

**DISEÑO DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA POTENCIALIZAR EL APRENDIZAJE DE
COMPETENCIAS CIUDADANAS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADO**

ALBERTO AUGUSTO BARRERA RODRIGUEZ



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN

ARTISTICA

PAMPLONA 2017

"Excelente maestro es aquel que, enseñando poco, hace nacer en el alumno un deseo grande de aprender"

Arturo Graf (1848-1913)

Escritor y poeta italiano.

CONTENIDO

	PÁG.
Proyecto de creación.....	4
Tema.....	4
Título.....	4
Resumen.....	4
Problema de Investigación.....	5
Objetivos.....	6
Marco de Referencia.....	7
Justificación.....	9
Metodología de investigación.....	12
Marco conceptual.....	14
Marco legal.....	16
Referencia bibliográficas.....	21
Anexos: Descripción del juego.....	23

PROYECTO DE CREACION

Tema

El juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza- aprendizaje de las competencias ciudadanas.

Título

El Ciudadano: juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza- aprendizaje de competencias ciudadanas.

Resumen

Los juegos han constituido desde tiempos remotos medios relevantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de diferentes áreas, A través de los juegos, niños jóvenes y adultos pueden desarrollar diferentes habilidades sociales, cognitivas, socio afectivas, físicas y motoras entre otras, que se circunscriben dentro de las dimensiones del ser humano.

Además, a través de los juegos los niños comprenden valores y principios. Existen diferentes juegos en los que destacan lo de roles, las rondas, canti cuentos, de imitación juegos matemáticos, rompe cabezas, software.

Se entiende por juego didáctico aquel que está conformado por reglas involucrando momentos de reflexión, de simbolización y de apropiación para el logro de objetivos sobre enseñanzas curriculares. El objetivo último es la apropiación de los contenidos por parte del jugador desarrollando la creatividad.

Diferentes temas de estudio han sido explorados a través de los juegos didácticos. Las competencias ciudadanas contribuyen para que niños y jóvenes actúen constructivamente en la sociedad. Constituyen el conjunto de conocimientos y habilidades cognitivas, comunicativas y emocionales que estos deben aprender y desarrollar para el logro de este fin último.

El presente proyecto busca diseñar y aplicar el juego ‘el ciudadano’ como una estrategia pedagógica que permita potencializar el aprendizaje de reglas básicas de convivencia del ciudadano ejemplar tanto en la ciudad, en el hogar y el colegio.

La metodología que se utilizara para la creación de este juego es interactivo donde el niño podrá participar de muchas maneras.

En suma, la creación del juego didáctico ‘**el ciudadano**’ facilitará la aprehensión del conocimiento y el logro de las competencias ciudadanas que requieren los niños para contribuir de manera constructiva a la sociedad.

Palabras claves: juego, didáctica, metodología, conocimiento, competencias ciudadanas, niños, valores.

Problema de Investigación: Planteamiento y formulación del Problema

A nivel internacional en países como España, Inglaterra Alemania, Estados Unidos y Ecuador han promovido la formación por competencias ciudadanas desde la primera infancia hasta formación en Educación superior en pregrado y posgrado, siendo éste un eje transversal.

Durante muchos años la educación se ha centrado tradicionalmente en el ámbito de lo cognitivo, olvidándose casi por completo de la dimensión socio-afectiva que está directamente relacionada con el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes, por lo anterior se requiere que para promover la sana convivencia en las aulas. Es fundamental una Educación integral e integradora, donde se eliminen las barreras invisibles de grados, estratos, y se fortalezca la convivencia y el respeto por la diferencia.

Colombia, ha asumido este reto aproximadamente hace tres años. Tradicionalmente, La educación en este país se ha centrado en el ámbito cognitivo descuidando la dimensión socio-afectiva en la formación de los estudiantes, dimensión directamente relacionada con el fortalecimiento de las competencias ciudadanas. Esta realidad ha generado en ciertas instituciones problemas de intolerancia difíciles de controlar por parte de los docentes y las autoridades educativas.

Desde el Ministerio de Educación nacional (MEN, 2011) las competencias ciudadanas son un tema que se ha venido promoviendo durante los últimos años como respuesta a los diferentes problemas que se evidencian tanto en las aulas educativas como en la sociedad en general. Según este Ministerio, *“formar ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejerzan los derechos humanos, cumplan sus deberes sociales y convivan en paz”* constituye la ‘competencia ciudadana’ que todo estudiante debería adquirir. (Ministerio de Educación , 2011) La necesidad de Formar en ‘competencias ciudadanas’ además de ser una normativa nacional y una responsabilidad social resulta ser un pilar fundamental para la educación de una nueva generación.

En las diferentes instituciones educativas en el área de ‘competencias ciudadanas’ es muy común encontrar asignaturas como ética y valores, convivencia, cátedra de la paz, que si bien promueven la formación de dichas competencias se desarrollan a través de una metodología tradicional, monótona y rutinaria. Esta realidad, requiere una metodología didáctica y recreativa que potencialice aprendizajes significativos de las reglas de convivencia ciudadana que se dan en los principales ambientes de convivencia de niños y adolescentes: la casa, las instituciones educativas, el barrio, entre otras.

Hoy por hoy, nadie desconoce la relevancia de los juegos en la construcción de conocimiento. Éstos, constituyen medios en el proceso de enseñanza – aprendizaje de diferentes áreas contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, socio afectivas, físicas y motoras de

los educandos. Además, a través de los juegos los niños aprenden y comprenden valores y principios. Los juegos didácticos se conforman por reglas involucrando momentos de reflexión, de simbolización y de apropiación para el logro de objetivos sobre enseñanzas curriculares.

El presente proyecto busca diseñar como estrategia pedagógica el juego 'el ciudadano' que potencializará el proceso de enseñanza - aprendizaje de reglas básicas de convivencia del ciudadano ejemplar tanto en la ciudad, en el hogar y el colegio.

OBJETIVO GENERAL

Creación del juego El Ciudadano como herramienta de aprendizaje de competencias ciudadanas en estudiantes de cuarto y quinto grado de básica primaria.

ESPECÍFICOS

- Determinar el estado inicial del desarrollo de las competencias ciudadanas en los estudiantes por medio de una encuesta.
- Desarrollar un inventario de buenas acciones que realizan los ciudadanos ejemplares y sus antónimos.
- Diseñar un juego didáctico de secuencia lógica con estudio de situaciones relacionadas con las competencias ciudadanas.

MARCO DE REFERENCIA

El tema de las 'competencias ciudadanas' ha sido tenido en cuenta en diferentes trabajos de investigación y de creación que se han desarrollado tanto a nivel internacional como nacional.

Antecedentes Internacionales:

- Christ, A. J. (2007). Cultura de paz y reformas educativas un Artículo de los autores Alejandro Jorge Christ de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Que expone los fundamentos de la cultura de paz en educación, los elementos de la educación para una cultura de paz, Ejemplos de reformas educativas con un enfoque de cultura de paz. Finalmente concluye que los proyectos educativos relacionados con la cultura de la paz, no son sostenibles ni viables en el tiempo por la falta de asignación de presupuestos.

Otra conclusión es la falta de preparación de los docentes para desarrollar cátedras de cultura de paz. Por lo anterior el autor propone que el gobierno ecuatoriano sea el encargado de generar, promover y ejecutar el proyecto educativo de Cátedra para la paz.

- Gros Salvat, B., & Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de Educación (OEI)*, 2006, num. 42, p. 103-125.

Tesis doctoral de David Contreras Guzmán, de la Universidad de Barcelona. Expone la metodología para fortalecer las competencias ciudadanas desde el buen manejo de la información en la sociedad de conocimiento, involucrando desde docentes, estudiantes y estudiantes-tutores.

Se concluye puntualizando sobre la necesidad que existe de la participación de las instituciones educativas en el proceso de formación sobre el uso adecuado de las TIC'S, ya que está directamente relacionado con la Educación ciudadana, ya que el acto de comunicar puede traer efectos sobre la cultura ciudadana. Las TIC's no son únicamente medios de trasmisión de información, ellas intervienen en la construcción de la Sociedad del conocimiento.

Esté antecedente permite establecer la relación entre las Tecnologías de la Información y la comunicación como vehículos en la trasmisión de conocimientos en este caso de competencias ciudadanas enfocados en la pluralidad, identidad y valoración de la diferencia, siendo ésta la principal relación en la que se basa la metodología utilizada.

- Reimers, F., & Villegas-Reimers, E. (2006). Sobre la calidad de la educación y su sentido democrático. *Revista PReLac*, 2, 91-107. Artículo del Autor Fernando Reimers y Eleonora Villegas, publicado en la revista PRELAC, expone el sentido democrático de la educación en América latina, y la necesidad de conceptualizar la educación con un enfoque democrático y participativo.

Se determina el estado en que el autor puntualiza la educación en algunos de los países de América latina, y finalmente propone unas acciones para mejorar la educación de la ciudadanía con relación a la democracia como son:

- Definir las competencias para una ciudadanía democrática efectiva.
- Identificar las brechas entre las competencias de la ciudadanía con las habilidades, destrezas y conocimientos de los egresados del sistema escolar.
- Promover foros democráticos para negociar los propósitos de la educación secundaria.
- Identificar en la escuela cuáles son las experiencias que contribuyen al desarrollo de competencias de ciudadanía democrática.
- Preparar y desarrollar programas educativos sobre competencias democráticas.
- Promover la formación continua de docentes y directivos en el tema de educación para la democracia.

Este aporte fue valioso en esta tesis por dos razones: la primera por la exposición de las brechas entre las competencias ciudadanas y las habilidades, destrezas y conocimientos de los egresados, siendo lo anterior un problema real en la Universidad.

Y la segunda razón es la necesidad de fortalecer la formación de los profesores en competencias ciudadanas.

Antecedentes Locales:

- Sánchez, g. B., & de educación, escuela. Percepciones acerca de la ciudadanía en estudiantes de primer semestre de filosofía de la uis. Tesis de Maestría en donde se exponen los diferentes factores que intervienen en la percepción del concepto de ciudadanía en los estudiantes de filosofía de primer semestre de la Universidad Industrial de Santander, en donde se consigna como conclusión principal que el termino de ciudadanía está enfocado a los derechos y deberes de elegir a los funcionarios gubernamentales, desdibujándose todos los demás componentes que tiene la ciudadanía, se propone continuar con este tipo de investigaciones que permitan caracterizar las opiniones de los jóvenes y los cambios que se proponen de una manera anti-partidista. Ésta tesis permite establecer el concepto reduccionista que se tiene de las competencias ciudadanas en primer semestre, y la necesidad de nivelar estos conocimientos básicos para ayudar al estudiante a integrarse en la nueva comunidad en la que pertenece.
- Ospina, R. A. C. (2008). Imaginarios de ciudadanía en estudiantes universitarios: Aproximación para un Estado del Arte. Revista TEMAS, (2), 25-37. Artículo que expone una reflexiones sobre el término ciudadanía y la forma como ha cambiado en el tiempo, así como la necesidad de reflexionar en la actualidad la apropiación y el valor que se le da a dicho término, se concluye con sobre los conceptos dados por Adela Cortina, Edgar Morín, y se concluye con la reflexión sobre la necesidad que hay en Colombia de educar sobre el concepto de ciudadanía. Aportando a la tesis la necesidad de reconstruir el concepto de competencia ciudadana y sus aspectos, características y aplicaciones en la vida cotidiana.

Justificación

PORQUE ES IMPORTANTE HACER ESTE JUEGO

El Ministerio de Educación Nacional (MEN), en respuesta a las necesidades de formación en competencias ciudadanas, ofrece a la comunidad los lineamientos básicos disponibles en la página web de la entidad, para que se implemente la formación de éstas competencias. Los estándares ofrecidos por el MEN, son coherentes con los lineamientos internacionales.

Por medio del programa Colombia Aprende, se publican los criterios que se deben seguir en la formación en Competencias Ciudadanas, y aunque no es un aspecto de carácter obligatorio, se resalta la importancia y la necesidad de la formación de Ciudadanos Integrales que promuevan un cambio positivo en la sociedad de éste siglo XXI. La formación en competencias ciudadanas abarca muchos aspectos haciéndose necesario enfocar los ítems a trabajar, para ello es necesario tomar la clasificación que hace el MEN, citado en la guía número 6 de los estándares básicos de competencias ciudadanas donde se clasifican de la siguiente manera:

- a) Convivencia y paz
- b) Participación y responsabilidad democrática
- c) Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Lo anterior es una estrategia que permite la formación de los nuevos ciudadanos, permitiendo desarrollar estrategias académicas que permitan primero concientizar a los docentes de su papel fundamental en la detección temprana de focos de violencia escolar, promotores de actitudes y acciones de sana convivencia. Así como da luces para involucrar a los Padres de Familia en el proceso de formación de sus hijos.

Actualmente vemos muchos jóvenes en procesos no adecuados con total desprecio por las buenas y sanas costumbres, además de las adicciones, decisiones tempranas sobre manejo de la sexualidad que en la mayoría de los casos resultan irresponsables. Y al mirar al interior de las aulas de clases llenas de niños que están aprendiendo a leer, a escribir, a vivir en comunidad están copiando patrones incorrectos tanto al interior del recinto escolar como en sus demás ambientes cotidianos de desarrollo.

La familia, según la declaración de los Derechos Humanos es el elemento natural y fundamental de la sociedad en donde se aprenden reglas, normas, respeto, valores y principios. Por otra parte el colegio es el responsable de complementar dicha formación, y está más comprometida con aquellos aspectos cognitivos de las competencias genéricas como el razonamiento cuantitativo, la lectura la escritura y en una menor medida la ciudadanía.

Los profesores resultan ser ese actor definitivo en la formación de los nuevos ciudadanos, teniendo como antecedentes que las familias actuales tienen estructuras diferentes, los hijos son cuidados por personas ajenas, Papá y Mamá se encuentran trabajando y frecuentemente no conviven juntos, dejando la formación de los niños en terceras personas.

El profesor es una pieza clave en el rescate de valores, principios y costumbres sociales y la enseñanza en la población infantil, para ello debe estar actualizado, contar con estrategias didácticas apropiadas para la enseñanza de las competencias ciudadanas y sobre todo tener un ferviente deseo por querer formar una generación de nuevos ciudadanos.

El presente trabajo busca diseñar y aplicar un juego didáctico que complementa la estrategia de enseñanza que permita al estudiante desarrollar un aprendizaje autónomo y significativo en torno a acciones de sana convivencia en los entornos más comunes en los que los estudiantes se encuentran.

Marco teórico

- Delgado, Ricardo, & Vasco, C. E. (2007). Interrogantes en torno a la formación de las competencias ciudadanas y la construcción de lo público. Espacio público y formación ciudadana, 115-133. Artículo, donde se exponen los retos de la formación de competencias ciudadanas, relacionados con el reconocimiento de la inclusión la equidad social y la política, en diversos grupos sociales, en este documento se concluye sobre aspectos como la necesidad de generar una pedagogía social que por medio de la educación formal se tome al individuo aislado y se eduque para servir a una comunidad, para ello se debe reflexionar sobre el papel que desempeña en un colectivo y tomar la responsabilidad social como responsabilidad de todos.
Éste documento aporta a la tesis la necesidad de fundamentar una pedagogía social y ciudadana desde el campo del saber y el conocimiento en el desarrollo de las competencias ciudadanas, cívicas y democráticas.
- Rodríguez, A. C., León, S. P. R., & Guerra, Y. M. (2007). Competencias ciudadanas aplicadas a la educación en Colombia. Revista educación y desarrollo social• Vol, 1(1), 141. Artículo donde se propone reforzar las competencias laborales con las competencias ciudadanas, para la formación de un ser humano integral. Éste artículo aporta una propuesta donde se invita a transformar el currículo de ética y valores en un sistema que fortalezca habilidades para vivir en comunidad, ya que los altos índices de violencia son consecuencia de la ausencia en la formación en competencias ciudadanas.
- Montero, L. M., García-Salazar, J. H., & Rincón-Méndez, L. C. (2008). Una experiencia de aprendizaje incorporando ambientes digitales: competencias básicas para la vida ciudadana. Universidad de la Sabana Facultad de Educación. El artículo se expone el desarrollo de un trabajo significativo en la resolución de problemas, se exhibe los problemas de las competencias ciudadanas y los componentes que tienen cada uno de los actores, de igual manera se determina el procedimiento y los métodos para caracterizar los tópicos más importantes sobre las competencias ciudadanas en ambientes digitales.

Se concluye sobre la necesidad apremiante de construir comunidades de aprendizaje que permitan el mejoramiento continuo de las competencias ciudadanas de los jóvenes; otra de las conclusiones importantes es la carencia de metodologías que mejoren los niveles de aprendizaje incluyendo los ambientes virtuales como estrategia de masificación de la información. Lo anterior debe ser tomado de forma seria y responsable por las instituciones educativas, facilitando el intercambio de saberes y propendiendo por el desarrollo de las competencias ciudadanas y todos sus componentes.

Éste antecedente permite determinar la necesidad de una metodología propia de ambientes virtuales de aprendizaje para compartir la información y propender por el desarrollo de competencias ciudadanas.

- Vargas Franco, A. (2011). Discurso y democracia en el programa de competencias ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional. *Lenguaje*, 34. Artículo donde se expone un crítica al programa Competencias Ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional (Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas) y se propone las competencias discursivas, y su desarrollo en diversos ámbitos sociales, en este documento se concluye proponiendo que la formación de competencias ciudadanas debe estar contemplada en programa de formación ciudadana democrática; se hace énfasis en la necesidad de construir una cultura democrática fundamentada en la argumentación, la reciprocidad y el respeto, donde se incluye el discurso y la acción comunicativa como eje principal. Éste aporte es fundamental en cuanto a la estructuración del concepto de competencia ciudadana discursiva basada en el respeto a la hora de identificar al otro como igual, desarrollando un diálogo de saberes de forma argumentativa y constructiva.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente Trabajo de Grado cuenta con una metodología que se describe en la figura 2, la cual está soportada teóricamente por Colas, Buendía y Hernández (2009) en su libro Competencias científicas para la Realización de una Tesis Doctoral – guía metodológica de elaboración y presentación.

Figura 2: Metodología de la Investigación



Fuente: El Autor

- **Metodología de la Investigación:** Cualitativa: La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25).
- **Tipo de Investigación:** Se efectúa cuando se desea describir una realidad en todos sus componentes principales que se constituyen en categorías o dimensiones. según Bonilla & Rodríguez (1997) dicen “consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes, creencias y pensamientos; extractos o pasajes enteros de documentos, cartas, registros, entrevistas e historias” (p.92).

- ✓ **Diseño Investigación Participativa:** Según Colas, Buendía y Hernández (2009) “Es un estudio que surge a partir de un problema que se originan en la misma comunidad, con el objeto que en la búsqueda de solución se mejore el nivel de vida o de involucramiento de las personas.

Característica de la posible población usuaria

Este juego está diseñado para niños de cuarto y quinto grado y edades de entre 9 y 11 años.

Se desarrollara en clase de Ética o Humanidades de los distintos colegios del país ya que se pretende que este juego didáctico se replique de manera considerable.

También será una herramienta útil dentro del hogar puesto que los padres deberán ser pilar fundamental en la formación de sus hijos y este juego será de gran ayuda para lograr este objetivo.

El cuerpo de los niños cambia mucho a estas edades, lo cual puede causarles una sensación de incertidumbre sobre ellos mismos.

Los niños a estas edades comienzan a desarrollar la capacidad para entender diferentes puntos de vista.

Los niños de 10 y 11 años de edad están cada vez más interesados en pasar tiempo con sus amistades.

Desarrollo del desarrollo físico

El cuerpo de su hijo está cambiando mucho a medida que se aproxima la pubertad. La mayoría de los niños y las niñas crecen de manera constante, acelerando ese crecimiento a los 11 y 12 años. Las niñas y los niños comienzan a desarrollarse a diferentes ritmos. Las niñas tienden a crecer repentinamente entre los 9 y 11 años, mientras que en los varones, el crecimiento sucede entre los 11 y 12 años. La mayoría de los niños:

- Aumentan el apetito y la necesidad de dormir
- Utilizan una mano y un pie mucho mejor que el otro, (la “dominancia de derecha/izquierda” comienza alrededor de los 7 años y se establece cuando los niños están alrededor del cuarto o quinto grado)
- Desarrollan rápidamente la coordinación mano-ojo; mejoran la capacidad de escribir a mano, así como también sus destrezas para utilizar herramientas (también puede ser el momento cuando nota que su hijo necesita anteojos)
- Se quejan de dolores de crecimiento o calambres musculares
- Comienzan a mostrar signos de pubertad como crecimiento del vello y piel grasosa; las niñas podrían ganar o redistribuir su peso y las voces de los varones podrían comenzar a cambiar

Desarrollo cognitivo

Su hijo comienza a ser capaz de pensar ideas más abstractas y no solamente acerca de las cosas que observa. La capacidad para organizar sus pensamientos y planear también mejora. Sin embargo, todavía es difícil para su hijo diferenciar los hechos de las opiniones. La mayoría de los niños:

- Se dan cuenta que los pensamientos son privados y que las personas perciben a los otros de modo diferente a como se perciben ellas mismos
- Comienzan a predecir las consecuencias de sus acciones
- Pueden discutir considerando más de un aspecto de un asunto
- Comienzan a utilizar las redes sociales, sus amistades y las noticias para obtener información y formar sus opiniones
- Desarrollan un mejor sentido de la responsabilidad; cuidan a sus hermanos menores y colaboran en las labores domésticas
- Comienzan a entender cómo las cosas están conectadas; por ejemplo, ser capaces de entender los efectos de los cambios climáticos o cómo la conducta y el estado de ánimo de una persona en la casa puede afectar a los demás

Desarrollo social-emocional

Los estudiantes de cuarto y quinto grado tienen una vida social y emocional muy activa. A estas edades, su hijo podría estar esforzándose por descubrir sus talentos y a la vez tratar de ser y parecer como los demás. Los niños a estas edades por lo general:

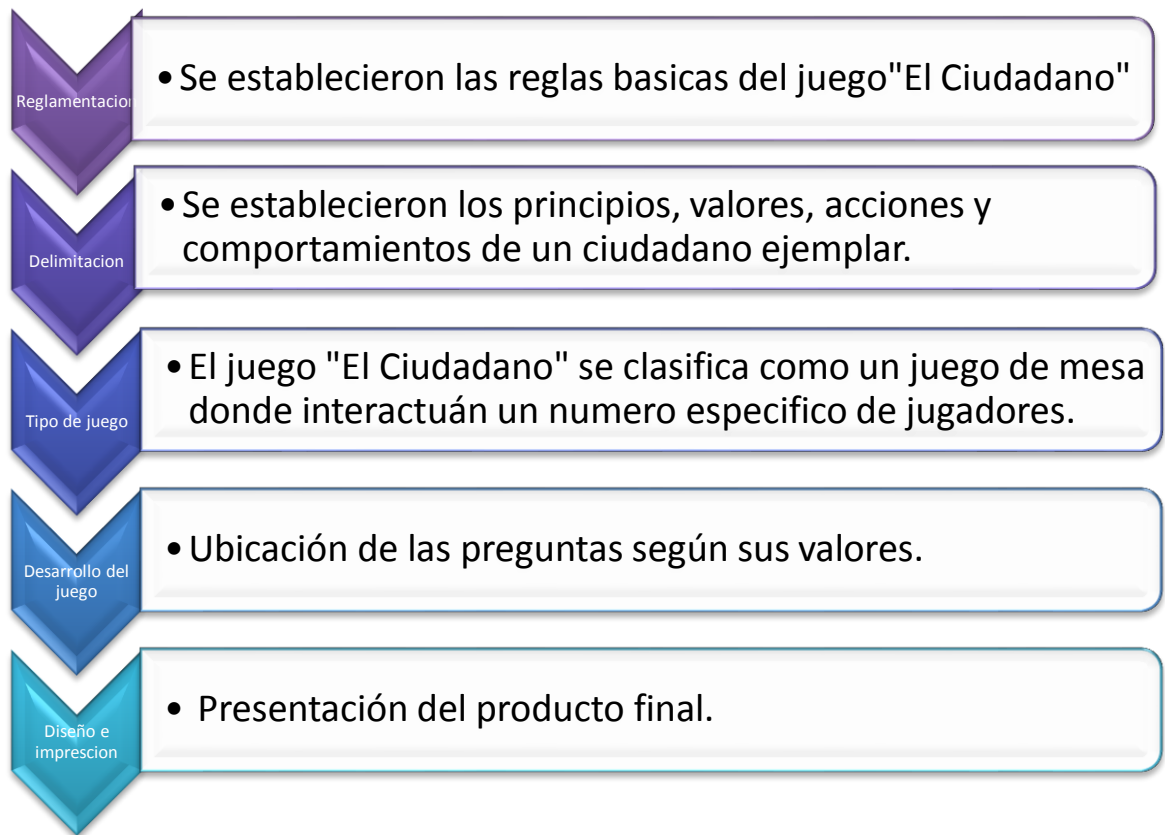
- Se sienten inseguros acerca de la pubertad y los cambios que provoca en sus cuerpos
- Se sienten inseguros o tienen cambios rápidos de sus estados de ánimo y batallan con su autoestima (más pronunciado en las niñas)
- Prueban los límites; tratan de averiguar qué reglas se pueden negociar y cuáles no
- Son mucho más independientes de la familia y su interés en sus amistades aumenta
- Desarrollan amistades más sólidas y complejas
- Podrían enfrentar presión social de sus compañeros y tener dificultad para resistirla si tienen baja autoestima
- Entienden con más profundidad que las relaciones con los otros incluyen más que intereses comunes
- Podrían interesarse románticamente en alguien o aparentarlo para parecerse y ser aprobado por sus compañeros

Los niños de 10 y 11 años tienen diferentes niveles de madurez, tanto física como emocional. Podrían desarrollarse antes o después de lo esperado. Si le preocupa el grado de desarrollo de su hijo, sería buena idea hablar con su médico. También puede ser útil hablar con los maestros sobre su aprendizaje en la escuela para ayudarlo a desarrollar las habilidades en las que está rezagado. (www.understood.org)

Los niños de esta edad estaban en una tranquilidad única y de un momento a otro se convierten en unas personitas muchos más activas y entienden aún más lo que los rodea y de cómo funcionan las cosas su cerebro, cuerpo y alma se expanden más y todo empieza a tener sentido de una forma u otra.

Por todo lo anterior y haciendo ejercicios de observación en clase durante mis años de docencia se decidió que las edades idóneas serían los niños de cuarto y quinto grado de primaria ya que por sus característica y desarrollo es en este momento donde estarán de manera más consiente con lo que los rodean.

Metodología de invención del juego



Marco Conceptual

JUEGO: Se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

DIDÁCTICA: La didáctica (de didáctico, y este del griego διδακτικός [*didaktikós*]) es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. Díaz Barriga la define como: una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber, la ciencia. Es histórica, ya que sus propuestas responden a momentos históricos específicos. Y es política porque su propuesta está dentro de un proyecto social (Díaz Barriga, 1992:23), cabe destacar que esta disciplina es la encargada de articular la teoría con la práctica.

JUEGO DIDÁCTICO: El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: Se entiende por estrategia pedagógica, aquellas acciones del maestro con un propósito de facilitar la formación y el aprendizaje, utilizando técnicas didácticas los

cuales permitan construir conocimiento de una forma creativa y dinámica. Aprendizaje Basado en problemas.

COMPETENCIAS CIUDADANAS: Las competencias ciudadanas son los conocimientos y las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que hacen posible que las personas participen en la construcción de una sociedad democrática, pacífica e incluyente. Por ejemplo, el conocimiento sobre los mecanismos constitucionales para proteger los derechos fundamentales, como la tutela, es fundamental para participar democráticamente y para hacer que nuestros derechos sean respetados. La capacidad para imaginar distintas alternativas creativas de solución es una competencia cognitiva para poder resolver pacíficamente conflictos entre personas o entre grupos. El reconocimiento y manejo de las emociones propias es una competencia emocional fundamental para relacionarse pacíficamente con los demás. Por ejemplo, si soy capaz de mantener cierto control sobre mi rabia en situaciones estresantes es más fácil que pueda evitar hacerles daño a otros o a mí mismo en esas situaciones. La capacidad para escuchar seriamente los puntos de vista de los demás, así sean contrarios a los míos, es un ejemplo de competencia comunicativa fundamental para vivir en una sociedad donde tenemos que construir a partir de las diferencias.

Marco Legal

LEY 1029 DE 2006

(Junio 12)

Por la cual se modifica el artículo [14](#) de la Ley 115 de 1994.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1º. El artículo 14 de la Ley 115 de 1994, quedará así:

Artículo 14. Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatoria en los niveles de la educación preescolar, básica y media cumplir con:

a) El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política;

Dentro de la capacitación a que se refiere este literal, deberán impartirse nociones básicas sobre jurisdicción de paz, mecanismos alternativos de solución de conflictos, derecho de familia, derecho laboral y contratos más usuales;

Ver el art. 1, Ley 1195 de 2008

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión o desarrollo;

c) La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política;

d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación de los valores humanos, y

e) La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

Parágrafo 1°. El estudio de estos temas y la formación en tales valores, salvo los literales a) y b), no exige asignatura específica. Esta información debe incorporarse al currículo y desarrollarse a través todo en plan de estudios.

Parágrafo 2°. Los programas a que hace referencia el literal b) del presente artículo SERÁN presentados por los establecimientos estatales a la Secretaría de Educación del respectivo municipio o ante el organismo que haga sus veces para su financiación con cargo a la participación de los ingresos corrientes de la Nación destinados por la ley para tales áreas de inversión social.

Artículo 2°. La presente ley rige a partir de la fecha de su publicación.

Referencias bibliográficas

- Christ, A. J. (2007). Cultura de paz y reformas educativas.
- Correa, A. G., & Torres, M. V. T. (2002). Educación socioafectiva y prevención de conflictos interpersonales en los centros escolares. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, (44), 175-189.
- Delgado, ., & Vasco, C. E. (2007). Interrogantes en torno a la formación de las competencias ciudadanas y la construcción de lo público. *Espacio público y formación ciudadana*, 115-134.
- García, L. M. M. J. H., & Salazar, L. C. R. M. (2008). Una experiencia de aprendizaje incorporando ambientes digitales: competencias básicas para la vida ciudadana. *Educación y Educadores*, 11(1).
- Guerrero, A. C., & Chanez, F. J. L. (2013). Reflexiones sobre la práctica docente en el ITC, con un modelo de educación basada en competencias. *Revista Pistas Educativas*, 33(101), 80-87.
- Ministerio de Educación. 2011. Cartilla Brújula. Bogotá. Amado Impresores S.A.S 2011. ISBN 978-958-691-409-3.
- Ospina, R. A. C. (2008). Imaginarios de ciudadanía en estudiantes universitarios. *actitudes y formas de participación política en un grupo de jóvenes universitarios en Bogotá dc 7*, 25.
- Reimers, F., & Villegas-Reimers, E. (2006). Sobre la calidad de la educación y su sentido democrático. *Revista PReLac*, 2, 91-107.
- Rodríguez, A. C., León, S. P. R., & Guerra, Y. M. (2007). Competencias ciudadanas aplicadas a la educación en Colombia. *Revista educación y desaRRollo social• Vol, 1(1)*, 141.
- Ruiz, A. y E.Chaux. 2005. *La formaciòn de Competencias Ciudadanas*. Bogotá : Awsociación Colombiana de Facultades de Educación - ASCOFADE, 2005. 2005-04-25ISBN:2005
- Sánchez, g. B., & de educación, escuela.(2011) Percepciones acerca de la ciudadanía en estudiantes de primer semestre de filosofía de la uis. Universidad Industrial de Santander Vargas Franco, A. (2011). Discurso y democracia en el programa de competencias ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional. *Lenguaje*, 34.

Referencias bibliográficas electrónicas

- Ley General de Educación 115. 1994. Colombia.
http://www.oei.es/quipu/colombia/Ley_115_1994.pdf
- **Pilares del desarrollo típicos de estudiantes de cuarto y quinto grado, 2015.** Amanda Morin, , www.understood.org

PREGUNTAS DEL EL JUEGO EL CUIUDADANO

VIRTUD DEL RESPETO (color verde)

- ¿Solicito permiso para usar las cosas de los demás?
- ¿Evito burlarme de los demás cuando se equivocan o tropiezan?
- ¿Acostumbro a dar gracias cuando recibo un favor?
- ¿Evito criticar a los demás?
- ¿Llamo a las personas por su nombre, sin utilizar apodos?
- ¿Reconozco y respeto a las personas que ejercen alguna autoridad?
- ¿Actuó positivamente a favor de los demás?
- ¿Respeto la intimidad de las personas?
- ¿Evito las palabras o comentarios vulgares?
- ¿Respeto mi cuerpo y el de los demás?

VIRTUD DE LA RESPONSABILIDAD (color azul)

- ¿Informo oportunamente a mis padres si algo sale mal?
- ¿Evito buscar excusas si he incumplido con un compromiso?
- ¿Cuándo tomo un decisión respondo ante las consecuencias?
- ¿Cumplo cuando me comprometo a ayudar en algo?
- ¿Entrego oportunamente todas mis tareas y compromisos?
- ¿Sé comportarme cuando mis padres no están?
- ¿Cumplo con mis encargos en casa y en el colegio?
- ¿Contribuyo con la conservación del medio ambiente?
- ¿Llego puntual a todos mis compromisos?
- ¿Asumo las consecuencias de mis actos?

VIRTUD DE LA OBEDIENCIA (color amarillo)

- ¿Obedezco a mis padres “de una ‘cuando me piden que haga algo?
- ¿Mantengo ordenado mi cuarto y ayudo en los oficios de las casa?
- ¿Hago las tareas sin que tengan que recordármelo?
- ¿Respondo de buena manera cuando me hacen algún reclamo?

- ¿Me despido y saludo cariñosamente cuando salgo o llego a casa?
- ¿Les manifiesto con frecuencia lo mucho que los quiero?
- ¿Les doy Las Gracias cuando hacen algo por mí?
- ¿Les digo siempre la verdad?
- ¿Obedezco a mis profesores y respondo de buena manera?
- ¿Cumplo las normas cívicas y respeto la autoridad?

VIRTUD DEL ORDEN (color naranja)

- ¿Tiendo la cama cuando me levanto y arreglo el cuarto?
- ¿Coloco la ropa sucia en el cesto de la ropa sucia?
- ¿Extiendo la toalla cuando me seco el cuerpo después de bañarme?
- ¿Guardo los zapatos en el closet al quítamelos?
- ¿Cuelgo la ropa de voy a volver a utilizar?
- ¿Coloco los libros y útiles escolares en el lugar que corresponde?
- ¿Dejo el control del televisor en su lugar después de utilizarlo?
- ¿Tomo los alimentos siempre en el comedor?
- ¿Recojo los platos de la mesa cuando termino de comer?
- ¿Alisto la ropa que voy a utilizar el día siguiente?

VIRTUD DE LA FORTALEZA (rojo)

- ¿Me levanto a la hora prevista en las mañanas?
- ¿Aguanto las inclemencias del clima y los apetitos sin quejarme?
- ¿Termino mis tareas antes de salir a jugar o ver televisión?
- ¿Me esfuerzo por dominar el cansancio, el sueño y la pereza?
- ¿Respeto las normas de la casa, del colegio y de la sociedad?
- ¿Actuó prudentemente y no me dejo llevar por mis impulsos?
- ¿Vencí la curiosidad para alejarme de lo que me puede causar daño?
- ¿Intento superar la pereza, la rutina y la imitación de los demás?
- ¿Me esfuerzo cada día por vencer mis propias dificultades?
- ¿Soy perseverante y optimista para lograr lo que me propongo?

VIRTUD DE LA HONESTIDAD (color blanco)

- ¿Acostumbro a hablar bien de las personas?
- ¿Aprovecho el tiempo sin engañar a tus padres y maestros?
- ¿Devuelvo en buen estado las cosas que presto?
- ¿Evito colarme en las filas?

- ¿Evitas hacer fraude en las evaluaciones?
- ¿Nunca te copias las tareas de los compañeros?
- ¿Evitas hacer trampa en los deportes y juegos?
- ¿Evitas mentir o levantar falsos testimonios sobre otras personas?
- ¿Evitas tomar cosas que no son tuyas?
- ¿Devuelves lo que te has encontrado?

VIRTUD DE A JUSTICIA (color marrón)

- ¿Reconozco y respeto los derechos de las demás personas?
- ¿Evito hablar mal de las personas y no propago los malos comentarios?
- ¿Devuelvo en buenas condiciones lo que me han prestado?
- ¿Ayudo a los demás cuando tienen alguna dificultad?
- ¿Cumplo las órdenes de mis padres y otras autoridades?
- ¿Me disculpo y pido perdón cuando me he equivocado?
- ¿Me esfuerzo por reparar lo que he dañado?
- ¿Respeto las normas del colegio?
- ¿Respeto las reglas de juego?
- ¿Cumplo las promesas, los pactos y acuerdos que establezco?

Reglamento del juego EL CIUDADANO

Introducción

Este juego ha sido elaborado con el fin de formar, fomentar y fortalecer desde el seno del hogar y con apoyo de los colegios , las nuevas generaciones, con la aspiración que lleguen a ser personas de éxito en todas las áreas de su vida.

Los padres somos responsables del futuro de nuestros hijos, si lo hacemos de buena forma tendremos buenas personas y por ende excelentes ciudadanos, por otro lado los docentes tienen la misión de perpetuar en los ambientes de aprendizaje este trabajo, puesto que en ellos reposa la responsabilidad al confiarles nuestros hijos.

De esta forma estaremos fomentando una nueva sociedad donde todos de manera directa o indirecta somos parte de la misma.

Se debe tener en cuenta que este juego es de crecimiento y entendimiento personal y grupal, esto quiere decir que para tener un óptimo resultado todos los jugadores deben colaborar de tal manera que son garantes y responsables de aprobar o no la respuesta a la pregunta que le corresponde al participante que lanza los dados; las respuestas aprobadas permitirán que se avance en el juego, las respuestas que no se aprueben conlleva que se retrocedan a la casilla anterior.

REGLAMENTO

- **Cantidad de jugadores:** 2 y 6
- **Fichas:** Dados, fichas, tablero de juego y tarjetas de valores: virtud del respeto, virtud de la responsabilidad, virtud de la obediencia, virtud del orden, virtud de la fortaleza, virtud de la honestidad, virtud de la justicia.
- **Como se juega:** Para comenzar los jugadores lanzaran un dado y el número mayor empezará de primero y el orden se dará por la derecha del jugador que sacó el número mayor, después de eso se escogerá una ficha de color, así se diferenciara cada jugador.

Empezando el juego los jugadores se encontraran con casillas de colores, 9 colores en total 7 de las cuales serán los colores de los valores y dos más donde se cede el turno o de devuelve cierto número de casillas, este número será dado por el menor número lanzado por el jugador. Para que la casilla sea válida y se gane ese espacio el jugador deberá responder una pregunta que se le dará de acuerdo al color, la respuesta dada por el jugador será revisada por el resto de compañeros que de una manera real y verdadera aceptará o no la respuesta. Si la respuesta es verdadera el jugador se quedara en su sitio si no el jugador retrocederá 5 casillas.