y dinámica, con alegría en cada uno de los juegos, demostrando compromiso y responsabilidad a la hora de realizar las actividades, donde se hizo evidente la espontaneidad de los niños y las niñas a la hora de representar el papel que cada uno escogió para el desarrollo de los juegos sin temor a ser rechazados por los demás compañeros. La mayoría de educandos se ven motivados a jugar sin miedo, decididos a tomar riesgos para llevar a buen término la actividad, se divierten, se ríen, comparten y algo muy importante es que se comienza a evidenciar que hacen uso del respeto al momento de interactuar con los otros<sup>68</sup>, mejorando el proceso de socialización, donde aprendieron a construir y respetar acuerdos de convivencia, a adquirir compromisos y responsabilidades de manera individual y grupal para el logro de objetivos comunes, disminuyendo significativamente las agresiones físicas y verbales al momento de relacionarse con los compañeros.

Sin embargo hubo algunos niños que se mostraron un poco indiferentes durante el desarrollo de las actividades, no querían participar porque no les gustaba estar cerca de los compañeros con los tenían algunas diferencias; en otras ocasiones porque algunos de los juegos les parecieron muy infantiles para ellos, por lo tanto, en varias ocasiones empezaron a molestar a los demás que estaban participando, a no dejarlos realizar los juegos; por lo que se hizo necesario establecer una

---

<sup>68</sup>Diario de campo, 5/10/2012. p, 5.

conversación con ellos para que comprendieran que se realizan dichas actividades con el fin de que compartan, se diviertan, se hagan amigos de todos y aprendan a cooperar para buscar objetivos en común; es importante rescatar que los mismos estudiantes comprometidos con las actividades se encargaron de hacerles entender que si no querían participar en los juegos nadie los iba a obligar, porque precisamente no se trata de que los educandos se vean forzados a jugar juntos, sino de que de manera voluntaria se involucren en las diferentes actividades; pero que si no lo hacían tampoco perjudiquen a los que si querían aprender y jugar en grupo; después de dicha conversación se logró que comprendieran el significado de realizar los juegos en conjunto, de que participaran todos para lograr un objetivo en común, con el propósito de establecer una buena convivencia escolar.

La realización de varios juegos abrió el camino para despertar el interés y la motivación de los niños y las niñas para construir sus propios conocimientos, generando condiciones favorables de aprendizaje, de convivencia, de expresión, de autocontrol, de autonomía y de liderazgo. Por lo tanto, los juegos realizados se han convertido en oportunidades para que los escolares practiquen las competencias ciudadanas de la manera más sencilla y divertida, logrando que la formación se traduzca en acciones en la vida cotidiana de los estudiantes, debido a que cuentan con múltiples oportunidades para ensayar y practicar lo aprendido<sup>69</sup>; no es suficiente que los educandos conozcan las competencias ciudadanas o reflexionen sobre ellas, sino que también es necesario que cada estudiante las pueda ensayar en diversas situaciones de manera que con la práctica vayan consolidando lo aprendido.

## **9.2. Desarrollo de las competencias ciudadanas**

En la primera sesión de juego fue difícil lograr que los estudiantes se comprometieran con el desarrollo de la actividad, en parte porque tienen sus pequeños grupos ya definidos y la mayoría de los juegos implica el compartir y relacionarse con todos los compañeros del salón y porque es algo nuevo para ellos, debido a que están acostumbrados a trabajar bajo la autoridad del profesor; sin embargo con el transcurso de las actividades se fueron involucrando y apropiando de la nueva propuesta de aprendizaje.

En la competencia ciudadana Me respeto a mí mismo y respeto a los demás, algo que llama la atención es que los niños y las niñas conocen el significado del respeto; “es no pelearnos entre compañeros”<sup>70</sup>, “no decimos malas palabras, ser amigos y aceptar a los demás”<sup>71</sup> “preocuparnos

---

<sup>69</sup>Diario de campo, 5/10/2012. p, 5

<sup>70</sup> Diario de campo, 7/09/2012, p.1

<sup>71</sup>Diario de campo, 7/09/2012, p.1

por un compañero que se enferma y ayudarlo para que esté bien<sup>72</sup>; sin embargo pocos lo ponen en práctica, se irrespetan dentro del aula de clases y fuera de ella, lo que hace pensar que hace falta un poco de compromiso tanto por parte de los docentes como de los estudiantes en la reafirmación de dicho valor en el día a día de la vida escolar y el juego es de vital importancia para que los niños y las niñas comprendieran el significado del respeto como la esencia de las relaciones humanas, de la vida en comunidad, del trabajo en equipo, en fin de cualquier relación interpersonal; han aprendido a respetar las opiniones de los otros, sus formas de vida, de pensar, de sentir y de vivir y a valorar las diferencias como elementos para la construcción de nuevos saberes; han aprendido a expresar sus puntos de vista sin perjudicar a los demás y participan con mayor facilidad en las diferentes actividades escolares promoviendo el respeto como base de las relaciones interpersonales.

Después de la intervención lúdica es evidente que los estudiantes han logrado apropiarse de la competencia y ponerla en práctica en la convivencia con los compañeros, ellos mismos lo confirman, “ahora, respetamos lo que los otros dicen”<sup>73</sup>, “nos escuchamos mutuamente”<sup>74</sup>, “decidimos entre todos cuando hay que hacer cualquier actividad”<sup>75</sup>, “ya no nos reímos cuando algún niño dice algo que no es, sino que ayudamos a complementar lo que él dice”,<sup>76</sup> “dejamos hablar a los demás”<sup>77</sup>. Como se puede ver el juego ha sido una excelente herramienta para el desarrollo de dicha competencia, por lo que se ha logrado en los niños y las niñas y por lo que implica poner en práctica el respeto con los demás para poder jugar.

A los estudiantes les cuesta mucho trabajar en equipo, ayudar a los demás, son bastante individualistas y solo piensan en el bien individual, poco se interesan por compartir con los compañeros, por tanto con la competencia trabajar en equipo si es posible se han ido superando poco a poco dichos inconvenientes, donde el juego ha sido de vital importancia para el desarrollo de la misma, debido a que a través de él los educandos, han comprendido que desarrollar actividades en conjunto favorecen el proceso de aprendizaje al compartir saberes, ideas, estrategias y habilidades para desarrollar actividades escolares y solucionar conflictos, han aprendido a colaborar mutuamente, a ser responsables y comprometidos con su proceso de aprendizaje, se escuchan más entre compañeros, son solidarios, respetan las opiniones e intereses de los demás; “trabajando en equipo las cosas se nos facilitan”<sup>78</sup>, “los juegos nos

---

<sup>72</sup> Diario de campo, 7/09/2012, p.1

<sup>73</sup> Diario de campo, 7/09/2012, p 1

<sup>74</sup> Diario de campo, 14/09/2012, p, 2

<sup>75</sup> Diario de campo, 14/09/2012, p, 2

<sup>76</sup> Entrevista grupo focal estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>77</sup> Diario de campo, 14/09/2012, p, 2

<sup>78</sup> Entrevista grupo focal estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, fecha 26/10/2012

enseñaron a convivir con los compañeros como amigos<sup>79</sup>, “trabajando en equipo aprendemos de cada uno de nuestros compañeros y nos beneficia saber más<sup>80</sup>, “al trabajar en equipo se ve la responsabilidad y el interés de cada estudiante, lo que nos ayuda a ser responsables con nosotros mismos y con los demás<sup>81</sup>. Es evidente que el juego es elemental en el desarrollo de dicha competencia, porque implica necesariamente de la cooperación de todos los integrantes para llevarse a cabo.

En la convivencia diaria de la escuela por lo general los estudiantes se dejan llevar por sus emociones con facilidad, por lo que se agreden de manera verbal y física con frecuencia; por ello con la enseñanza de la competencia Manejo mis emociones a través del juego, se contribuyó a que los niños y las niñas aprendan a reconocer y regular sus emociones para no lastimar a los demás compañeros, al igual que reconocer las emociones de los demás, “hemos aprendido a darnos cuenta que situaciones con los compañeros nos hacen enojar<sup>82</sup>, “que cosas nos da miedo, alegría, tristeza o temor y qué consecuencias tiene el dejarse llevar de las emociones a la hora de enfrentarnos a cualquier problema escolar<sup>83</sup>. Es gratificante ver que los estudiantes han cambiado en algo su manera de relacionarse con los compañeros tanto en el aula de clases como fuera de ella, se tratan con respeto, expresan sus ideas e intereses en el salón de clases como fuera de él al momento de realizar cualquier actividad, juegan y comparten entre todos, “con los juegos aprendimos lo que otros niños sienten cuando son molestados en la escuela<sup>84</sup>, “ahora jugamos con más niños y niñas<sup>85</sup>, “me junto con más niños diferentes al grupo que tenía antes y he aprendido a decir lo que siento sin lastimar a los demás<sup>86</sup>, “nos comunicamos un poquito mejor entre nosotros<sup>87</sup>. Como se puede ver el juego fue fundamental en la apropiación de la competencia por parte de los estudiantes, porque han desarrollados estrategias que les permiten relacionarse de mejor manera con sus iguales.

En la cotidianidad de la escuela se presentan diversidad de conflictos, a los cuales los estudiantes no les dan una solución adecuada, sino que terminan agredándose constantemente, convirtiendo pequeñas diferencias de opinión, o malos entendidos en problemas más graves que perjudican la convivencia escolar; por ello la competencia resuelvo de manera pacífica mis conflictos ha contribuido en el desarrollo de habilidades y estrategias que los niños y las niñas han puesto en práctica para resolver sus problemas y el juego ha sido una excelente herramienta para dicho

---

<sup>79</sup> Entrevista grupo focal estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, fecha 26/10/2012

<sup>80</sup> Diario de campo, 28/09/2012, p. 4

<sup>81</sup> Entrevista grupo focal estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, fecha 26/10/2012

<sup>82</sup> Diario de campo, 12/10/2012, p. 6

<sup>83</sup> Diario de campo, 12/10/2012, p. 6

<sup>84</sup> Entrevista grupo focal estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, fecha 26/10/2012

<sup>85</sup> Diario de campo, 12/10/2012, p. 6

<sup>86</sup> Entrevista grupo focal estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, fecha 26/10/2012

<sup>87</sup> Diario de campo, 12/10/2012, p. 6

objetivo, puesto que se ha logrado que los estudiantes comprendan la importancia de solucionar los conflictos de manera pacífica mediante el diálogo, la concertación, los acuerdos y el discernimiento; “aprendimos que para solucionar los conflictos es importante dialogar”<sup>88</sup>, “llegar a acuerdos”<sup>89</sup>, “pedir disculpas cuando se ofende a los compañeros”<sup>90</sup>, “no responder con violencia para evitar que los problemas sean más graves”<sup>91</sup>. El juego ha sido de gran ayuda en la apropiación de esta competencia ya que han tenido la oportunidad de en la práctica buscar la solución adecuada a cada problema, han comprendido y experimentado que responder con agresión a una agresión crea mayores problemas y alguna de las partes involucradas puede salir más lastimada, por tanto es mejor “hablar más entre compañeros para evitar pelearnos”<sup>92</sup>, “si alguien te molesta o te busca pelea es mejor no hacerle caso, es feo estarse peleando siempre, es mejor ser amigos”<sup>93</sup>, “es mejor hablar con quién te molesta para que deje de hacerlo”<sup>94</sup>, han entendido que los conflictos hacen parte de la convivencia entre seres humanos y es responsabilidad de cada individuo tomar la decisión de hacerles frente y solucionarlos de la mejor manera teniendo en cuenta de no perjudicar a los demás, después de las actividades lúdicas se evidencia un mayor compromiso y responsabilidad en los estudiantes a la hora de enfrentar cualquier situación conflictiva, toman la iniciativa en la búsqueda de soluciones y consideran los intereses de la otra persona involucrada en el problema.

Por medio de los juegos los niños y las niñas aprendieron que es necesario contar con los otros compañeros para cumplir sus fines y poder desarrollarse como seres sociales, comprendieron que hacen parte de una colectividad, por lo tanto deben interactuar y relacionarse de diversas maneras para convivir en sociedad y que para ello es fundamental hacer uso de una serie de habilidades y valores sociales como el respeto, la escucha, la cooperación, la solidaridad, la comunicación entre otros. Los juegos les permitió a los estudiantes, pensar en varias alternativas para solucionar un problema lo que implica desarrollar el pensamiento y la creatividad, el entusiasmo, la capacidad de proponer y argumentar, el saber comunicarse y de escuchar a los demás favoreciendo el intercambio de saberes y destrezas que les ayudan a comprenderse y relacionarse de mejor manera mejorando con ello la convivencia escolar y el ambiente de aprendizaje.

Los resultados permiten observar un alto grado de satisfacción por haber participado en la experiencia de juego y un alto nivel de cambio e incremento en la comunicación entre

---

<sup>88</sup> Diario de campo, 19/10/2012, p, 7

<sup>89</sup> Diario de campo, 19/10/2012, p, 7

<sup>90</sup> Diario de campo, 19/10/2012, p, 7

<sup>91</sup> Diario de campo, 19/10/2012, p, 7

<sup>92</sup> Diario de campo, 19/10/2012, p, 7

<sup>93</sup> Entrevista grupo focal, estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, fecha 26/10/2012

<sup>94</sup> Diario de campo, 19/10/2012, p, 7

compañeros, en la confianza, en la capacidad para cooperar, en el respeto por el otro, por sus opiniones, han mejorado las relaciones de amistad, la participación, la capacidad de ayuda, de compartir, de trabajar en equipo para lograr objetivos en común, de expresar emociones y sentimientos de manera asertiva sin agredir a los demás, de tener en cuenta los sentimientos de los demás, debido a que en varias ocasiones tuvieron que adoptaron la posición del otro fomentando el respeto por las diferencias y generando compromisos para mejorar las relaciones escolares; fueron los mismos niños y niñas quienes resaltaron la importancia de valores como el respeto, la tolerancia, la cooperación y el diálogo como medio para interactuar y mejorar la convivencia escolar; se ve un incremento en la participación y en la interacción multidireccional entre muchos compañeros del grupo, donde comparten conocimientos, experiencias, costumbres, valores y formas de actuar y de jugar, se evidencia que los estudiantes no están tan cerrados en sí mismos sino que comparten con los demás, están dispuestos a escucharse, han logrado un mayor conocimiento de sí mismos y de los demás lo que les ha permitido relacionarse mejor; en fin los juegos fueron una buena experiencia placentera y de aprendizaje significativo para los educandos.

Ahora, después de este proceso de formación es muy gratificante escuchar expresiones como “no debemos gritarnos ni decir groserías”<sup>95</sup>, “no debemos quitar y esconder las cosas a nuestros amigos”<sup>96</sup>, “no debemos pegar ni empujar a los demás, debemos ayudarnos y respetarnos entre todos”<sup>97</sup>, “no debemos gritar y hacer bulla en el salón durante las clases”<sup>98</sup>, “debemos convivir como hermanos”<sup>99</sup>, “debemos respetar las ideas de los demás, compartir con nuestro compañeros, es más bonito jugar juntos que quedarnos solos en el salón”<sup>100</sup>; pero es aún más gratificante verlos jugar juntos, verlos compartir y respetarse mutuamente, verlos trabajar en equipo para lograr objetivos en común y para alcanzar mejores aprendizajes; saber que se comunican y se escuchan, que se relaciona mejor con todos los compañeros, que se preocupan por ayudar a los que están en dificultades, que piden disculpas si ofenden o agreden a algún compañero y que solucionan las diferencias o los problemas mediante el diálogo y la concertación; se puede afirmar con toda seguridad que el juego es una excelente herramienta dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de las competencias ciudadanas.

---

<sup>95</sup>Diario de campo, 26/10/2012, p, 8

<sup>96</sup>Diario de campo, 26/10/2012, p, 8

<sup>97</sup>Diario de campo, 26/10/2012, p, 8

<sup>98</sup>Diario de campo, 26/10/2012, p, 8

<sup>99</sup>Diario de campo, 26/10/2012, p, 8

<sup>100</sup>Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

### 9.3. Estrategias didácticas en las prácticas de enseñanza

Con la incorporación de diferentes estrategias didácticas como el juego de roles, social, dramático y cooperativo se logró motivar a los estudiantes, además de responder los intereses y las necesidades de los niños y las niñas aportando de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las competencias ciudadanas. Cada uno de los juegos, contribuyó en el desarrollo de las competencias ciudadanas que les ayudaron a establecer buenas relaciones interpersonales que mejoraron la convivencia escolar.

Mediante la puesta en práctica del juego social es evidente que hace falta comunicación y escucha activa entre los estudiantes, sin embargo dichas dificultades se fueron solucionando a medida que se iba desarrollando el juego, ellos mismos reconocen: “nos falta mucho saber escuchar a los demás y podernos comunicar sin ofender a los compañeros, pero los juegos nos ayudaron un poco a mejorar estos aspectos”<sup>101</sup>; lo que a su vez ha contribuido en la socialización de los estudiantes, debido a que favorece de manera significativa la interacción con los compañeros. Los juegos sociales han servido para que los niños y las niñas se sientan aceptados y valorados dentro del grupo de iguales, ya que han compartido, han aprendido a tomar los turnos en el desarrollo de los juegos y a aumentar la comunicación, aspectos con los cuales se han ido integrando de manera progresiva al entorno social de la escuela; además ha contribuido en el fortalecimiento de valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad, la comprensión y la honestidad debido a que han tenido la oportunidad de ponerlos en práctica en la cotidianidad de la escuela, logrando establecer buenas relaciones sociales que favorecen la convivencia escolar; además comprendieron que es más valioso compartir y convivir con amigos que estar siempre peleando, que nada justifica ofender y agredir a los demás.

A la hora de poner en práctica el juego cooperativo, se hace evidente que a los estudiantes les cuesta mucho trabajar en equipo, son muy individualistas y competitivos; en un principio no creían que se realizara juegos sin que haya un ganador; sin embargo con el desarrollo de los juegos comprendieron que es más divertido jugar sin que haya perdedores o ganadores, que si se realiza actividades en conjunto, con la colaboración de todos es más fácil lograr objetivos en común; aprendieron que saber escuchar es una buena forma que permite a la vez saber comunicarse para relacionarse con los demás e identificarse como grupo escolar, para ello es necesario conocerse, respetarse y valorarse así mismo para respetar, conocer y valorar a los demás que son importantes en el crecimiento individual, debido a que cada uno de ellos aporta experiencias enriquecedoras a la vida personal.

---

<sup>101</sup>Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM, Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012



Con este juego aprendieron que no solo se puede jugar para ganar, sino también para compartir, para divertirse en grupo, decían “nos sentimos bien jugando de esta manera, nos divertimos mucho y aprendimos a ayudar a los demás”<sup>102</sup>. La práctica de este tipo de juegos permitió que los niños y las niñas aprendieran a comunicarse y a escucharse mutuamente, a tomar decisiones de manera colectiva, a compartir, a aprender de los errores, a relacionarse con todos, a conocerse mejor y a solucionar conflictos de manera pacífica; comprendieron que en la vida siempre se necesita de los demás, que el ser humano siempre está en continuo contacto con otros y esto le ayuda a crecer de manera intelectual y social, debido a que comparte saberes, experiencias y habilidades que le sirven para enfrentarse a la vida.

El juego cooperativo permitió que todos jugaran juntos sin agredir a los demás, sin aislar o rechazar a los compañeros, dando paso a la cooperación, la cohesión, la confianza, la solidaridad, el compromiso, la responsabilidad y el respeto ya que compartieron de manera sana y ganaron en experiencia, favoreciendo el compañerismo, donde no se humilla ni se excluye a nadie sino donde todos se colaboran y aprenden de manera recíproca preocupándose de los demás compañeros en beneficio de todos; en la enseñanza de las competencias ciudadanas fue de vital importancia, debido a que estimuló a los estudiantes a trabajar en equipo, a construir consensos y acuerdos en búsqueda de objetivos en común.

En la puesta en acción del juego de roles, los estudiantes vivieron una aventura, se comprometieron y se divertieron mucho asumiendo personajes, especificándolos y representándolos lo que permitió que los niños y las niñas construyeran su conocimiento de manera activa y comprendieran las formas de vida de los demás, debido a que adoptaron el punto de vista del otro, por lo tanto lo respetaron y lo comprendieron en su individualidad. Con este tipo de juego se logró que los niños y las niñas establecieran una buena comunicación, basada en el respeto hacia las opiniones de los demás, logrando con ello que fortalecieran los lazos de amistad; se despertó la creatividad, la imaginación, la atención y la escucha activa ya que se vieron en la necesidad de asumir una responsabilidad individual para el logro de una meta en común, donde cada estudiante cumple un papel elemental dentro de la representación de los diferentes roles, lo que contribuyó a que los estudiantes perdieran el miedo de expresarse con libertad y se unieran más como grupo

Este juego permitió que los educandos expresaran sus sentimientos y emociones tratando de no agredir ni ofender a los demás compañeros; aprendieron a solucionar conflictos de manera pacífica a través del diálogo, a ponerse en los zapatos del otro, a sentir un poco lo que sienten otras personas en diferentes circunstancias de la vida; esto significó mucho para ellos ya que

---

<sup>102</sup>Entrevista grupo focal. Estudiante grado 4-2 de la IEM, Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

comprendieron que los seres humanos son diferentes, que viven, sienten, piensan, actúan y aprenden de manera diferente y que esa diferencia es la que hace únicos a los seres humanos y que es ahí donde está la verdadera riqueza en saberes cognitivos y sociales. A partir de la experiencia, la vivencia y el contacto continuo con el otro, los educandos comprendieron que el respeto es la base para la construcción de buenas relaciones sociales, que la escuela es un lugar para aprender cosas nuevas cada día, pero sobretodo un lugar para convivir, para jugar, para divertirse y para hacer amigos.

Mediante el juego dramático los estudiantes estaban comprometidos, entusiasmados y ansiosos por aprender, se divertieron mucho creando y recreando experiencias que de alguna manera las viven en la escuela pero no las habían tenido presentes; esto implica estar en contacto directo con todos los compañeros por lo tanto fortaleció el proceso de socialización de los niños y las niñas, despertando a la vez la imaginación y la creatividad.

El juego dramático permitió que los educandos fortalecieran valores como el respeto, la colaboración, la solidaridad, la participación, la tolerancia, la cooperación y la comprensión, como también la capacidad de solucionar conflictos de manera asertiva; con este tipo de juego los niños y las niñas aprendieron a comunicarse mutuamente, a conocerse a sí mismos, a pensar de manera creativa y a relacionarse con los demás, a ayudar a los compañeros, a respetar las diversidad de opiniones; fue un espacio elemental para que los escolares expresaran sus sentimientos y emociones sin lastimar a los semejantes. La puesta en práctica del juego hizo que los estudiantes aprendieran que la mejor manera de solucionar los diferentes problemas que se pueden presentar en el aula de clases, en la familia y en la sociedad es mediante el diálogo y la concertación y algo muy importante a la hora de relacionarse con las personas, el aceptar cuando se cometen errores o equivocaciones que afectan a los otros y pedir disculpas a quienes se ha ofendido.

Cada uno de los juegos antes mencionados es elemental en la enseñanza de las competencias ciudadanas, porque se ha logrado que los estudiantes se comprometan con su proceso de formación ciudadana y se apropien de cada una de ellas para ponerlas en práctica en la vida individual y colectiva; cada tipo de juego ha fortalecido valores, ha desarrollado habilidades y estrategias para relacionarse con los demás, para aprender y para crecer como personas; pero articulados adquieren un valor inigualable en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que ponen a los estudiantes en actividad continua, dispuestos a absorber todo lo que se les presenta; además las competencias ciudadanas aunque se proponen por separado en la realidad se trabajan en conjunto y eso se logró con los juegos, a medida que se trabajaba el respeto así mismo y a los demás, se tenían en cuenta las otras competencias, cada juego realizado permitía el manejo de cada competencia, porque para trabajar en equipo era necesario que hicieran uso

del respeto, que manejaran sus emociones para lograr comunicarse de manera asertiva y para ello era fundamental que desarrollaran la capacidad de solucionar conflictos; así con cada actividad realizada. Por lo tanto el juego fue la mejor herramienta para la enseñanza de las competencias ciudadanas.

## 10. EL PROFESOR Y EL MEJORAMIENTO DE LA ENSEÑANZA

No es posible concebir el proceso de enseñanza y aprendizaje sin que se desarrolle la imaginación, la reflexión, la crítica, la creatividad y la participación activa de los estudiantes en el proceso de apropiación de conocimientos y el logro de un aprendizaje autónomo; por ello el proceso educativo a través del juego ha brindado a los estudiantes la posibilidad de aprender a aprender, de aprender a ser, de aprender a hacer y de aprender a convivir. Por tal razón la práctica pedagógica ha sido dinámica, participativa y flexible para lograr formar a los educandos en la resolución de diversidad de problemas de su contexto cambiante, han aprendido a pensar, sentir y actuar de manera independiente y con originalidad.

Por tanto el aprendizaje vivencial e integrador que ha proporcionado el juego, el cual ha tenido como punto de partida la vida cotidiana de los estudiantes a posicionado al docente como un facilitador, un guía del proceso de enseñanza y aprendizaje, quien ayuda a sus estudiantes a lograr su autonomía, su independencia y su capacidad de aprender en un escenario de participación, de cooperación, de respeto, de reciprocidad, de confianza mutua, de diálogo y participación donde los estudiantes se han sentido cómodos y seguros para crecer de manera intelectual y social, como ellos afirman:

Con esta manera de enseñar tan divertida es más fácil para nosotros aprender, porque la profesora no nos dice eso que dicen está mal o no es así, si no que nos explica bien como es, sin callarnos, deja que todos digamos lo que entendimos en cada actividad<sup>103</sup>.

Así cobra sentido la importancia de la libertad de expresión de los niños y las niñas cuando juegan, aspecto, que a su vez favorece el desarrollo del pensamiento y de la creatividad al momento de decidir la manera de realizar el juego, de tomar y cambiar de decisiones antes y durante la actividad lúdica y es ahí donde el juego y el docente permiten que dicha situación se dé espontáneamente; con el juego se ha logrado que los niños y las niñas expresen lo que piensan y sienten, esto ha influido de manera positiva en todo el desempeño escolar, en la participación en clases, es decir el juego rompe hielos entre docente y estudiantes y genera espacios de comunicación y pensamiento.

Por tanto la escuela ha sido un escenario de experiencia y de cambio, permeada de creatividad e imaginación tanto por parte del docente a la hora de planear y organizar las actividades que se llevaron a cabo, como por parte de los estudiantes al momento de desarrollar los juegos; promoviendo un ambiente agradable de aprendizaje, colaborativo con los estudiantes donde los conocimientos se comparten de manera recíproca, garantizando con ello un aprendizaje

---

<sup>103</sup>Entrevista grupo focal, estudiante grado 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

permanente y progresivo en sí mismo, abarcando no solo el aspecto intelectual sino también lo emocional, lo social y lo físico logrando una formación integral. El juego admitió que el maestro deje de ser únicamente un agente trasmisor de información para convertirse en un instructor de conocimientos, que busca soluciones conjuntas con los estudiantes a diversidad de problemáticas que se presentan en la realidad escolar y social; promoviendo en ellos el interés por aprender, por experimentar y por vivir situaciones nuevas bajo la autonomía y la cooperación,

Mediante los juegos y las explicaciones de la profesora hemos comprendido la realidad que se vive en la escuela y en la sociedad, también hemos aprendido a solucionar los problemas que se nos presentan con su ayuda y la de todos los compañeros<sup>104</sup>

Es evidente que los educandos han salido de la timidez y de la rutina a la que estaban acostumbrados, de llegar y sentarse en sus puestos y quedarse sentados escuchando al profesor por horas, esperando la hora del recreo para poder jugar y divertirse un rato, pero con el juego como estrategia de enseñanza y con el compromiso por parte de los estudiantes y la docente se ha logrado mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, brindando la oportunidad a los niños y las niñas que aprendan y se diviertan al mismo tiempo, ellos mismos lo afirman “con los juegos nos divertimos mucho y aprendemos mejor”<sup>105</sup>, “estamos más activos para aprender”<sup>106</sup>

El incluir juego en el aula de clases, contribuye en el mejoramiento de la enseñanza en la medida en que admite que el docente tenga un contacto más cercano con los estudiantes, lo que permite compartir experiencias, conocerlos, saber lo que piensan, sienten y quieren, aspectos importantes a la hora de diseñar y preparar las clases. Ahora bien, es importante estar motivando continuamente a los estudiantes para que se involucren y se comprometan con su formación, para ello el docente debe caminar siempre a su lado, estar dispuesto a atenderlos con cariño, dedicación y comprensión en toda su formación, que sientan que siempre pueden contar con su ayuda y que no estarán solos en el camino del saber; la labor del docente debe estar encaminada en ayudar a sus educandos a construir una misión en su vida, a conocerse y descubrirse a sí mismos.

Para lograr mejorar la enseñanza el docente debe ser un sujeto comprometido con su labor de formar seres humanos, de superar retos, para ello debe esforzarse al máximo en el diseño de la mejores estrategias para orientar la educación, con el propósito de que dicho acto de educar se convierta en un quehacer trascendental en la vida de cada estudiante, que los ayude a comprender el rol que desempeñan dentro de su proceso educativo y del grupo social al que

---

<sup>104</sup> Entrevista grupo focal, estudiante 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012.

<sup>105</sup> Entrevista grupo focal, estudiante 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

<sup>106</sup> Entrevista grupo focal, estudiante 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

pertenecen, permitiéndole una autoformación de sus valores personales, colectivos y sociales; brindar a los estudiantes una enseñanza de calidad, donde el espacio y el tiempo en el aula de clases sea un escenario de innovación y práctica que de paso a un buen proceso de aprendizaje, por lo cual el docente debe pensar y reflexionar el proceso de enseñanza y aprendizaje, los saberes teóricos y prácticos que comparte con sus estudiantes, como el contexto sociocultural, institucional y de aula con el fin de proyectar su labor hacia el logro de unos objetivos educativos concretos que respondan a las necesidades de una localidad en particular.

Además, que brinde a los estudiantes la posibilidad de intervenir en su realidad más cercana con la intención de transformarla, labor que se ha logrado con los estudiantes de la institución, quienes durante la práctica pedagógica se ha evidenciado un cambio significativo en su comportamiento y en las relaciones interpersonales con los demás compañeros, poco a poco ha ido mejorando la comunicación entre ellos, han hecho uso de valores como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad, como también de la cooperación no solo en el desarrollo de los juegos, sino también en el proceso educativo mejorando la convivencia escolar; en este sentido los niños y las niñas expresan.

Con el juego y las explicaciones de la profesora comprendimos la importancia de convivir con los compañeros como amigos, ahora respetamos lo que los otros dicen, por lo tanto ya no nos peleamos tanto, o nos callamos a gritos para poder hablar, estamos aprendiendo a escucharnos mutuamente<sup>107</sup>.

Como se puede ver la enseñanza a través del juego ha sido una excelente estrategia de aprendizaje para los estudiantes. Para lograr un cambio educativo y mejorar la enseñanza es elemental asegurar la participación activa de los estudiantes en todo su proceso de formación, animarlos para que tomen la iniciativa y se apropien de estrategias que les faciliten su aprendizaje, donde el docente es un intermediario quien explica y propone alternativas, pero son los estudiantes quienes en realidad desarrollan la clase, de nada sirve manejar teoría a la perfección y conocer estrategias didácticas si no se sabe llegar a los educandos, sino se los comprende y se los escucha para conocer sus intereses, sus ideales y sus expectativas; no es suficiente con que el docente llegue al salón y se pare al frente de sus estudiantes y empiece hablar y hablar de cosas que en muchas ocasiones no entienden, se pasa la hora y termina con una tarea para la casa y se va, todos los días la misma rutina termina aburriendo y desanimando a los estudiantes.

En cambio si llega y dedica unos minutos para conversar con los niños y las niñas, saber cómo están, como se sienten y poco a poco los va introduciendo en la clase a través del diálogo y la

---

<sup>107</sup>Entrevista grupo focal, estudiante 4-2 de la IEM Marco Fidel Suárez, Fecha 26/10/2012

escucha activa de lo que ellos cuentan, se estará motivándolos a aprender ya que se sentirán valorados y útiles dentro de su proceso de aprendizaje por que se tiene en cuenta sus aportes, se resuelve sus inquietudes y se generan nuevas que hacen que los estudiantes estén más activos y más comprometidos en todo lo que realizan en el aula y eso se logró con el juego porque cada clase se les presentó una actividad distinta en la que tenían que hacer uso de todas sus habilidades y destrezas individuales y colectivas para lograr desarrollarla, lo que generó que en cada clase aprendieran algo nuevo para sus vidas.

Esta estrategia didáctica de actividad y creatividad constante fue una oportunidad, un desafío, para mejorar la vida de los estudiantes, logrando formar mejores seres humanos, con valores, sensibles y consientes que la sociedad necesita un cambio y que para lograrlo es necesario empezar por un cambio individual. Para mejorar la enseñanza se necesita un educador que se preocupe por los procesos formativos de sus estudiantes, que los apoye y los motive constantemente, desarrollando en ellos autonomía, confianza y creatividad. Un docente que valide a los conocimientos de los estudiantes y que parta de sus necesidades para la planeación e implementación de estrategias pedagógicas adecuadas que faciliten el aprendizaje desde diferentes perspectivas, un profesor flexible, abierto a nuevas ideas que le permitan articular la teoría y la práctica para el beneficio de los estudiantes pero principalmente debe ser un promotor de cambios sociales que propicie el diálogo, la reflexión, la cooperación, el respeto y la solidaridad como base para establecer buenas relaciones interpersonales; en otras palabras un docente que contribuya en la reconstrucción del tejido social; un docente capaz de lograr una formación para la vida de sus estudiantes desde la vida misma, esto implica saber elegir los espacios, los tiempos y las estrategias didácticas para lograr una buena enseñanza.

Con esta estrategia didáctica de enseñanza el docente deja de ser el experto, el poseedor de todo el conocimiento, el eje de la educación para convertirse en alguien que va más allá de solo transmitir conocimientos ya establecidos. Para ser un orientador que ha abierto espacios en los que los estudiantes se han involucrado en la organización de actividades que han beneficiado su crecimiento personal y colectivo, en formas de comunicación que propiciaron la interacción social, la toma de decisiones buscando la solución de problemas de manera asertiva a través de la experiencia en cada juego realizado. Por tanto la escuela ha sido un lugar vivo, alegre, que motiva a los estudiantes a asistir a aprender a convivir, a compartir y a divertirse.

Ahora bien, es un reto para el docente llevar a la realidad todos los buenos deseos educativos, ya que como bien se sabe para que un cambio educativo se haga realidad debe verse reflejado en el salón de clases y desde luego en la vida de los estudiantes; es ahí donde la habilidad del maestro juega un papel fundamental: debe ir más allá de los contenidos y buscar la manera más adecuada de formar individuos para la vida, no solamente para aprobar exámenes, sino para lograr la

capacidad de sortear dificultades llevando a la práctica los aprendizajes alcanzados, los maestros tienen la posibilidad de cambiar la realidad social en sus manos, si cada docente se diera cuenta, de que su presencia, sus valores, su calidad humana, su dedicación, su compromiso y esfuerzo se ven reflejados en cada uno de sus estudiantes.

En esta experiencia el profesor ha sido la vía de comunicación y diálogo para los estudiantes, porque los estimula a que expresen sus opiniones con libertad y seguridad, que escuchen, valoren y respeten las de los demás, creando las condiciones favorables, para facilitar el proceso de aprendizaje, de tal manera que acompañar, dirigir y ayudar al que aprende se han convertido en elementos de gran importancia en la formación integral de los estudiantes y en el cambio social, ya que se ha logrado que los estudiantes comprendan la importancia de intervenir de manera constructiva en la sociedad, de relacionarse de manera pacífica con los demás; de esta manera se está dando los primeros pasos en la construcción de comunidad, buscando un cambio social desde la vida misma de cada estudiante.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es elemental tener en cuenta la relación existente entre el profesor y el estudiante, ya que de ello depende el clima que se vive dentro del aula de clases y desde luego el aprendizaje de los estudiantes; desde la experiencia es evidente que cuando se establece buenas relaciones de amistad, de reciprocidad, de comprensión y de respeto los estudiantes están en mejor disposición por aprender y compartir experiencias enriquecedoras a nivel intelectual y social. En este proceso de relación, es importante que el docente tenga presente que el estudiante es un ser único e irrepetible, que las dificultades, los temores, angustias, deseos, aspiraciones, ambiciones, emociones, experiencias, sensibilidades y habilidades son diferentes y únicas en su manera vivencial; por tal razón la relación docente-estudiante se debe centrar en lo que el educando hace, indagar el porqué lo hace y con qué fin lo hace, esto para saber si las actitudes de los discípulos pueden ser estimuladas o desalentadas, aceptadas o esclarecidas con el propósito de ayudar al educando a reafirmar y reconstruir sus saberes y actitudes.

Entregarse a sus estudiantes, entusiasmarlos, tenerles paciencia; es la predisposición del docente de ayudar, de comprender los problemas, las necesidades e intereses de los educandos, cuando estimula la creatividad, el saber teórico y la práctica, en aceptar y respetar a los demás es donde se evidencia el compromiso y la responsabilidad del docente por lograr un cambio en la formación escolar, por el mejoramiento de la enseñanza, todo ello con el fin de que puedan darse condiciones para una pedagogía centrada en el estudiante que de paso a seres conscientes, críticos y participativos en la sociedad.



Aceptar que los estudiantes tienen opiniones distintas a las del profesor, apelar a las experiencias y vivencias de los niños y niñas, desarrollar en ellos la iniciativa, la creatividad, la responsabilidad, el compromiso, la cooperación, la solidaridad, el respeto, la reciprocidad y la alegría es practicar una pedagogía que busca satisfacer las necesidades de los educandos, para ello el docente debe ser un integrante más del grupo escolar, el que fortalece y el que forja inquietudes, estímulos e iniciativas creadoras fomentando siempre unas buenas relaciones de convivencia escolar, logrando un verdadero aprendizaje. En fin las relaciones entre docentes y estudiantes en la escuela deben ser amistosas, donde la empatía, la cooperación y el constructivismo sean la base de toda actividad educativa.

Crear que siempre es posible construir un mundo mejor, es lo que constituye el verdadero poder de los educadores en la sociedad, por tanto la construcción y desarrollo de nuevas formas de convivencia social que garanticen el derecho y el respeto a la vida y a los Derechos Humanos, deben ser uno de los más grandes propósitos de los docentes por el nuevo futuro que se quiere construir.

## Conclusiones

Dentro del sistema educativo se debe considerar como prioridad para los niños y niñas la formación en valores para convivir en sociedad desde la primaria, mediante la enseñanza de las competencias ciudadanas, para mejorar las formas de relacionarse con los demás.

El utilizar diferentes clases de juego en el aula de clases como el cooperativo, social, de roles y dramático se logró apoyar y favorecer el proceso de socialización, debido a que se generó en el grupo escolar valores como la solidaridad, la ayuda mutua, la cooperación, el respeto y la tolerancia logrando que los estudiantes se integren, se conozcan, se valoren y se acepten como son, seres humanos en proceso de formación, con virtudes y defectos.

La enseñanza de las competencias ciudadanas a través del juego motivó a los niños y las niñas a participar en su proceso de aprendizaje, despertando su creatividad e imaginación, como también el interés por establecer buenas relaciones sociales entre compañeros y con los docentes.

La enseñanza y la práctica de las competencias ciudadanas juegan un papel fundamental en el proceso de formación integral de los niños y niñas, ya que desarrollan conocimientos, habilidades, actitudes y valores en un intercambio participativo de opiniones, de trabajo en equipo, haciendo uso de ellas para vivir en comunidad y contribuyendo con ello a una buena convivencia escolar.

El juego es un proceso de aprendizaje que se enmarca entre acciones, habilidades, experiencias, afectos, vivencias y actitudes que contribuyen en el mejoramiento de las relaciones interpersonales y sociales, que a la vez transforman actitudes y comportamientos en busca de un cambio a nivel personal y grupal que influyen de manera positiva en un cambio social.

Enseñar a los niños a ayudarse, a compartir, a aceptarse y a cooperar es una de las metas de la escuela que busca lograr el desarrollo integral de los estudiantes y este tipo de juegos son la mejor herramienta didáctica para lograr dicho objetivo, debido a que en ellos los jugadores dan y reciben ayuda con el fin de contribuir a un bien común, son juegos que promueven la comunicación, la cohesión y la confianza entre compañeros.

La toma de decisiones por parte de los estudiantes en el desarrollo de cada juego fue de gran importancia ya que de esta manera se observó el compromiso y la responsabilidad en su proceso de formación intelectual y social.

El trabajo en equipo aportó en el grupo nuevas posibilidades de convivencia, inquietudes, responsabilidades, reflexiones, habilidades, acuerdos y conocimientos, que les permitieron desempeñarse hábil y decisivamente con sus compañeros logrando alcanzar de manera satisfactoria sus objetivos en común, mejorando a la vez su convivencia.

## **Recomendaciones**

Incluir el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la escuela debido a que asegura la participación responsable, autónoma, activa, creativa y reflexiva de los estudiantes como ciudadanos capaces de actuar de manera inteligente en la solución de problemas.

Para implementar cualquier estrategia didáctica o pedagógica tener en cuenta de donde vienen los niños y las niñas, su contexto familiar, sus características físicas, psíquicas y sociales, al igual que sus necesidades e intereses por aprender para no ir en contra de lo que realmente quieren lograr los estudiantes.

El juego debe ser indispensable en el aula de clases, puesto que aporta una forma diferente de construir conocimientos en los niños y las niñas, de una manera dinámica y divertida, que le permiten observar, participar, expresar y experimentar sin limitaciones generando con ello un aprendizaje significativo.

Implementar el juego como estrategia didáctica en la formación integral y el fortalecimiento de valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia y la colaboración, esenciales para convivir en sociedad.

Trabajar las competencias ciudadanas desde todas las áreas académicas para formar seres humanos responsables consientes y comprometidos con el cambio social, capaces de establecer buenas relaciones sociales basadas en el respeto a la diferencia.

Los docentes deben ser los encargados de generar espacios reflexivos en el aula, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico, con el fin de que los niños y las niñas puedan tomar mejores decisiones al momento de relacionarse con los demás favoreciendo su convivencia.

En el proceso educativo es necesario generar ambientes agradables y amenos para los estudiantes, de esta manera a través del juego se puede lograr que adquieran aprendizajes significativos para sus vidas.

## BIBLIOGRAFÍA

- ANDRADE Diego, MARTINEZ Bernardo. Trabajo de grado. Los juegos tradicionales como estrategia metodológica para favorecer las relaciones interpersonales de los estudiantes del grupo 4-7, jornada de la tarde de la Institución Educativa Municipal Escuela Normal Superior. San Juan de Pasto: CESMAG, facultad de educación 2010.
- AUBEL, Judi. Directrices para estudios en base a la técnica de grupos focales. Ginebra: OIT 1993
- BURBANO cadena Johana. Trabajo de grado. Relatos sociales, como estrategia pedagógica para el desarrollo y aplicación de las competencias ciudadanas en niñas de 4 a 9 años de la fundación Hogar María hermanas Franciscanas. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2011
- CHAUCANES José, JURADO Fernando. Trabajo de grado acerca del aporte del juego dramático en las competencias ciudadanas de las niñas del grado 3-4 de la institución educativa municipal María Goretti, jornada de la tarde. San Juan de Pasto: institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2010.
- CORREA Alberth, NARVAÉZ Roberto, ROSERO Deivy. Trabajo de grado: acerca de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad en los estudiantes del grado 3-B de la Institución Educativa Municipal San José de Betlehemitas jornada de la mañana. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de reeducación, 2009
- CASTILLO Lugo Eduardo. Currículo y proyecto educativo institucional: autonomía e identidad. Armenia. Kinesis, 2003, p 30
- CERVERA, Juan. (1981) Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. Madrid: Cincel
- CHAUX, Enrique., Lleras, J., & Velásquez, A. Competencias ciudadanas, de los estándares al aula, una propuesta de integración a las áreas académicas. Bogotá. Ediciones unidades. 2004
- DEWEY. Experiencia y Educación, citado por MORENO, Heladio. Hacia un currículo por competencias. Bogotá: ediciones A. E. M Ltda. 2004, p.57
- DÍAZ, Lucea J. El currículum de la Educación Física en la Reforma Educativa. Barcelona. INDE. 1994.
- DONOSO, René. Conceptos clave para la resolución pacífica de conflictos en el ámbito escolar. Chile, Ministerio de educación, 2006
- ELLIOTT John. El cambio educativo desde la investigación-acción, Madrid: Morata, 1993, P. 88
- ERICKSON, Erik. Sociedad y Adolescencia: Buenos Aires: Editorial Páidos. 1972. P 94-95
- ELWYN, y COLS, 2001 citados en EXLEY, k. DENNIK, R Y MANZANO, P. Enseñanza en pequeños grupos en educación superior: Tutorías, seminarios y otros agrupamientos. Narcea, Madrid. 2007, p 76
- GAITÁN, N. RAMÍREZ, O. A propósito de la didáctica. Bogotá. Javegraf, 2000, p 31
- GOLEMAN, Daniel. Inteligencia emocional, s.c. kairós, 1995.
- GARAIGORDOBIL, Landazábal, Maite. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Madrid: ediciones pirámide, 2003
- HERNANDEZ Juan Carlos, QUIÑONEZ Luis Guillermo, UNIGARRO Andrés. Trabajo de grado. Los juegos cooperativos como alternativa pedagógica para generar comportamientos inclusivos en las niñas del grado 4-3 de la institución educativa municipal María Goretti, jornada de la tarde. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2010.
- HUGHES, Fergus. (2006). El juego, su importancia en el desarrollo Psicológico del niño y el adolescente. México: trillas 2006 p 130

- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. El juego como elemento de la historia, Lisboa: ed. azar, 1987
- JOHNSON David, y JOHNSON, Roger. Aprender juntos y solos, aprendizaje cooperativo, competitivo e individual. Buenos Aires Aique: 1999
- JARES, Xesús. El placer de jugar juntos, nuevas técnicas y juegos cooperativos, CCS. Madrid. 2000; p. 11
- MADROÑERO Jhonier, MAYA Juan David, SANTANDER Wilson. Trabajo de grado. Los juegos cooperativos como herramienta para la disminución de los comportamientos agresivos en los estudiantes del grado 7-3 de la Institución Educativa Municipal Ciudadela la Paz Magdalena. San Juan de Pasto. Institución universitaria CESMAG. Facultad de educación, 2011
- MALINOWSKI, Bronislaw Argonautas del Pacífico Occidental. Barcelona: Altaya 1992
- MARTINEZ, E. Actuación pedagógica y dimensión formativa de los proyectos educativos institucionales. Pasto: Sumi-Graf Ltad, 1999.
- MUNTHE, Eliane, AUSTED, Katherine, MIDTHASSEL, Siv, ROLAND, Kejersti, MIDTHASSEL, Unni Vere, HETLAN, Ingunnn. Bullying, libro de ideas para los centros de estudiantes. Noruega, universidad de Stavanger, 2006.
- ORLICK. T. Juegos y deportes cooperativos. Madrid: popular, p. 13
- PÉREZ Oliveras, E. Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Lecturas: Educación Física y Deportes. Año 3, n° 9, página 1. Buenos Aires.1998 p.1
- POSNER George. Análisis del currículo, segunda edición. Bogotá: McGraw-Hill, 2001
- PIAGET, J. Teoría de Piaget. Manual de psicología infantil: Nueva York. 1983
- Proyecto educativo institucional Marco Fidel Suárez 2011.
- SANTANDER, Alejandro. Biografía de Don Lorenzo de Aldana y corografía de Pasto. Pasto. Imprenta de Gómez hermanos, 1896, P. 59.
- STENHOUSE, Lawrence. La investigación como base de la enseñanza. Madrid. Ediciones Morata, 2004 p 54.
- STENHOUSE, Lawrence. Investigación y desarrollo del currículo. Madrid: Ediciones Morata. 1984
- SACRISTÁN, Gimeno. El curriculum una reflexión sobre la práctica. Madrid: Ediciones Morata, 1991
- SHARIM, Sara. El Juego Dramático: creatividad y aprendizaje. Santiago de Chile: Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad de Chile. 1998; p. 19
- SHUTTON-SMITH, B. La función del juego en el desarrollo cognitivo. En jóvenes y niños. N° 22. 1967 P. 361-370.

## Anexo A. Reorganización de las Competencias Ciudadanas

REORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS		
Primer periodo		
Competencia	Estándares básicos	Competencia integradora
<b>Convivencia y paz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico los puntos de vista de la gente con la que tengo conflictos poniéndome en su lugar.</li> <li>• Reconozco que tengo derecho a mi privacidad e intimidad; exijo el respeto a ello.</li> <li>• ¡Me cuido a mí mismo! Comprendo que cuidarme y tener hábitos saludables favorece mi bienestar y mis relaciones.</li> <li>• Identifico las ocasiones en que actúo en contra de los derechos de otras personas y comprendo por qué esas acciones vulneran sus derechos.</li> </ul>	<b>Me respeto a mí mismo y respeto a los demás</b>
<b>Participación y responsabilidad democrática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expreso, en forma asertiva, mis puntos de vista e intereses en las discusiones grupales.</li> </ul>	
<b>Pluralidad identidad y valoración a las diferencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco lo distintas que somos las personas y comprendo que esas diferencias son oportunidades para construir nuevos conocimientos y relaciones y hacer que la vida sea más interesante y divertida.</li> <li>• Identifico mi origen cultural y reconozco y respeto las semejanzas y diferencias con el origen cultural de otra gente. (Al salón llegó una niña de otro lado: habla distinto y me enseña nuevas palabras.)</li> </ul>	
Segundo periodo		
Competencia	Estándares básicos	Competencia integradora
<b>Convivencia y paz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de grupo.</li> <li>• Conozco los derechos fundamentales de los niños y las niñas. (A tener nombre, nacionalidad, familia, cuidado, amor, salud, educación, recreación, alimentación y libre expresión.)</li> <li>• Ayudo a cuidarlas plantas, los animales y el medio</li> </ul>	

	<p>ambiente en mi entorno cercano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico las instituciones y autoridades a las que puedo acudir para pedir la protección y defensa de los derechos de los niños y las niñas y busco apoyo, cuando es necesario</li> </ul>	<b>Trabajar en equipo si es posible</b>
<b>Participación y responsabilidad democrática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coopero y muestro solidaridad con mis compañeros y mis compañeras; trabajo constructivamente en equipo.</li> <li>• Participo con mis profesores, compañeros y compañeras en proyectos colectivos orientados al bien común y a la solidaridad.</li> <li>• Identifico y expreso, con mis propias palabras, las ideas y los deseos de quienes participamos en la toma de decisiones, en el salón y en el medio escolar</li> </ul>	
<b>Pluralidad identidad y valoración a las diferencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco que todos los niños y las niñas somos personas con el mismo valor y los mismos derechos.</li> </ul>	

### Tercer periodo


<b>Competencia</b>	<b>Estándares básicos</b>	<b>Competencia integradora</b>
<b>Convivencia y paz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizo mecanismos para manejar mi rabia. (Ideas para tranquilizarme: respirar profundo, alejarme de la situación, contar hasta diez o...)</li> <li>• Reconozco cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuyo a aliviar su malestar.</li> </ul>	<b>Manejo mis emociones</b>
<b>Participación y responsabilidad democrática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y manejo mis emociones, como el temor a participar o la rabia, durante las discusiones grupales. (Busco fórmulas secretas para tranquilizarme).</li> <li>• Conozco las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia.</li> </ul>	
<b>Pluralidad identidad y valoración a las diferencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico mis sentimientos cuando me excluyen o discriminan y entiendo lo que pueden sentir otras personas en esas mismas situaciones.</li> <li>• Expreso empatía (sentimientos parecidos o compatibles con los de otros) frente a personas excluidas o discriminadas</li> </ul>	

## Cuarto periodo


Competencia	Estándares básicos	Competencia integradora
<b>Convivencia y paz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconozco el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia, en el medio escolar y en otras situaciones.</li> <li>• Puedo actuar en forma asertiva (es decir, sin agresión pero con claridad y eficacia) para frenar situaciones de abuso en mi vida escolar. (Por ejemplo, cuando se maltrata repetidamente a algún compañero indefenso.)</li> <li>• Identifico múltiples opciones para manejar mis conflictos y veo las posibles consecuencias de cada opción.</li> <li>• Pido disculpas a quienes he hecho daño (así no haya tenido intención) y logro perdonar cuando me ofenden.</li> <li>• Entiendo que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos o querernos.</li> <li>• Conozco la diferencia entre conflicto y agresión y comprendo que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerle daño a las relaciones.</li> </ul>	<b>Resuelvo mis conflictos de manera pacífica</b>
<b>Participación y responsabilidad democrática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propongo distintas opciones cuando tomamos decisiones en el salón y en la vida escolar</li> <li>• Conozco y sé usar los mecanismos de participación estudiantil de mi medio escolar.</li> </ul>	
<b>Pluralidad identidad y valoración a las diferencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifico y reflexiono acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar.</li> <li>• Identifico algunas formas de discriminación en mi escuela (por género, religión, etnia, edad, cultura, aspectos económicos o sociales, capacidades o limitaciones individuales) y colaboro con acciones, normas o acuerdos para evitarlas.</li> </ul>	






## Anexo B. Fichas de Juegos del programa.




	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ</b>
---	---

PLAN DE ACTIVIDADES		
GRADO: CUARTO	PRIMER PERIODO	JUEGO N° 1
COMPETENCIA CIUDADANA	ME RESPETO A MI MISMO Y RESPETO A LOS DEMAS	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Reconozco y respeto las diferentes formas de ser, pensar, actuar, sentir y vivir de mis compañeros		 
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: sillas, recursos humanos
TÍTULO: ÓRDEN EN LAS SILLAS		
Objetivos: comunicación, cohesión grupal		
Desarrollo afectivo: descubrir emociones	Desarrollo intelectual: concentración, atención, memoria	
Desarrollo social: respeto, cohesión grupal, comunicación verbal, cooperación	Desarrollo psicomotriz: coordinación de movimientos, equilibrio	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> Se colocan las sillas, una tras otra formando una fila. Cada estudiante comienza el juego de pie en una silla. El docente iniciará el juego diciendo “Orden en las sillas, por edades, otros criterios pueden ser: estatura, genero, color de la piel, gustos, costumbres, pensamientos etc.</p> <p>A partir del momento en que se inicie el juego el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio que se tome sin que nadie pueda pisar el suelo. Por lo cual el juego finaliza cuando el grupo logre el objetivo en común.</p>		
<b>Para debatir en grupo</b>		
¿Cuáles fueron las mayores dificultades en el desarrollo del juego?		
¿Qué podría hacer cada estudiante para hacerlo mejor la próxima vez?		
¿En qué aspectos se parecían más?		
¿En qué aspectos se diferenciaban más?		
¿Cómo expresaron sus ideas para organizarse?		
¿Escucharon las sugerencias de los demás compañeros?		
¿En qué medida se lograron las competencias propuestas?		
Adecuado del libro competencias ciudadanas de los estándares al aula		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
PRIMER PERIODO	JUEGO Nº 2	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>		
Valoro la importancia de las diferencias humanas como herramienta para la construcción de nuevos saberes  		
ESTRATEGIA: JUEGO DE ROLES	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: vendas, recursos humanos
<b>TÍTULO: GALLINA CIEGA</b>		
Objetivos: comunicación, saber escuchar, cohesión grupal		
Desarrollo afectivo: descargar tensiones	Desarrollo intelectual: atención, concentración	
Desarrollo social: escucha activa, comunicación verbal, cooperación	Desarrollo psicomotriz: coordinación de los movimientos	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:</b> el juego consiste en vendarle los ojos a un compañero, luego se le da dos o tres vueltas en el lugar para desorientarlo un poco. Los demás estudiantes se sitúan en círculo alrededor de él y le cantan “gallinita ciega ¿Qué se te ha perdido? –Gallina- Una aguja y un dedal, -grupo- pues si das tres vueltas ahí la encontrarás” así se tratará de despistarlo para que no toque a nadie. El objetivo del juego es quien está vendado los ojos debe encontrar a los demás compañeros y el que sea tocado inmediatamente pasa a hacer el papel de gallina ciega. De esta manera hasta que todos queden convertidos en gallinas.		
<b>Para debatir en grupo</b>		
¿Qué les pareció el juego? ¿Se divirtieron jugando en grupo? ¿Qué tipo de emociones experimentaron en el transcurso del juego? ¿Qué dificultades encontraron a la hora de hacer el papel de gallina ciega? ¿Cómo sortearon dichas dificultades? ¿Qué aprendieron durante el desarrollo de la actividad? ¿Se lograron las competencias propuestas?		
Juego tradicional adecuado a esta investigación		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
PRIMER PERIODO	JUEGO Nº 3	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA:</b>		
Expreso mis puntos de vista de manera sin agredir a los demás  		
ESTRATEGIA: JUEGO SOCIAL	DURACIÓN: 45 minutos	MATERIALES: recursos humanos

<b>TÍTULO: EL PUENTE ESTÁ QUEBRADO</b>	
Objetivos: comunicación, cohesión grupal	
Desarrollo afectivo: diversión, relajación	Desarrollo intelectual: atención, memoria
Desarrollo social: cohesión grupal, cooperación, comunicación verbal, confianza	Desarrollo psicomotriz: coordinación en los movimientos
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:</b> Se divide al grupo en dos subgrupos iguales, dos estudiantes uno de cada grupo escogidos de común acuerdo, se toman de las manos y se ubican en el centro de la cancha, ellos hablan entre si y deciden escoger un valor que represente a cada uno de ellos y por lo tanto a cada grupo.</p> <p>El resto cogidos de la cintura comienzan a pasar por debajo de ellos mientras los dos compañeros que están tomados de las manos van cantando “el puente está quebrado con que lo curaremos burritos al potrero, que pase el rey que ha de pasar que alguno de sus hijos se ha de quedar, al terminar en esta frase ellos encierran entre sus manos al compañero que quedo en ese momento en el centro de sus brazos, y le preguntan que prefiere, según lo que responda se va detrás del compañero que representa dicha palabra.</p> <p>Así sucesivamente hasta que todos los compañeros hayan pasado por debajo del puente.</p>	
<b>Para reflexionar en grupo</b>	
<p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Se divertieron?</p> <p>¿Qué aprendieron en el transcurso del juego?</p> <p>¿Qué significado tiene para cada uno de ustedes la palabra que decidieron escoger?</p> <p>¿Creen que la práctica de dichas palabras contribuye en la convivencia escolar y social?</p> <p>La práctica de esas palabras los hace mejores seres humanos ¿por qué?</p> <p>¿Se han logrado las competencias planteadas?</p>	
Juego tradicional adecuado a esta investigación	

		<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ</b>	
PRIMER PERIODO		JUEGO N° 4	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>			
Participo activamente en distintas actividades que promuevan el respeto hacia los demás			 
ESTRATEGIA: JUEGO SOCIAL	DURACIÓN: 45 minutos	MATERIALES: recursos humanos	
<b>TÍTULO: LOBO SALÍ</b>			
Objetivos: comunicación, cohesión grupal, escucha activa			
Desarrollo afectivo: descargar tensiones		Desarrollo intelectual: atención, memoria, concentración	
Desarrollo social: comunicación verbal, cohesión grupal, cooperación		Desarrollo psicomotriz: coordinación motora, agilidad en los movimientos	



**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** el juego consiste en que todos los estudiantes se organizan en un círculo tomados de las manos, en conjunto se decide quién va a representar el papel de lobo quien tendrá que esconderse a una distancia considerable de los demás.

El resto del grupo en el círculo tomados de las manos cantarán y saltarán; “juguemos en el bosque que el lobo no está aquí, ¿lobo salí?, el que hace de lobo responderá me estoy bañando; continúan los niños y niñas cantando “juguemos en el bosque que el lobo no está aquí, ¿lobo salí?, el lobo responde, me estoy cambiando; continúa el canto “juguemos en el bosque que el lobo no está aquí, ¿lobo salí? El lobo responde me estoy poniendo los zapatos; el canto continúa, “juguemos en el bosque que el lobo no está aquí, ¿lobo salí? El lobo responde ya estoy aquí, en ese instante todos comienzan a correr con el único fin de no dejarse alcanzar del lobo, el que es alcanzado se convertirá en lobo y ayudará a cazar a los demás. Así hasta que todos se conviertan en lobos.

**Para reflexionar en grupo**

- ¿Cómo se sintieron en el juego?
- ¿Qué les pareció jugar en grupo?
- ¿Qué emociones experimentaron en el desarrollo del juego?
- ¿Qué estrategias utilizaron para no dejarse alcanzar del lobo?
- ¿Qué valores se evidencian en el desarrollo del juego?
- ¿Cómo se sienten al compartir con sus iguales en el desarrollo del juego?
- ¿Cómo se relacionan entre ustedes en el transcurso del juego?
- ¿Se lograron las competencias propuestas?

Juego tradicional adecuado a esta investigación




		<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ</b>	
PRIMER PERIODO		JUEGO N° 5	
COMPETENCIA ESPECÍFICA			
Comprendo que el respeto a mí mismo y a los demás es la base para establecer buenas relaciones interpersonales			
ESTRATEGIA: JUEGO DE ROLES	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: recursos humanos, elementos del salón	
TÍTULO: COMO SOY			
Objetivos: respeto, comunicación, cohesión grupal			
Desarrollo afectivo: descubrimiento de emociones		Desarrollo intelectual: atención, creatividad, expresión	
Desarrollo social: empatía, respeto, escucha, cohesión grupal		Desarrollo psicomotriz: coordinación en los movimientos	
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:</b> se divide al grupo de estudiantes en subgrupos de tres a cuatro personas, quienes deberán asumir el papel de otra persona diferente, con el fin de que comprendan que en la sociedad se convive con diversidad de seres humanos.</p> <p>Así unos estudiantes harán de ciegos, otros de sordos, otros con limitaciones físicas, otros con problemas cognitivos, otros de bajos recursos, otros de indígenas, otros de afro-descendientes, la idea es actuar de forma espontánea representando a cada personaje de la vida real.</p>			




**Para debatir en grupo**

- ¿Cómo se sintieron al representar a otra persona?
- ¿Qué aprendieron con la actividad?
- ¿Qué valores se ponen en práctica durante el desarrollo del juego?
- ¿Qué emociones y sentimientos aparecieron en ustedes?
- ¿Qué estrategias utilizaron para controlar sus emociones en el transcurso del juego?
- ¿Qué aprendieron durante el desarrollo del juego?
- ¿Qué fue lo más divertido del juego?
- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil del juego?
- ¿En qué medida se lograron las competencias planteadas?




Original de esta investigación

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ</b>	
PRIMER PERIODO	JUEGO N° 6	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>		
Respeto la intimidad y privacidad de los demás para exigir respeto por la mía.  		
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACIÓN: 45 minutos	MATERIALES. Papel, lápiz, recursos humanos
<b>TÍTULO: ENCUENTRA A TU PAREJA</b>		
Objetivos: comunicación, cohesión grupal, escucha activa		
Desarrollo afectivo: autoafirmación, placer de descubrir	Desarrollo intelectual: descripción	
Desarrollo social: comunicación, conocimiento, proyección	Desarrollo psicomotriz: coordinación visomotora	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> en este juego cada estudiante se describe así mismo en una tarjeta indicando bien sea características físicas, cualidades positivas o negativas, intereses, sueños, anécdotas divertidas que servirán para identificarlo. La tarjeta no debe incluir el nombre de la persona descrita. Después de escritas todas las tarjetas se doblan y se introducen en una bolsa, cuando estén todas las tarjetas en la bolsa, cada estudiante saca una tarjeta con la descripción de uno de sus compañeros, en base a ello debe buscarlo. Cuando un jugador encuentra su pareja debe pedir al compañero que confirme que es su descripción y escribe el nombre del dueño de la tarjeta. El juego termina cuando todas las tarjetas tienen el nombre de la persona descrita.		
<b>Para debatir en grupo</b>		
¿Qué sentimientos han tenido al describirse a sí mismos? ¿Qué cualidades han resaltado de ustedes mismos? ¿Creen que con esas descripciones conocen más a sus compañeros? ¿Se sienten identificados con algunas de las características de sus compañeros? ¿Se han logrado las competencias propuestas?		
Tomado del libro juego cooperativo y creativo para niños de 8 a 10 años		



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
<b>SEGUNDO PERIODO</b>		JUEGO Nº 1
COMPETENCIA CIUDADANA	TRABAJAR EN EQUIPO SI ES POSIBLE	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Participo activamente en actividades que benefician al grupo		 
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: balón, recursos humanos
TITULO: MICROFÚTBOL		
Objetivos. Comunicación, cohesión grupal, respeto, cooperación		
Desarrollo afectivo: descubrimiento de emociones, placer de lograr una meta		Desarrollo intelectual: atención, concentración
Desarrollo social: cooperación, cohesión grupal, comunicación verbal,		Desarrollo psicomotriz: coordinación en los movimientos
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD: se divide al grupo de estudiantes en dos subgrupos iguales. Se inicia el juego y el primer equipo que meta un gol tiene derecho a reclamar un jugador más del otro equipo, así sucesivamente hasta que queden el mayor número de jugadores en un solo equipo		
<b>Para debatir en grupo</b>		
¿Cómo se sintieron el juego?		
¿Se divertieron? ¿Por qué?		
¿Qué preferían meter goles para que su equipo ganara o meter goles para reclamar un jugador más?		
¿Qué grupo juega con ventaja, el que tiene más jugadores o el que tiene menos?		
¿Qué emociones y sentimientos descubriste en ti cuando estabas jugando?		
¿Qué estrategias utilizaste para controlar dichas emociones y sentimientos?		
¿Qué valores se ponen en práctica en el juego?		
¿Qué estrategias utilizaron para no dejarse meter los goles?		
¿Se alcanzaron las competencias planteadas?		
Juego tradicional adecuado a esta investigación		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
<b>SEGUNDO PERIODO</b>		JUEGO Nº 2
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Soy solidario con mis compañeros y mis compañeras en situaciones de dificultad		 
ESTRATEGIA: JUEGO DE ROLES	Duración: 45 minutos	Materiales, recursos humanos, elementos del salón

TÍTULO: PERDIDOS EN LA MONTAÑA	
Objetivos: comunicación, cohesión grupal, escucha activa, responsabilidad, ayuda mutua	
Desarrollo afectivo: placer de conseguir una meta	Desarrollo intelectual: atención, creatividad, expresividad
Desarrollo social: cohesión grupal, cooperación, escucha activa, comunicación verbal	Desarrollo psicomotriz: coordinación motora
<p><b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:</b> se trata de poner a los estudiantes a simular que van de paseo, caminando por una montaña y de repente uno de ellos resbala y cae, ¡ha! Se rompió una pierna y no podrá caminar bien, por lo que necesita la ayuda de sus compañeros, por suerte entre el grupo va un estudiante que tiene algunos conocimientos en hacer curaciones y ayuda a su compañero; siguen caminando y el cansancio se apodera de ellos, las provisiones que llevaban comienzan a agotarse y como si fuera poco están perdidos.</p> <p>Ahora tienen que sortear las dificultades, rebuscar comida, ayudar a su compañero herido y buscar la manera de regresar a casa</p>	
<b>Para debatir en grupo</b>	
<p>¿Cómo les pareció la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades encontraron en el desarrollo del juego?</p> <p>¿Qué tan buena fue la comunicación del grupo en el desarrollo del juego?</p> <p>¿Qué valores se ponen en evidencia en el desarrollo del juego?</p> <p>¿Qué sentimientos despertaron en cada uno de ustedes al tener que sortear las diferentes dificultades que se fueron presentando en el juego?</p> <p>¿Qué estrategias utilizaron para no dejarse llevar por dichos sentimientos?</p> <p>¿Qué estrategias utilizaron para lograr el objetivo en común?</p> <p>¿Cuál fue el papel que cada estudiante realizó durante el desarrollo del juego?</p> <p>¿Todos fueron importantes a la hora de resolver los conflictos presentes en el juego?</p> <p>¿Cómo y qué, cada integrante aportó en la resolución de los conflictos en el desarrollo del juego?</p> <p>¿Tuvieron en cuenta los aportes de todos los compañeros?</p> <p>¿En qué medida se alcanzaron las competencias propuestas?</p>	
Original de esta investigación	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
	SEGUNDO PERIODO	JUEGO N° 3
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>		
Valoro la importancia del trabajo en equipo en la construcción de nuevos conocimientos		 
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACIÓN: 45 minutos	MATERIALES: ovillos de la lana, recursos humanos
<b>TÍTULO: LA TELARAÑA</b>		

Objetivos: colaboración, comunicación, escucha activa, cohesión grupal	
Desarrollo afectivo: placer de lograr una meta	Desarrollo intelectual: reflexión, atención, memoria
Desarrollo social: cooperación, cohesión grupal, comunicación verbal, escucha activa	Desarrollo psicomotriz: coordinación motora, agilidad en los movimientos
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> todos los estudiantes se deben ubicar en un círculo. Se elige a un niño o una niña para que asuma el cargo de monitor, el empezará el juego diciendo un valor o una cualidad que permitan establecer buenas relaciones interpersonales y en seguida pasará el ovillo de lana sujetando un extremo de él a otro compañero del grupo, quien también deberá decir un valor o una cualidad para convivir en sociedad, tomará una parte del ovillo y lo pasará a otro compañero del grupo.</p> <p>Así sucesivamente hasta formar una gran tela de araña, pero todo no termina ahí, ya que intentaran deshacer la tela volviendo hacia atrás, pero reflexionando sobre el papel que cumple cada ser humano en la construcción de una sociedad.</p>	
<b>Para debatir en grupo</b>	
¿Cómo se sintieron en el desarrollo del juego?	
¿Qué valores y actitudes nombraron para establecer buenas relaciones interpersonales?	
¿Esos valores y actitudes se practican en las relaciones interpersonales del grupo?	
¿Se les dificultó deshacer la telaraña?	
¿Qué estrategias utilizaron para lograr el objetivo?	
¿Se lograron las competencias ciudadanas?	
Tomado del libro juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUAREZ	
SEGUNDO PERIODO	JUEGO N° 4	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Desarrollo las habilidades de escucha para lograr objetivos en común.		
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACIÓN 45 minutos	MATERIALES: Cuerdas, lapiceros y botellas, recursos humanos
TÍTULO: LÁPIZ EN LA BOTELLA		
Objetivos: cooperación, comunicación, cohesión grupal		
Desarrollo afectivo: el placer de conseguir una meta	Desarrollo intelectual: mejora la atención	
Desarrollo social: la cooperación y coordinación con los demás	Desarrollo psicomotriz: coordinación	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> para llevar a cabo este juego hay que preparar una rueda de cuerda con dos metros aproximadamente de diámetro. Primero se construye un círculo con la cuerda, y a este círculo se anudan varias cuerdas a modo de diámetros, de cuyo centro pende otra cuerda de unos 20cm de la que cuelga un lápiz. Los jugadores agarran la rueda formada con la cuerda y coordinando sus movimientos tendrán que introducir el lápiz en una botella que se encuentra en el suelo a la altura del centro del círculo.</p>		
<b>Para discutir en grupo</b>		



¿Cómo se han sentido en el juego?

¿Ha sido divertido?

¿Qué estrategias utilizaron para lograr el objetivo?

¿Es muy complicado coordinar los movimientos de todos los integrantes del grupo?

¿Escucharon las estrategias de los demás compañeros?




¿Lograron desarrollar las competencias planteadas?

¿En qué medida se han logrado las competencias propuestas en el juego?



Tomado del libro juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
SEGUNDO PERIODO	JUEGO N° 5	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Propongo actividades que incentiven el trabajo en equipo  		
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: sillas, recursos humanos
TÍTULO: SILLAS COOPERATIVAS		
Objetivos: cooperación, cohesión grupal, comunicación, escucha activa		
Desarrollo afectivo: placer de lograr el objetivo, descargar tensiones, descubrimiento de emociones	Desarrollo intelectual: creatividad, atención	
Desarrollo social: cooperación, cohesión grupal, confianza, comunicación verbal, escucha activa	Desarrollo psicomotriz. Coordinación en los movimientos, equilibrio	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> el juego consiste en organizar las sillas en un círculo, de tal manera que el respaldo quede hacia dentro, los estudiantes se ubican uno tras otro alrededor del círculo de las sillas; mientras suena la música o se canta todos se deben mover alrededor de ellas dando vueltas en diferentes sentidos. Cuando la música o el canto se detienen el grupo tiene que lograr ubicarse en las sillas de tal manera que nadie pise el suelo. Si lo consiguen se retira una silla del círculo y el juego se reinicia, así hasta ver en cuantas sillas son capaces de mantenerse. El objetivo es que los educandos deben de ser capaces de subirse en el menor número de sillas posibles Tomado del libro competencias ciudadanas de los estándares al aula.		
<b>Para reflexionar en grupo:</b>		
¿Qué juego te gusta más; el tradicional en el cual cada estudiante debe ocupar una silla y el que se quede de pie va saliendo del juego hasta que quede un ganador o esta versión?		
¿Qué hubiera pasado si se tratara del juego tradicional y tú hubieras sido el primer eliminado?		
¿Cómo fue la comunicación con el grupo?		
¿Cómo hicieron para ubicarse cuando había pocas sillas?		
¿Cómo se sintieron durante el desarrollo del juego?		
¿De qué manera se pone en evidencia el logro de las competencias propuestas en el juego?		
Tomado del libro competencias ciudadanas de los estándares al aula		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
SEGUNDO PERIODO	JUEGO Nº 6	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Expreso de manera asertiva mis opiniones y valoro las de los demás en la construcción del bien común  		
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: globos, recursos humanos
TÍTULO: GLOBO ARRIBA		
Objetivos: cooperación, cohesión grupal		
Desarrollo afectivo: alegría, placer de cumplir el objetivo	Desarrollo intelectual: atención	
Desarrollo social. cooperación, cohesión grupal, confianza	Desarrollo psicomotriz: coordinación y rapidez en los movimientos	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> los jugadores se distribuyen con libertad por todo el espacio. Uno de los estudiantes lanza una bomba al aire. A partir de ese momento el objetivo es no dejar caer el globo al piso teniendo en cuenta que no se la puede agarrar y cuando un estudiante la toca debe sentarse en el suelo, si uno de los que están sentados la toca debe pararse. El objetivo principal es que todos los jugadores se encuentren sentados antes de que el globo logre tocar el piso.		
<b>Para reflexionar en grupo</b>		
¿De qué manera se sintieron mejor en el juego, cuando estaban sentados o cuando estaban de pie?		
¿Qué hicieron para lograr el objetivo?		
¿Intentaron darles instrucciones a los demás compañeros?		
¿Qué tan buena e importante fue la comunicación entre todos para lograr el objetivo?		
¿Cómo contribuyo cada integrante para que el grupo consiguiera su objetivo?		
¿Se alcanzaron las competencias planteadas?		
¿De qué manera se evidencia el logro de las competencias planteadas en el juego?		
Tomado del libro competencias ciudadanas de los estándares al aula		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
TERCER PERIODO		JUEGO Nº 1
COMPETENCIA CIUDADANA	MANEJO MIS EMOCIONES	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Expreso mis ideas, sentimientos e intereses y escucho respetuosamente los de los demás miembros de mi grupo  		
ESTRATEGIA: JUEGO DRAMÁTICO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: recursos humanos

TÍTULO: DESCUBRE LA EMOCIÓN	
Objetivos: cooperación, comunicación, expresión de emociones, creatividad	
Desarrollo afectivo: identificación y expresión de emociones a través de la expresión corporal, sentimientos de aceptación	Desarrollo intelectual: expresividad, atención, comprensión, originalidad, creatividad, memoria
Desarrollo social: hábitos de escucha, toma de decisiones, cohesión grupal	Desarrollo psicomotriz: expresión corporal
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> El grupo de estudiantes se divide en subgrupos iguales, a cada uno se les otorga una emoción, como tristeza, rabia, alegría, amor, odio, entusiasmo, envidia, miedo, felicidad... Cada equipo debe imaginar cooperativamente una historia o escena en la que se pueda dar esa emoción, debe tener un principio, un desarrollo y un fin.</p> <p>Por turnos los equipos deben representar las situaciones a los demás compañeros de una manera bien expresiva, enfática de tal modo que la representación de esa escena permita observar con claridad las emociones y permita al resto de los jugadores adivinar la emoción explícita.</p>	
<b>Para reflexionar en grupo</b>	
<p>¿Qué les pareció la actividad?</p> <p>¿Fue difícil ponerse de acuerdo sobre la manera en que iban a representar la emoción?</p> <p>¿Escucharon a todos los compañeros a la hora de decidir la manera de representar la emoción?</p> <p>¿Fue divertido representar las emociones?</p> <p>¿Qué causas o situaciones provocan en ustedes las emociones representadas?</p> <p>¿Qué consecuencias tienen estas emociones?</p> <p>¿Cómo se pueden afrontar y resolver sentimientos negativos como la ira o la tristeza?</p> <p>¿En qué situaciones se ponen en práctica las competencias planteadas en el juego?</p> <p style="text-align: right;">Adecuado del libro juego cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años</p>	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
TERCER PERIODO	JUEGO N° 2	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Expreso empatía frente a los demás en situaciones de exclusión y discriminación		
ESTRATEGIA: JUEGO DRAMÁTICO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: papel, lápiz, recursos humanos
TÍTULO: FRACES INCOMPLETAS		
Objetivos: comunicación, creatividad, imaginación		
Desarrollo afectivo: placer de dramatizar, identificación de emociones	Desarrollo intelectual: creatividad, expresividad, comprensión	
Desarrollo social: cohesión grupal, empatía, comunicación no verbal	Desarrollo psicomotriz: coordinación motora	

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** El juego consiste en ubicar a los estudiantes en un círculo, sentados en el piso, en una hoja se reparten unas frases que los educandos deben de completar, una vez que lo hagan deben salir en el orden en que fueron terminando y representar lo más creativo posible la frase que les quedo ante los demás compañeros para que traten de adivinarla.




**Las frases a completar son del tipo:**

- Cuando estoy callado en grupo...
- Cuando estoy con una persona y no me habla me siento...
- Cuando me enfado con alguien me siento...
- Cuando alguien se enfada con migo me siento...
- Cuando critico a alguien me siento...
- Cuando alguien que está conmigo me siento...
- Cuando soy injusto con los demás me siento
- Cuando alguien es injusto con migo me siento...
- Cuando digo un cumplido me siento...
- Cuando en el salón excluyen o discriminan a alguien me siento...
- Cuando me excluyen o discriminan me siento....



**Para reflexionar en grupo**

- ¿Cómo se sintieron con la actividad?
- ¿Les costó mucho completar o representar las frases?
- ¿Cómo valoran ustedes los sentimientos?
- ¿Se les dificulta mucho expresar sus sentimientos?
- ¿Estamos atentos a escuchar a los demás?
- ¿Piensan en los demás compañeros o solo en ustedes mismos?
- ¿De qué manera se han logrado las competencias planteadas para el juego?

Adecuado del libro de juegos de Darío

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ</b>	
	<b>TERCER PERIODO</b>	<b>JUEGO N° 3</b>
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>		
Promuevo estrategias de inclusión escolar que contribuyan a aliviar la incomodidad de los demás compañeros		
		 
<b>ESTRATEGIA: JUEGO SOCIAL</b>	<b>DURACION: 45 minutos</b>	<b>MATERIALES: recursos humanos</b>
<b>TÍTULO: EL GATO Y EL RATON</b>		
Objetivos: comunicación, escucha activa, cohesión grupal		
Desarrollo afectivo: identificación de emociones, liberación de tensiones, relajación		Desarrollo intelectual: atención
Desarrollo social: cooperación, comunicación		Desarrollo psicomotriz: coordinación motora, rapidez

verbal, cohesión grupal	en los movimientos
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> el juego consiste en organizar a los estudiantes en un círculo, un estudiante asume el papel de ratón y otro de gato, quienes serán escogidos de común acuerdo por todos. El que hace el papel de ratón se encuentra dentro del círculo creado por sus compañeros, el que hace de gato estará fuera del círculo quien le preguntará ¿ratón, ratón? El ratón responde Que queréis gato ladrón, -el gato-comerte quiero estarás gordito- ratón- hasta la punta de mi codito, -gato- hace la prueba-ratón- hace la vamos –gato-salí por dónde has entrado rompe y sale.</p> <p>En ese momento sale el que hace el papel de ratón y corre lo más rápido posible para no ser alcanzado por el gato; mientras los compañeros que forman el círculo le cantaran “ese gato no sirvió, ese gato no sirvió”. Si es atrapado pasa a hacer el papel de gato y otro de los del círculo el de ratón, así hasta que todos queden convertidos en gatos.</p>	
<b>Para reflexionar en grupo</b>	
<p>¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p> <p>¿Qué sentimientos y emociones descubrieron en ustedes durante el desarrollo del juego?</p> <p>¿Cómo manejaron dichos sentimientos y emociones para no pasar por encima de los de los demás?</p> <p>¿Cómo escogieron a los compañeros que asumirían el papel de gatos y de ratones?</p> <p>¿Tuvieron en cuenta las opiniones de los demás a la hora de elegir la representación de papeles?</p> <p>¿Se lograron las competencias propuestas para el juego?</p>	
Juego tradicional adecuado a esta investigación	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
TERCER PERIODO	JUEGO N° 4	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Controlo mis emociones en las diferentes actividades escolares para no herir a los demás.		
		
ESTRATEGIA: JUEGO SOCIAL	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: globos, recursos humanos, grabadora
TÍTULO: EL BAILE DE LOS GLOBOS		
Objetivos: comunicación, cooperación cohesión grupal,		
Desarrollo afectivo: descargar tensiones, relajarse		Desarrollo intelectual: concentración, atención.
Desarrollo social: cooperación, cohesión grupal		Desarrollo psicomotriz: coordinación en los movimientos
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> el juego consiste en ubicar a todos los estudiantes en el centro del salón de clases o en el patio. Cada uno tendrá un globo inflado amarrado en una de sus piernas muy cerca al tobillo, de tal forma que quede colgando. El objetivo es tratar de pisar el globo del compañero sin que le pisen el suyo. El juego termina cuando todos los globos están reventados.</p>		
<b>Para reflexionar en grupo</b>		
<p>¿Cómo te pareció el juego?</p> <p>¿Qué sentiste si fuiste el primero a quien le reventaron el globo?</p> <p>¿Cómo se sintieron al reventar los globos de los compañeros?</p>		

¿Qué estrategias utilizaron para no dejar que les revienten los globos tan rápido?



¿Cómo controlaron las emociones durante el desarrollo del juego?

¿En qué medida se lograron las competencias propuestas?

Juego tradicional adecuado a esta investigación

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
TERCER PERIODO		JUEGO N° 5
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Utilizo diferentes estrategias para controlar mi mal genio para no ofender a los demás. 		
ESTRATEGIA: JUEGO COOPERATIVO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES. Canicas, recursos humanos
TÍTULO: EL NETO		
Objetivos: cooperación, comunicación, escucha activa, cohesión grupal		
Desarrollo afectivo: descubrir emociones, placer de conseguir una meta	Desarrollo intelectual: concentración, memoria	
Desarrollo social: comunicación verbal, cooperación, cohesión grupal, respeto	Desarrollo psicomotriz: coordinación motora	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> se marca en el piso un círculo o un cuadrado, donde se colocan las canicas en el centro tocándose entre sí. Se marca una línea de lanzamiento a unos dos o tres metros de distancia del círculo o cuadrado; el objetivo es sacar todas las canicas del centro y no dejar que las canicas que se lanzan queden dentro.  Cada jugador pone en juego una canica detrás de la línea de lanzamiento. No se puede pisar la línea. Los turnos en el juego se acuerdan de acuerdo a la distancia que caigan del círculo o el cuadrado, siempre se lanza desde donde quede la canica. Las canicas que se sacan se las deja fuera.  Si la canica de un jugador queda dentro del círculo o el cuadrado su propietario pierde el turno hasta que un compañero lo saque y ya podrá lanzar desde donde quedo su canica. Mientras una canica de un jugador esté dentro del círculo o el cuadrado, nadie puede sacar las demás canicas, si por error alguna es sacada se la debe poner de nuevo en el centro. Así todos ganan y juegan juntos.		
<b>Para debatir en grupo</b>		
¿Qué les pareció el juego?		
¿Les gusta jugar en grupo o prefieren hacerlo en parejas para ganar?		
¿Qué valores se ponen en práctica a la hora de realizar el juego?		
¿Qué estrategias utilizaron para lograr el objetivo del juego?		
¿Cómo se sintieron trabajando en equipo para lograr un objetivo en común?		
¿De qué manera se han alcanzado las competencias planteadas en el juego?		
Juego tradicional adecuado a esta investigación		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ		
	<b>CUARTO PERIODO</b>		<b>JUEGO Nº 1</b>
<b>COMPETENCIA CIUDADANA</b>		<b>RESUELVO MIS CONFLICTOS DE MANERA PACÍFICA</b>	
<b>COMPETENCIA ESPECIFICA</b>	Comprendo que la mejor manera de solucionar los conflictos escolares es mediante el diálogo y la concertación		
<b>ESTRATEGIA: JUEGO DRAMÁTICO</b>	<b>DURACION: 45 minutos</b>	<b>MATERIALES: recursos humanos, elementos del salón</b>	
<b>TÍTULO: SECUENCIA EN LA ESCENA</b>			
Objetivos, creatividad, comunicación, cohesión grupal, imaginación, escucha activa			
Desarrollo afectivo: identificación de emociones		Desarrollo intelectual: creatividad, memoria, atención, concentración	
Desarrollo social. comunicación verbal, cooperación, empatía, cohesión grupal		Desarrollo psicomotriz: coordinación	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> se divide al grupo de estudiantes en tres subgrupos, formando un triángulo en el salón, de modo que todos se puedan ver. Se determina de antemano mediante el diálogo y la cooperación cuál va a ser el orden cronológico por el que cada subgrupo deberá responder. Es decir: el grupo 1 será el origen de la situación, el grupo 2 qué pasó después, y el grupo 3 el final.</p> <p>La dinámica del juego consiste en que se elige un conflicto escolar que cada subgrupo debe representar según el número que le corresponda como se explica anteriormente. El grupo 1 representará las causas que dieron inicio al conflicto, el grupo 2 el desarrollo y el grupo tres el final. Hay que tener en cuenta que cada grupo debe improvisar la situación planteada de tal manera que las tres escenas estén encadenadas y den sentido a la situación conflictiva la cual será resuelta de la mejor manera; el desarrollo del juego dependerá de la creatividad e imaginación del grupo.</p>			
<b>Para debatir en grupo</b>			
¿Cómo se sintieron en el juego?			
¿Qué se les dificultó más en la realización del juego?			
¿Tuvieron en cuenta las ideas de los demás a la hora de tomar decisiones?			
¿Qué sintieron al momento de improvisar?			
¿Qué aprendieron de la actividad realizada?			
¿Se alcanzaron las competencias planteadas en el juego?			
Juego original de esta investigación			

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ		
	<b>CUARTO PERIODO</b>		<b>JUEGO Nº 2</b>
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>			
Propongo estrategias para evitar la discriminación de las demás personas			
<b>ESTRATEGIA: JUEGO DE ROLES</b>	<b>DURACION: 45 minutos</b>	<b>MATERIALES: balón,</b>	

## TÍTULO: EL BALÓN DE FUTBOL

Objetivos: comunicación, creatividad, escucha activa, cohesión grupal, respeto, expresión de emociones

Desarrollo afectivo: expresión de emociones

Desarrollo intelectual: creatividad, atención, expresividad, comprensión

Desarrollo social: cooperación, cohesión grupal, empatía, comunicación verbal

Desarrollo psicomotriz: coordinación en los movimientos

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:** para el desarrollo del juego se necesitan de unos personajes que deben ser elegidos de manera concertada por todo el grupo.

**Enrique**, un niño que constantemente es molestado por algunos de sus compañeros en la escuela, casi no tiene amigos, en el salón de clases no participa por que sus compañeros critican y se burlan de sus aportes, le esconden los útiles escolares; en el recreo no comparten juegos con él, lo aíslan del grupo, por lo cual se la pasa solo pensando en la hora que suene el timbre para salir e irse a la casa, cada mañana es un martirio para él tener que levantarse para ir a la escuela, en muchas ocasiones se ha hecho el enfermo para no asistir a clases.

**Karen, Mario, Carlos, Camilo, Ángela, Miguel, Claudia y Gabriela** son los chicos que se han dedicado a hacerle la vida imposible a su compañero, en todo momento lo están molestando y burlándose de él.

**Enrique:** está solo. Jugando con su nuevo balón de futbol. Karen, Mario y Carlos están de pie mirándolo. Se acerca Camilo y les susurra algo a los demás.

**Karen:** se acerca y le pregunta ¿Cuántos llevas hasta ahora? ¿Cuatro? ¡Bien, bien! ¡No me sorprende realmente tu forma de jugar! (Los demás se empiezan a reír)

**Camilo:** (De modo tajante) Pásame tu balón y te mostraré

**Enrique:** ¡Ten cuidado! (Le pasa el balón sin siquiera tener reales ganas de hacerlo) Es un balón nuevo.

**Camilo:** Si, si... (le da una patada al balón para que llegue hasta sus compañeros)

**Miguel:** ¡Ahora que tenemos el balón, vamos a jugar!

**Mario:** ¡sí! Organicemos dos grupos para un picadito

**Ángela:** ¡vamos hace rato que no juego!

Se organizan los ocho estudiantes y empiezan a jugar y Enrique se quedó aún lado parado sin hacer nada. Al final del recreo ellos cogen el balón y se van, ignorando totalmente a Enrique. Él va hacia ellos.

**Enrique:** ¿Devuélvanme mi balón?

**Claudia:** ¿Balón? ¿Qué balón? (Se va, alejándose de Enrique)

**Gabriela:** Yo no sé de qué balón hablas. ¿Sabes de lo que está hablando, Carlos?

**Carlos:** ¡No tengo idea! este es nuestro (Se hicieron un guiño mutuamente)

**Enrique:** (Inseguro) ¡Ustedes lo tienen, desde el inicio del recreo, ese balón es mío!

**Mario:** ¿Estás insinuando que nos quedamos con tu balón, o qué?

(Se vuelve hacia Enrique y camina de un modo amenazante hacia él)

**Enrique:** No... pero... (Se aleja un poco)

**Ángela:** ¿Pero qué? ¿Cómo te atreves a decir algo así? Tu, el muy...

(Todos se paran alrededor de Enrique. Lucen enojados)

**Enrique:** ¡Paren! ¡Quiero mi balón de vuelta! (Trata de empujar a Karen fuera del camino)

**Carlos:** ¿Te estás enojando, no?

**Gabriela:** ¡Creo que necesita una buena sacudida!

**Mario:** ¡Sí! ¡Enseñémosle a no meterse con nosotros!



Enrique se da vuelta, listo para correr.

**Camilo:** ¡Agárrenlo, se está escapando!

Mario atrapa a Enrique, y junto a Carlos lo arrastran por la cancha. Miran alrededor – ¡No hay profesores a la vista! Sujetan a Enrique y comienzan a golpearlo. (Está asustado.)

**Enrique:** ¡No! por favor...

#### Para debatir en grupo

¿Cómo se sintieron en el juego?

¿Qué sintieron a la hora de representar un rol específico?

¿Cómo se sintieron representando el papel de abusados y abusadores?

Piensen en ¿Cómo se siente Enrique al ser molestado por sus compañeros?

¿Qué piensan del comportamiento de los compañeros de Enrique?

¿Qué arias tú, si estuvieras en los zapatos de Enrique?

¿Cómo compañero de Enrique qué actitud tomarías frente a los abusos de algunos estudiantes?

¿Qué tipo de sentimientos y emociones afloraron durante el juego?



¿Cómo hicieron para manejar ese tipo de emociones y sentimientos?

¿Qué valores se practican durante el juego?

¿Qué estrategias proponen para solucionar el problema escolar?

¿De qué manera se evidencia el logro de las competencias planteadas para el juego?

Tomado del libro de ideas para los centros de estudiantes

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
CUARTO PERIODO	JUEGO N° 3	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>		
Comprendo que los conflictos hacen parte de la convivencia escolar, pero que de mi depende resolverlos de la mejor manera sin afectar a los demás, ni amí mismo		
ESTRATEGIA: JUEGO DRAMATICO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: recursos humanos, papel, lápiz
<b>TÍTULO: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>		
Objetivos: comunicación, cooperación, cohesión grupal, creatividad, expresión emocional		
Desarrollo afectivo: capacidad de empatía	Desarrollo intelectual: comprensión, creatividad social, expresión	
Desarrollo social: estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales, cohesión grupal, autocontrol, reflexión	Desarrollo psicomotriz: coordinación dinámica global	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> se divide al grupo en subgrupos iguales, se les presenta una situación conflictiva imaginaria a la que tienen que buscar una solución eficaz que deberán representar dramáticamente a los demás compañeros.</p> <p>En este caso serían conductas agresivas entre compañeros. Para ello es importante desarrollar un pequeño argumento que introduzca la situación, proponiendo a los niños y niñas que reflexionen sobre las posibles soluciones a dicha situación de conflicto. Situación ejemplo: Alejandro siempre molesta a sus compañeros en clase, Mario cansado de la situación se levanta de su puesto y bien molesto grita a Alejandro para que se quede quieto y deje trabajar, pero Alejandro le responde de la misma manera y</p>		

ambos se empujan en varias ocasiones, cada uno defendiendo sus intereses. ¿Cómo podrían resolver la situación?

Esta situación cada grupo debe representarla a sus compañeros con las posibles soluciones que ellos plantearían.

**Para debatir en grupo**

¿Cómo se sintieron representado en el juego una situación que se vive en las aulas de clase?

¿Ha sido difícil ponerse de acuerdo en la solución más adecuada? ¿Por qué?

¿Por qué han considerado esa solución la más adecuada a la problemática planteada?

¿Creen que la mejor solución a los conflictos es responder a la agresión del otro? ¿Por qué?

Cómo se sienten mejor ¿Respondiendo a las agresiones de los demás o resolviendo las diferencias a través del diálogo?

¿De qué manera la actividad lúdica permite el logro de las competencias propuestas?

Adecuado del libro juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
CUARTO PERIODO	JUEGO N° 4	
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Planteo estrategias adecuadas que permitan la solución de conflictos de manera asertiva		
ESTRATEGIA: JUEGO DRAMÁTICO	DURACION: 45 minutos	MATERIALES: recursos humanos, elementos del salón
TÍTULO: ESCENA MIMADA		
Objetivos: comunicación, cooperación, creatividad, imaginación, expresión emocional		
Desarrollo afectivo: expresión emocional	Desarrollo intelectual: creatividad, atención, memoria	
Desarrollo social: cohesión grupal, cooperación, comunicación verbal	Desarrollo psicomotriz: coordinación motora	
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> se divide al grupo de estudiantes en subgrupos iguales, cada uno de ellos, mediante un proceso de reflexión-comunicación en el que deben tener en cuenta las opiniones de los demás integrantes, deciden una situación y organizan el modo de representarla mímicamente, la cual debe ser adivinada por el resto de compañeros.</p>		
<p>En esta ocasión se pueden representar: una clase, el recreo, una situación de exclusión escolar, un pleito entre compañeros. El objetivo del juego es improvisar y representar una problemática real que sucede en estos ámbitos de la vida escolar y darle una solución posible de tal manera que nadie salga perjudicado.</p>		
<p>La solución dependerá de la habilidad y de la creatividad de cada grupo para resolver la situación planteada.</p>		
<b>Para reflexionar en grupo</b>		
¿Les resultó muy difícil decidir la situación que iban a mimetizar?		
¿Tuvieron en cuenta las opiniones de todos los demás compañeros?		
¿Cómo tomaron la decisión sobre como representar la escena?		
¿Se divirtieron representando la situación?		

¿Cómo se sintieron improvisando?

¿Alguien se sintió incomodo, molesto a aburrido con el rol que les toco desempeñar en el juego?

¿Qué aprendieron durante el juego?

¿Qué valores o actitudes se ponen en práctica durante el juego?

¿De qué manera el juego permite el logro de las competencias propuestas?

Adecuado del libro juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ	
CUARTO PERIODO		JUEGO N° 6
COMPETENCIA ESPECÍFICA		
Reconozco la importancia de los acuerdos para establecer una buena convivencia escolar. 		
ESTRATEGIA: JUEGO SOCIAL	ESTRATEGIA: JUEGO SOCIAL	ESTRATEGIA: JUEGO SOCIAL
TÍTULO: ESCONDIDAS		
Objetivos: comunicación, cohesión grupal, respeto		
Desarrollo afectivo: placer de conseguir el objetivo de no dejarse encontrar	Desarrollo afectivo: placer de conseguir el objetivo de no dejarse encontrar	
Desarrollo social: cohesión grupal, cooperación, comunicación verbal	Desarrollo social: cohesión grupal, cooperación, comunicación verbal	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> en primera instancia se reúne a todo el grupo de estudiantes en el patio y se les explica en qué consiste la actividad. Ellos deben en conjunto decidir quiénes son los encargados de esconderse y quienes los encargados de buscar a los compañeros que deben ser dos o tres estudiantes. Los que se esconden deben hacerlo en cercanías a la institución, siguiendo los acuerdos establecidos con el grupo al igual que los que buscan también deben respetar las normas establecidas. Una vez se baya encontrando a uno de los educandos este debe sumarse a la búsqueda, así sucesivamente hasta encontrar a todos los compañeros.		
<b>Para reflexionar en grupo</b>		
¿Qué les pareció el juego?		
¿De qué manera llegaron a la concertación de los acuerdos para el desarrollo del juego?		
¿Se presentó algún inconveniente a la hora de decidir quienes buscaban y quienes se escondían?		
¿Qué estrategias utilizaron para superar dicho inconveniente?		
Se les dificulto mucho encontrar a sus compañeros ¿Por qué?		
¿Qué aprendieron durante la realización del juego?		
¿Qué valores se practican durante el desarrollo del juego?		
¿Creen que esos valores son importantes para establecer buenas relaciones interpersonales?		
¿Se lograron las competencias propuestas?		
Juego tradicional adecuado a esta investigación		



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUÁREZ

CUARTO PERIODO

JUEGO Nº 6

### COMPETENCIA ESPECÍFICA

Soy consciente de las consecuencias que trae una mala decisión en la resolución de conflictos escolares



ESTRATEGIA: JUEGO  
DRAMÁTICO

DURACION: 45 minutos

MATERIALES: recursos humanos,  
elementos del salón, papel, lápiz

### TÍTULO: EL TRIBUNAL

Objetivos: comunicación, cooperación, escucha activa, creatividad, imaginación

Desarrollo afectivo: expresión emocional

Desarrollo intelectual: expresividad, creatividad,  
comprensión

Desarrollo social: comunicación, escucha, toma  
de decisiones, cooperación

Desarrollo psicomotriz: coordinación viso-motora

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** el juego consiste en organizar un juicio por algún delito, una falta, una conducta incorrecta la cual se elegirá libremente con la cooperación de todos los estudiantes. Para hacer la elección es importante hablar de las posibles acciones o delitos que ameritan un juicio, eligiendo por consenso el delito de mayor interés para el grupo.

Después de elegido el delito se elige el acusado y se reparten los roles, (abogado defensor, fiscal, testigos, jurado y juez) Los roles se los puede asignar mediante un juego de azar o entregando a cada jugador una tarjeta con un rol específico.

A excepción de los 5 estudiantes que hacen de jurado. El resto se divide en dos grupos. Ambas partes tienen un tiempo estimado. El equipo encargado de la defensa se reúne para prepararla y desarrollan los argumentos a favor, cuenta con tres testigos; el equipo fiscal, por su parte, se reúne para preparar la acusación, con tres testigos.

Una vez organizado se pone en escena la situación y el jurado debe informar sobre el veredicto indicando si la decisión ha sido por consenso o por mayoría.

### Para reflexionar en grupo

¿Cómo les pareció el juego?

¿Se divertieron en la puesta en escena del juicio?

¿Ha cambiado la opinión que tenían del problema después de analizar los argumentos a favor y en contra?

¿Se pueden comprender mejor los problemas si se los mira desde diferentes puntos de vista?

¿Pudieron expresar sus opiniones?

¿Escucharon atentamente las opiniones de los demás?

¿Qué les pareció el veredicto? ¿Es justo?

¿Qué aprendieron de la actividad?

¿En qué medida se logran las competencias propuestas en el juego?

Adecuado del libro juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años