

JUEGO DE ROLES COMO MEDIACIÓN

1

EL JUEGO DE ROLES COMO MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE
LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL MARCO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

DAYANA GRANADOS CASTRO
CAROL LILIANA JIMÉNEZ FLÓREZ

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA
BARRANQUILLA
2019

EL JUEGO DE ROLES COMO MEDIACIÓN DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE
LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EL MARCO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

DAYANA GRANADOS CASTRO
CAROL LILIANA JIMÉNEZ FLÓREZ

Trabajo de grado para optar el título de
Magister en Educación

Asesor:

Magister Reinaldo Rico

UNIVERSIDAD DE LA COSTA CUC

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA

BARRANQUILLA

2019

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Barranquilla, Enero 2019

AGRADECIMIENTO

Agradecemos primero a Dios por darnos la oportunidad de iniciar este proceso de formación y permitimos alcanzar este logro.

Gracias a nuestras familias por ser apoyo incondicional, por estar en cada momento que lo requerimos y por los espacios brindados para permitimos crecer profesionalmente.

A Reinaldo Rico por su capacidad de entrega, paciencia, amor a su trabajo y disposición incondicional en aportar soluciones y sugerencias en la investigación.

A la Institución Educativa Distrital de las nieves Sede N°2 por brindarnos la oportunidad de interactuar con la comunidad para mejorar los procesos convivenciales.

Finalmente, a la Universidad de la Costa por acogernos durante los estudios de formación en Maestría y por haber brindado herramientas para nuestra cualificación.

DEDICATORIA

A Dios por llenar nuestras vidas de paciencia, amor, sabiduría y proveernos todo lo necesario para alcanzar esta meta.

A nuestras familias por acompañarnos durante este proceso, por su confianza y comprensión.

A nuestros padres que desde el inicio de nuestra carrera docente nos han motivado a continuar por el camino del conocimiento y autoformación.

Resumen

El trabajo de investigación tuvo como objetivo establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Distrital de Las Nieves sede 2. Para ello, se partió de un proceso investigativo desde el enfoque cuantitativo, el alcance fue explicativo, con la intención de atender las situaciones que están ocurriendo desde fenómenos físicos o sociales, se buscó explicar la razón, causas y consecuencias de una situación. Se determinó un diseño cuasi experimental con un grupo control y un experimental con la aplicación de un pre test y post-test, en el cual se ejecutó una intervención desde el grupo experimental finalmente una post-prueba. El grupo con el que se trabajó fue de 52 estudiantes de tercer grado, para el grupo experimental se tomó la población de 26 estudiantes en los cuales se hizo un proceso de intervención mediante un plan de acción, en el que las estrategias aplicadas apuntaron al mejoramiento y fortalecimiento de variables establecidas en la investigación.

Palabras claves: Competencias ciudadanas, juegos de roles, convivencia escolar, mediación didáctica

Abstract

The research work aimed to establish the effect of role plays as a didactic mediation for the improvement in school coexistence within the framework of citizen competences in the third grade students of IED LAS NIEVES section 2. For this purpose, it was based on a research process from the quantitative approach, the scope was explanatory, with the intention of addressing the situations that are occurring from physical or social phenomena, it was sought to explain the reason, causes and consequences of a situation. It was determined a quasi-experimental design with a control group and an experimental one with the application of a pre-test and post-test, in which an intervention was carried out from the experimental group and finally a post-test. The focused group was of 52 third grade students, for the experimental group it was taken the population of 26 students in which an intervention process was made through an action plan, in which the strategies applied pointed to the improvement and strengthening of variables established in the investigation.

Keywords: Citizen competences, role plays, school coexistence, didactic mediation

Tabla de Contenido

Capítulo 1 Planteamiento del Problema.....	15
1.1 Descripción del Problema	15
1.2 Formulación del Problema.....	30
1.3. Objetivos.....	30
13.1. Objetivo General	30
13.2. Objetivos Específicos.....	30
1.4. Justificación	31
1.5 Delimitación de la Investigación.	33
1.5.1 De contenido	33
1.5.2 Ámbito físico-geoFigura-organizacional.....	34
1.5.3 Temporalidad.....	34
Capítulo 2. Marco Teórico.....	35
2.1 Estado del Arte.....	35
2.1.1 Investigaciones a nivel internacional.....	37
2.1.2 Investigaciones a nivel nacional.....	43
2.1.3. Investigaciones a nivel local	49
2.2. Referentes Teóricos	53
2.2.1 Fundamentación teórica.....	53
2.2.2 Hipótesis de la investigación	58
2.2.3 Variables	58
2.3 Marco Conceptual.....	65
2.3.1 Competencias Ciudadanas	65

2.3.2 Mediación Didáctica	66
2.3.3 Juego de Roles	67
2.4 Marco legal	67
Capítulo 3 Marco Metodológico	70
3.1 Enfoque, Alcance y Diseño de la Investigación	70
3.2 Población y Muestra	72
3.3 Definición y Operalización de Variables.....	72
3.4 Control de Variables	75
3.4.1 Control de la población y muestra	75
3.4.2 Control del instrumento	76
3.4.3 Control de la intervención.....	77
3.5 Técnica e Instrumento de Recolección de Datos	77
3.5.1. Técnica.....	77
3.5.2 Instrumento	78
Capítulo 4 Resultados	79
Discusión.....	98
Conclusiones	102
Referencias.....	104
Anexos	110

Lista de tablas y figuras

Tablas

Tabla 1.1. Marco comparativo de juego de Roles según Joan Ortiz Castells.....	29
Tabla 3.1. Definición de variables	73
Tabla 3.2. Resultados pre Test vs Pos Test – Grupo Experimental.....	96

Figuras

Figura 1.1. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño.	21
Figura 1.2. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada (ETC) correspondiente y el país.....	22
Figura 1.3. Porcentaje de estudiantes según niveles de desempeño en Pensamiento ciudadano, quinto grado (2015).....	23
Figura 1.4. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada (ETC) correspondiente y el país. Pensamiento ciudadano - grado quinto (2015).....	24
Figura 2.1. Modelo de reciprocidad triádica Bandura.	55
Figura 3.1. Ruta metodológica de la investigación.....	72
Figura 3.2. Tratas con respeto a tus compañeros cuando les pides materiales prestados.	79
Figura 3.3. Cuando alguien te molesta mucho te da rabia y lo golpeas.....	80
Figura 3.4. Buscas a un adulto cuando se presenta el maltrato hacia un compañero.	81
Figura 3.5. Valoras las diferencias de tus compañeros, por su forma de pensar, de expresarse y por su condición física.	81
Figura 3.6. Escuchas con respeto a los demás miembros de tu salón.....	82

Figura 3.7. Te molestas cuando no dejan jugar a un compañero porque es moreno o tiene alguna discapacidad.....	83
Figura 3.8. Ponen normas o reglas en los juegos con tus compañeros.....	83
Figura 3.9. Piensas en lo que siente un compañero cuando es golpeado.....	84
Figura 3.10. Logras trabajar en equipo respetando el rol del compañero.....	85
Figura 3.11. Te pones en el lugar del otro, es decir de tu compañero cuando es maltratado.	86
Figura 3.12. Te gusta integrarte con todos tus compañeros de clase, cuando tu maestro programa actividades en grupo o cuando estas en el receso.	87
Figura 3.13. Participas de los procesos de elección de representante estudiantil en tu colegio. ..	88
Figura 3.14. Seleccionas a tus amigos de clases.....	88
Figura 3.15. Pides la palabra cuando quieres participar de una actividad.	89
Figura 3.16. Dramatizas situaciones de la vida cotidiana en clases.....	90
Figura 3.17. Tu profesor les habla sobre la importancia de mantener una sana convivencia.....	90
Figura 3.18. Mantienes buena comunicación con tus compañeros de clase.....	91
Figura 3.19. Controlas tu rabia para no hacer daño a los demás.	92
Figura 3.20. Buscas estrategias para reflexionar cuando cometes errores.....	92
Figura 3.21. Dialogas con tus padres acerca de tus problemas en clases.	93
Figura 3.22. Las actividades que prepara tú docente te ayudan a mejorar las relaciones con los demás.	94
Figura 3.23. En clase tu profesor te enseña a ser amigo de tus compañeros.	94
Figura 3.24. En clase realizas actividades o trabajas con tus compañeros para aprender a llevarse bien.....	95
Figura 3.25. Resultados pre Test vs Pos Test – Grupo Experimental.....	96

Introducción

La presente investigación se trabaja desde la implementación de un plan de acción a través del cual se busca mejorar la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas, desde el ámbito educativo el tema de la convivencia entre la comunidad ha venido generando un alto impacto en diversos estudios tales como los dirigidos por el Observatorio Escolar en Barranquilla y los proyectos de investigación de universidades, porque nace la necesidad de intervenir debido a que la sociedad cada vez acarrea mayores problemas de conductas y comportamientos.

Esta problemática se presenta en los hogares, en la calle, lugares públicos y en la escuela; en este último suele hacerse más notorio debido a que se encuentran estudiantes con diferentes ambientes familiares factor que influye en el desarrollo social del ser humano; los problemas familiares son causa de situaciones que generan conflictos, conllevando a consecuencias reflejadas en tratos agresivos entre los niños, egocentrismos e intolerancia. La convivencia en el aula está ligada a la formación en ciudadanía que parte de los derechos de los individuos, sus responsabilidades civiles, políticas sociales y culturales que se desarrollan desde el grado de participación en el que se encuentren.

Teniendo en cuenta esta problemática se realizó el estudio en la Institución educativa distrital las Nieves - sede N°2, implementando el juego de roles como estrategia, para mitigar la dificultad se planteó como principal objetivo de alcance establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas, se aborda la investigación desde cuatro variables las cuales permitieron direccionar las actividades a desarrollar por medio de la estrategia.

Es por esto que se realizó la investigación por la necesidad de fortalecer la convivencia escolar presente en los estudiantes, con un enfoque cuantitativo se buscó recolectar datos para probar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico.

Como técnicas de recolección de datos se utilizó la observación, el diario de campo que permitieron detectar el problema presente en la población de estudio, de acuerdo a esto se realizó una prueba pre test a 52 estudiantes en total que hacen parte de un grupo control y uno experimental; la prueba se conforma de 23 ítems que apuntan a las variables de intervención juego de roles, convivencia escolar, competencias ciudadanas y mediación didáctica.

Es un tipo investigación explicativa, porque su propósito fue medir si los efectos del juego de roles influyen significativamente en el mejoramiento de la convivencia escolar.

En concordancia con lo anterior se plantean como objetivos específicos:

- Identificar el nivel de las competencias ciudadanas en estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves.
- Indicar las diferencias en los niveles de las competencias ciudadanas empleando la estrategia didáctica juego de roles en el Grupo Experimental (GE), antes y después de ser intervenidos.
- Verificar si existen diferencias en la aprehensión de las competencias ciudadanas utilizando como mediación el juego de roles entre el grupo experimental (GE) y el grupo control (GC) después de ser intervenidos en estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves.

El trabajo se encuentra organizado de tal manera que en secuencia entre sus componentes explica el objeto de estudio y su intervención para la operabilidad del mismo, en el primer capítulo se encuentra la descripción de la problemática de convivencia escolar a nivel

mundial, nacional, departamental y local, la cual plantea como pregunta orientadora: ¿Cuál es efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de las competencias ciudadanas en los estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves sede 2?

En el capítulo dos, se referencian los trabajos de investigación más relevantes llevados a cabo a través de la historia por investigadores, psicólogos, y pedagogos, que resaltan conceptos claves dentro de la investigación. Además, contiene teorías científicas propuestas por diversos autores sobre las cuales se soporta el proyecto.

En el capítulo tres, se establecen todas las pautas para el diseño metodológico como el tipo de investigación, la metodología, los criterios utilizados para seleccionar la población y la muestra, y las técnicas e instrumentos para recolectar la información. Mientras, que en los capítulos cuatro (4) y cinco (5) se muestran los resultados arrojados por el análisis de los datos y la discusión de los mismos respectivamente.

Capítulo 1 Planteamiento del Problema

1.1 Descripción del Problema

Hablar de educación enmarca aspectos, sociales, psicológicos, emocionales, familiares, contextuales y económicos. Pero para cumplirlos a cabalidad en el mundo de la vida, es necesario ahondar en cada uno de ellos; tarea no menos compleja por las implicaciones categoriales, si se quiere epistemológicas que demanda el discurso; sin embargo, es necesario dejar en claro tanto el objeto que hoy convoca este constructo investigativo y a su vez los propósitos que delimitan el hecho investigativo.

El objeto de estudio apunta a formar un ser competente que pueda ser partícipe de la sociedad, pero que paralelamente se desenvuelva en diversos contextos, el salón, el recreo, las fiestas, los paseos, los eventos culturales y deportivos y todas las situaciones de la vida escolar en las que se establecen diversas relaciones” (Ministerio de Educación, 2004: 11), sin tener que pasar por dificultades como falta de diálogo, aceptación, maltrato, intolerancia e irrespeto, que le impidan al educando ejercer funciones dentro de un grupo determinado.

Desde el escenario pedagógico, nace la necesidad de dar una mirada a lo que es el abordaje de las competencias ciudadanas que deben desarrollar los educandos del siglo XXI, al decir de Mockus (2004) El país necesita buenos ciudadanos y necesita saber si sus colegios están ayudando a formarlos; por eso hay que ocuparse de las competencias ciudadanas en Colombia. Dicho en otros términos, se hace necesaria la formación en ciudadanía para enfrentar las situaciones actuales que vive la sociedad colombiana, que también afecta el contexto educativo donde se ve la violencia, irrespeto, intolerancia, la marginalidad de la ética, la exclusión, entre

otras, que en esencia se constituyen en manifestaciones de intolerancia y atropello en lo que respecta a los Derechos humanos.

Si bien a nivel tanto internacional, como nacional y local, existe toda una gama de recursos para la aprehensión de las competencias ciudadanas, no menos cierto es que en el discurso subyace una categoría mayor, como es el caso del sentido que tiene desde la formación en ciudadanía. Ese conjunto de estudiantes que interactúan en un aula, en la misma institución, en la calle, en su casa y otros escenarios, es aquel sujeto que rompe el aislacionismo y el egocentrismo, y ahora piensa en los miembros de su comunidad de aprendizaje como actores inmediatos, pero también ha de considerar el que, a la distancia no solo física, cognitiva, axiológica y demás, es un ser con su dignidad humana, y aquello que a él le afecte, a la larga también ha de reflejarse en todos los actores.

Ahora bien, cuando se habla de la necesidad de formación a partir de las competencias ciudadanas, independiente de la mediación, ha de considerarse la intención de la institución social, bajo el pretexto investigativo, el discurso se ubica en el ámbito emancipatorio, considerando tanto encuentros como desencuentros, rompiendo con las ciudadanías asistidas, por ello, la institución educativa funge como un ente que ha configurado para su relación e interacción, todo un conjunto de normas y principios que arrojan unas consecuencias para cada uno de los actores, tal como lo expresa la normatividad 1620 de 2013.

Siguiendo la ruta de Mockus (2004). “Uno se vuelve ciudadano, se funda como ciudadano, cuando ante argumentos sólidos, convincentes, que comprometen, sacrifica un interés propio -por valioso que sea- en función del interés de la totalidad o de lo universal”. (p.1)

De allí entonces que una acción fundamental que posibilita tanto la aprehensión de las competencias ciudadanas como el hecho de evidenciar la praxis axiológica que las mismas

demandan, está en la capacidad institucional y los procesos que desde los Proyectos Educativos Institucionales se plasmen en relación con el cultivo de la dignidad humana. Para ello la escuela requiere de habilitar espacios de deliberación, pronunciación, consensos, disensos, entre otros, para que en los mismos se cultiven desde la interacción con los demás, los principios de justicia social; dando lugar al respeto de los derechos de otros, pensando siempre en el bienestar social de su par, y estando a favor de los procesos colectivos para el desarrollo de tareas o intereses en común.

Tomando como insumo una variedad de resultados investigativos , relacionados con los juegos de roles(Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años 2017 y el artículo Violencia Escolar y Convivencia Escolar: Descubriendo estrategias de la vida cotidiana, Colombo 2007), como mediación intencional para la configuración de ese ciudadano del siglo XXI, teóricamente se constituye en una técnica que potencializa a cada uno de los actores de aula para dar cuenta en el ámbito de lo público y desde la interacción con sus pares y comunidad educativa la lectura sobre sus patrones comportamentales, la misma actitud y patrones de civismo, no menos cierto, es que el juego de roles también ha de permitir que quienes hacen parte de la misma lógica lúdica puedan crecer desde la retroalimentación sobre su comportamiento.

Muchos han sido los conflictos y problemas vividos en Colombia, de acuerdo al informe establecido por la Organización de las Naciones Unidas [la guerrilla, la corrupción, la producción y tráfico de estupefacientes han marcado el país de manera negativa posicionándose como la nación occidental con el peor registro en cuanto a conflictos y violación de derechos humano, agravando las condiciones ya precarias del país con los datos ofrecidos por los reportes de los derechos humanos llevados a cabo por la (ONU), 2014].

Han sido más de 50 años sumergidos en una atmósfera de conflictos internos en la puja por establecer la dirección de un Estado, de allí que buena parte de la sociedad civil clama por una salida negociada antes que una mirada de tierra arrasada. Teóricamente la configuración de un acuerdo con los grupos alzados en armas posibilite la construcción de nuevos encuentros y desencuentros, mejores conflictos donde la divergencia se exprese a la luz de la ruptura de la normalidad y no la eliminación física de quien expone la idea.

La polarización política y dogmática ha de adquirir una mirada eminentemente crítica que afecta a las instituciones sociales y de allí que la educación se vea comprometida con el curso del acontecimiento por los que transita Colombia.

Si bien la firma de un convenio, los establecimientos de unas doctrinas legales se constituyen en insumos para intervenir, no menos cierto es que ello por sí solo no es solución, máxime en una sociedad e instituciones que han interiorizado una cultura de resolución de las divergencias bajo la acción de manifestaciones de facto. En este contexto, la escuela ha de asumir bajo un proceso de pluralidad e inclusión los principios consagrados en la carta de navegación de 1991.

El contexto sui géneris de la nación colombiana, puede articularse al llamamiento que la carta de 1991 ha establecido desde hace más de dos décadas. Es decir, los encuentros y desencuentros entre lo local, nacional e internacional que genera la globalización y permite no solo el diagnóstico sino la intervención y evaluación de todo aquello que tribute a la generación de una mejor convivencia y por ende a un ciudadano empoderado en el ámbito de lo público. Por tanto, un escenario para dicha formación ha de ser la escuela y con ella los docentes, padres y comunidad en general, donde es posible poner en juego los nuevos requerimientos axiológicos que permitan la cohesión del grupo en la diferencia.

La escuela bajo la perspectiva de las competencias ciudadanas se constituye bajo la mirada crítica, en un escenario político y por tanto contradictorio. Si su función está en la formación ciudadana, por un lado, puede gestarse no solo el desarrollo, sino la puesta en escena de mecanismos de dominación, como sería el de ciudadanía asistida en la que se subyuga al ser en su actuar y a la no preocupación del mundo y, por otro, un campo político que desde la misma acción de la formación ciudadana se constituya en principio de emancipación con estrategias racionales de oposición y resistencia

El escenario de la escuela ha de trascender las prácticas que aun subyacen en la misma para que de manera crítica aprehenda las implicaciones de una categoría compleja como es la convivencia escolar y la construcción de ciudadanía. Si bien en la escuela aún subyace prácticas en donde la microfísica del poder evidencia la docilidad, el castigo del alma y el control del tiempo entre otros, debe fomentar a más de los procesos claves de la cognición y las competencias, la aprehensión e interacción de procesos relacionados con la solidaridad, la negociación, la inclusión, la visibilización, el reconocimiento de la diferencia, la paz, la justicia entre otros como instancias que buscan tanto la identificación como la pertinencia a una comunidad.

Partiendo de lo expuesto, se aborda el presente trabajo de investigación, en la Institución Educativa distrital de Las Nieves, de carácter oficial, focalizada y clasificada en el nivel D por el Ministerio de Educación donde los criterios para dicho nivel (ICFES) dan cuenta de la existencia de déficit en sus procesos curriculares y se encuentra en restructuración del proyecto educativo institucional, buscando mejorar el índice sintético de calidad educativa (ISEC).

La institución focalizada, cuenta con dos sedes de formación, ubicadas en el barrio Las Nieves y Los Trupillos; la sede N° 1 alberga una población de 1.500 estudiantes distribuidos en

tres jornadas incluida la jornada nocturna donde se brinda educación para adultos por ciclos, la sede N° 2 se halla con una población alrededor de 800 estudiantes, en el que se ofrecen los niveles de transición y básica primaria.

La escuela trabaja bajo el modelo pedagógico Holístico Transformador de Giovanni M Ianfrancesco doctor en filosofía de la educación, especialista en la educación social aplicada al programa interdisciplinario de la investigación y autor de la propuesta de educación Escuela y pedagogía transformadora para América Latina. Su propuesta está estrechamente relacionada con la institución debido a que se busca que el aprendizaje sea para la formación humana, social, académica y laboral a través las dimensiones que tiene el ser desde el vivir, aprender, emprender y convivir. La visión filosófica la IED desarrolla valores institucionales como: la responsabilidad, honestidad, respeto, solidaridad, tolerancia y autonomía, con miras al mejoramiento de la sana convivencia, sin embargo, es claro que desde el escenario pedagógico se evidencian diversas problemáticas convivenciales que se ven reflejadas en acciones que afectan e inhiben la convivencia del salón de clases por consiguiente interrumpiendo procesos académicos.

La trazabilidad sobre este tipo de accionar, también se logra referenciar en los resultados emitidos por el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES) en las pruebas aplicadas en los años 2013 y 2015, a través del instrumento se permite dar cuenta del estado del pensamiento ciudadano entendido por el Ministerio de educación nacional como la capacidad de resolver sus diferencias mediante estrategias que promuevan un ambiente sano y pacífico. Los resultados se desglosan considerando niveles de desempeño que se agrupan en la tabla 1. El dato se configura como un insumo de entrada que permite a los investigadores articular sus variables de intervención sobre el uso de resultados y por ende su la propuesta de

intervención de los juegos de roles. A continuación, se expresan los resultados de grado quinto en el área de Pensamiento ciudadano. 2013

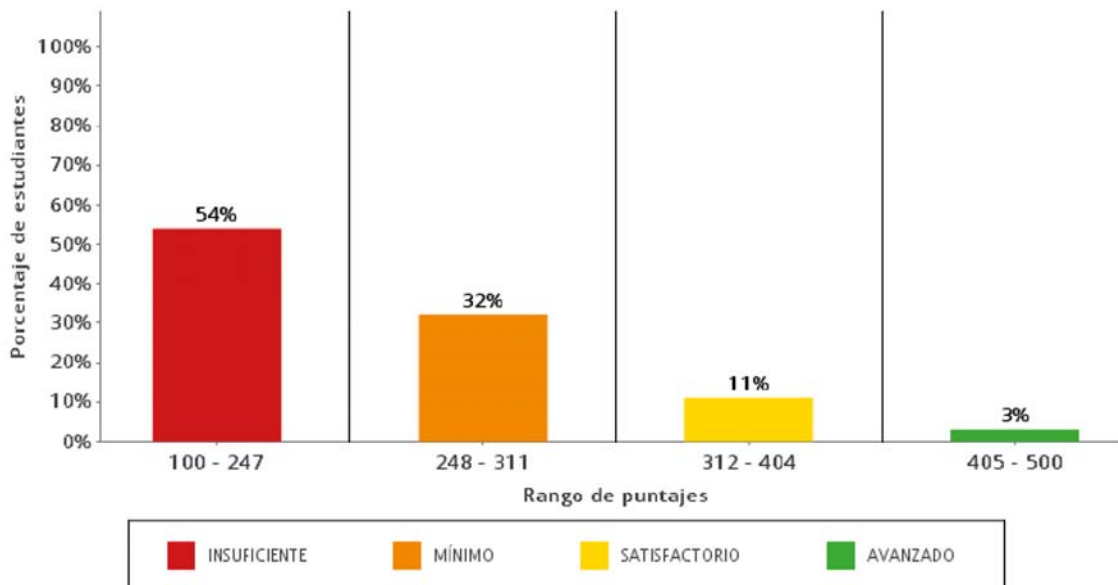


Figura 1.1. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño. Fuente: ICFES

Donde se puede observar que el 54 % de la población, refleja un nivel insuficiente en el área de pensamiento ciudadano, demostrando falencia en más de la mitad del grupo encuestado.

De igual modo, a más de una mirada endogámica, se establece un informe respecto a las instituciones de la misma ciudad y a su vez con la mira puesta en la nación. La categoría de análisis corresponde al desempeño en pensamiento ciudadano. Los resultados gráficamente se expresan de la siguiente manera:

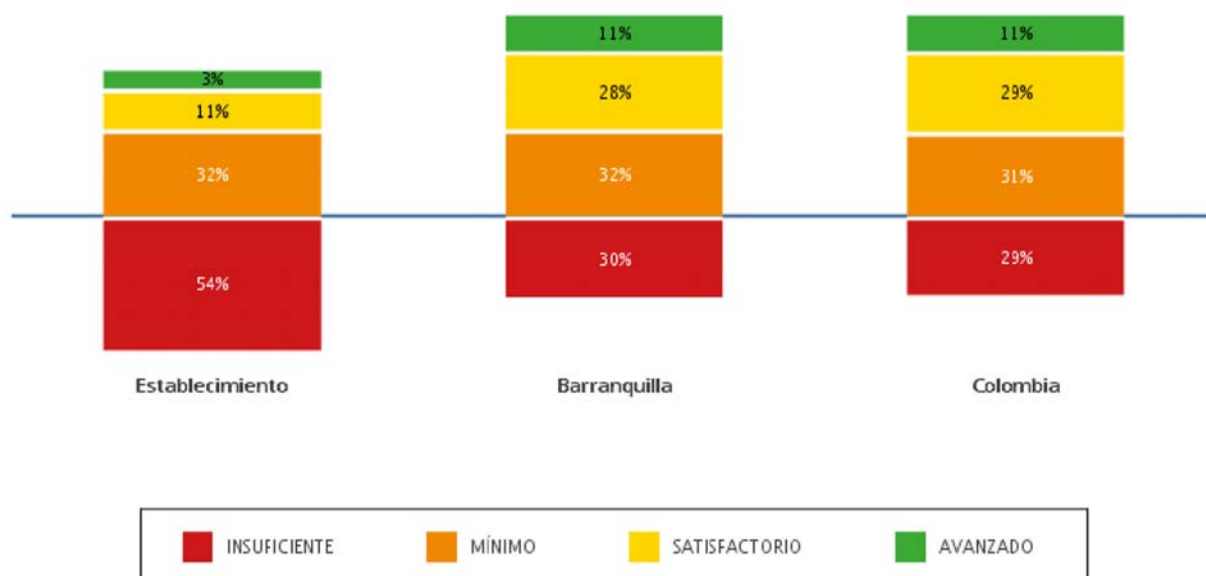


Figura 1.2. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada (ETC) correspondiente y el país. Fuente: ICFES

Si bien no es propósito de replicar resultados e instrumentos, se trae como insumo de diagnóstico, el cual para su interpretación se tuvo en cuenta el puntaje promedio en esta prueba, para este grado, es 300 puntos y la desviación estándar (DE) es 67. Esto quiere decir que aproximadamente el 68% de los estudiantes obtiene resultados entre 233 (promedio - 1DE) y 367 puntos (promedio + 1DE).

El puntaje promedio para el plantel focalizado fue:

1. Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos de la entidad territorial certificada donde está ubicado.
2. Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos de Colombia.
3. Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos oficiales urbanos de la entidad territorial certificada donde está ubicado.

4. Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos no oficiales de la entidad territorial certificada donde está ubicado...

Para el 2015, se genera otra aplicación sobre el mismo componente y los datos se exponen a continuación.

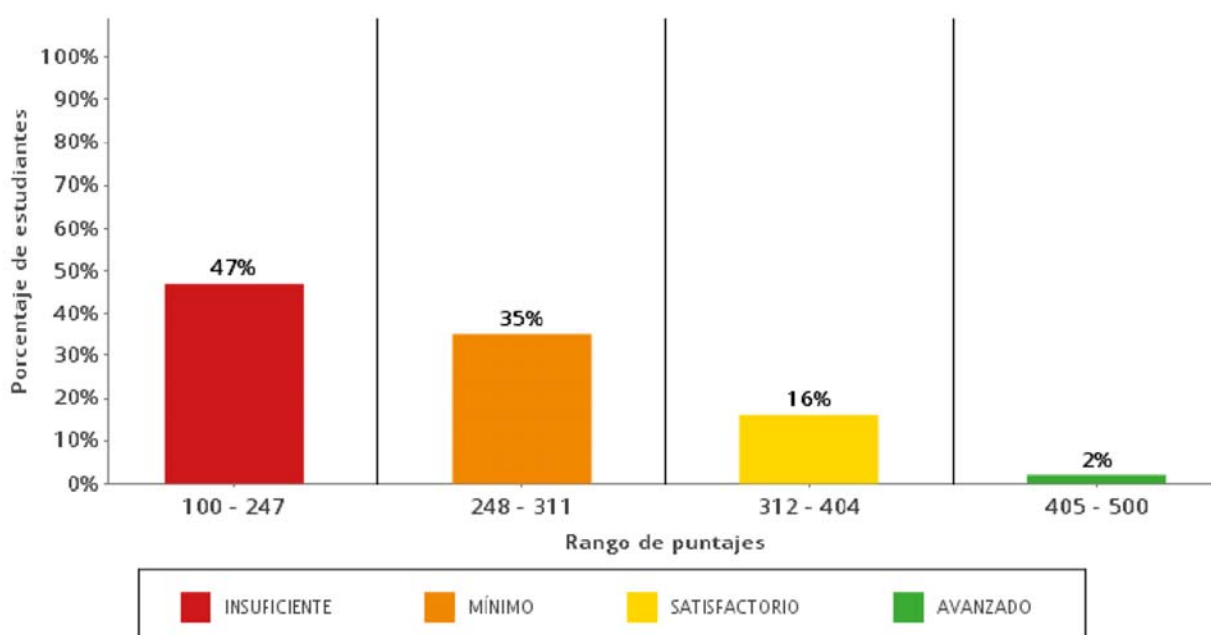


Figura 1.3. Porcentaje de estudiantes según niveles de desempeño en Pensamiento ciudadano, quinto grado (2015). Fuente: ICFES

Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada (ETC) correspondiente y el país. Pensamiento ciudadano - grado quinto

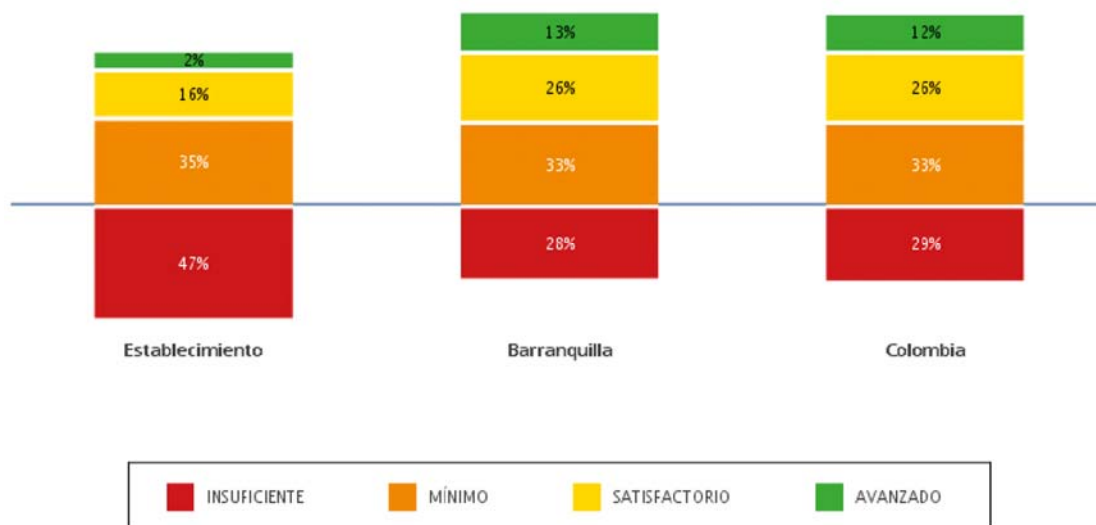


Figura 1.4. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño en el establecimiento educativo, la entidad territorial certificada (ETC) correspondiente y el país. Pensamiento ciudadano - grado quinto (2015). Fuente: ICFES

El puntaje promedio de su establecimiento educativo es:

1. Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos de la entidad territorial Certificada donde está ubicado.
2. Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos de Colombia.
Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos oficiales urbanos de la entidad territorial certificada donde está ubicado.
3. Inferior al puntaje promedio de los establecimientos educativos no oficiales de la entidad territorial certificada donde está ubicado.

Los anteriores insumos develan en el ámbito de la aprehensión de las competencias ciudadanas, un conjunto de déficit que se soportan en:

Se evidencian dificultades tanto en la aprehensión de habilidades básicas para construir una sana convivencia como en la interacción de pares escolares en torno a la participación democrática, que emerge tanto en el aula como en toda la institución; de allí entonces, las

dificultades para analizar un problema que los implique o afecte. En términos sintéticos, se presentan dificultades en la puesta en escena de las competencias cognitivas.

Sin duda una de las competencias trascendentales para todo ciudadano, está asociada a las emociones. Si bien se trabaja con niños en la aprehensión de habilidades sociales, puede evidenciarse que las mismas aún se encuentran en una fase de construcción. Intencionalmente, es necesario un componente ciudadano que permita que cada uno de los niños se inicie en la “adquisición de la mayoría de edad” y con ella actuar en la búsqueda del bien común. Es crucial a esta edad, intervenir para establecer un horizonte para el manejo de las emociones.

Es momento de ponerse en los zapatos del otro, con aquel que cotidianamente se interactúa pero que es diferente, es pertinente enseñar que todo sujeto tiene una dignidad y que el aula es un escenario para vivenciar la tolerancia, la solidaridad, el respeto por la diferencia, el posibilitar el disenso racional pero también para converger en el afecto, la ternura y el amor.

Los resultados dejan entrever que los niños de la institución focalizada, tienen problemas en los procesos relacionados con las competencias comunicativas, máxime en el grupo tomado como referencia institucional y nacional; el niño de quinto grado recibe, pero al mismo tiempo entiende ese conjunto de nociones desde una cosmovisión particular; posiblemente influenciada por situaciones eminentemente motivacionales y con ello, se toman “decisiones”, que suponen alimentan la necesidad o el deseo de aquello que impulsa el niño a hacer algo significativo.

No se puede desconocer como desde el punto de vista moral, el aspecto de la comunicación hoy por hoy juega un papel trascendental en educación; el respeto por el otro, la espera por la palabra, la apropiación de un bien, la exaltación por un hecho, el portar un uniforme o icono que identifique, según su aprehensión genera un principio de autoridad, identificación, inclusión y no la norma monolítica para actuar acorde a la misma. Por tanto, en el mundo de la

vida, la escucha activa y la comunicación asertiva son principios fundamentales de una convivencia y una ciudadanía, máxime en el mundo donde las redes se constituyen en autopistas que llevan millones de información y lo que se requiere es conocimiento.

Si bien para el objeto de investigación, la población focalizada es de 3° grado y con edades entre e 8 a 10 años, en la interacción de pares escolares, se evidencian manifestaciones de agresión física tales como: empujones, jalón de pelo, cachetadas, patadas, escupitajos, rasguños, mordiscos, meter el pie, entre otros.

También se puede observar que frecuentemente se atemorice e incluso se humille a partir de expresiones gestuales, sea este con la lengua, manos, dedos, zonas erógenas, que buscan ridiculizar públicamente a su par escolar. Se observa que paralelamente a la agresión gestual, se evidencia que entre los niños emerge manifestaciones de exclusión contra un compañero de grado o nivel, igualmente el emitir deliberadamente calumnias o rumores sobre algún compañero con la intención de afectar la percepción que se tenga del mismo.

No menos cierto es la multiplicidad de agresiones verbales que se presenta en este grupo focalizado, la misma tiende a justificarse por la “cultura” y por ello “tolerarla”; sin embargo, el afectado sufre y ese personaje que ofende, suele hacerlo ya sea solo o en su grupo, desde palabras que humillan y descalifican al otro. La frecuencia del hecho no solo en burlas y degradación, son las manifestaciones que actualmente afectan a esta población escolar.

A lo anterior se suma que desde la misma gestión de aula se observa que pese a tener un docente con buenas intenciones en generar espacios de reflexión, participación de los actores en la creación normas para el salón de clases, los estudiantes no atienden al cumplimiento de las mismas y no dan mayor interés para generar una sana convivencia.

Los padres de familia como partícipes del proceso de formación también han de ser corresponsables tal como lo avala la ley 1620, artículo 5 párrafo 2 “La familia, los establecimientos educativos, la sociedad y el Estado son corresponsables de la formación ciudadana, la promoción de la convivencia escolar”, por tanto, es clave trascender el imaginario sobre la institución y los docentes como los únicos que pueden intervenir ya sea para mitigar o mejorar el clima de aula.

Estas acciones dejan ver la necesidad de fortalecer los procesos convivenciales de la institución desde el desarrollo de las competencias ciudadanas en los estudiantes de 3° grado de la institución educativa, partiendo de la importancia de las relaciones sociales y la aplicación de la estrategia de juegos de roles, definida como: “una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992: 66)”; de igual modo, esta estrategia pretende articularse al mundo axiológico con una clara intencionalidad, como es la de reflexionar bajo la premisa de una comunidad laica, pero comprometida con el beneficio de la colectividad, pues ponerse en el lugar del otro, hacer apología a la moralidad cívica es apenas una forma o si se quiere un dispositivo que da prioridad a lo humano y con ello la puesta en escena de aquello que nos es común: los Derechos Humanos.

El juego en la educación sería también un fin didáctico, puesto que en la medida que se cumple un rol, se aprende de unas situaciones que en algún momento pueden ser reales. (Prada y Abella, 2010) lo expresan de la siguiente manera “En los juegos de roles, el objetivo es didáctico, para sensibilizar, empatizar o comprender” (p, 9.). Este favorece un espacio para la espontaneidad dentro de un mundo cargado de reglas, los juegos permiten a los estudiantes descubrir nuevas figuras desde su imaginación ofreciendo alternativas para desarrollar un

problema accediendo al conocimiento de forma significativa, de alguna manera la información habría de ser relevante porque incentiva desde la motivación al introducir conceptos, procesos y valores desde un sentido y utilidad concreta.

En ese mismo orden de ideas, Pérez Reverte, afirma: “El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación son fundamentales”. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad. (Pérez Reverte, 1994).

No menos cierto en el aporte significativo que la revista *Cuadernos de Pedagogía*, N° 285, en el artículo de Joan Ortiz Castells, quien establece un marco comparativo del valor agregado que genera la implementación de los juegos de roles, tal como lo referencia a continuación:

Tabla 1.1.

Marco comparativo de juego de Roles según Joan Ortiz Castells

ESCUELA TRADICIONAL	JUEGOS DE ROL
Actividad formal	Lúdica
Obligatoria	Voluntaria
Racionalidad y racionalismo	Mito y fantasía
Motivación externa	Automotivación
Conocimiento fraccionado	Conocimientos globalizados
Imita y copia conocimientos	Creatividad y construcción de significados nuevos
Rigidez y autoritarismo	Autoorganización del conocimiento e investigación
Dogmatismo científico	Pensamiento crítico
Grandes hechos	Concede importancia a pequeñas informaciones
Lecturas obligadas	Motivación para la lectura
Memorización forzada	Memorización voluntaria
El profesorado no tiene tiempo para interactuar	Interacción entre compañeros
Baja comunicación	Potencia diálogo
Competitividad	Colaboración
Trabajo individual	Trabajo colectivo
Valores teóricos	Valores vividos, empatía, tolerancia, toma de decisiones, y responsabilidades
Anónimo y uniforme	Autoafirmación personal
Formación para el futuro	Formación “just in time”
Motivación externa	Incentivación para aprender a aprender
Inseguridad y frustración	Seguridad y autoestima
Sensación de aprender cosas inservibles	De respuesta a necesidades afectivas
Clases coercitivas	Libertad de movimientos y expresión
Angustia	Terapéutico, liberador de tensión
Centrado en el pasado	Vivencias anticipadoras
Uniformidad	Multiculturalidad

Nota: Adaptado de Cuadernos de Pedagogía, Nº 285. 1994.

Si bien el contexto del marco comparativo se hace en un escenario diferente al nacional como es en España, cabe entonces la posibilidad de indagar si el hecho pudiera generar un sentido propositivo y alterno con alto sentido de formación para los actores tal como lo expresan las nuevas investigaciones en este campo; que por cierto son pocos si se compara con otras dimensiones en el campo de los procesos de intervención para la formación de un ciudadano emancipado.

1.2 Formulación del Problema

Por lo expuesto anteriormente, el presente trabajo de investigación propone como pregunta de investigación:

¿Cuál es efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves sede 2?

1.3. Objetivos

13.1.Objetivo General

Establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas

13.2. Objetivos Específicos.

- Identificar el nivel de las competencias ciudadanas en estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves.
- Indicar las diferencias en los niveles de competencias ciudadanas empleando la estrategia didáctica juego de roles en el grupo experimental (GE) antes y después de ser intervenidos.
- Verificar si existen diferencias en la aprehensión de las competencias ciudadanas utilizando como mediación el juego de roles entre el grupo experimental (GE) y el grupo control (GC) después de ser intervenidos en estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves.

1.4. Justificación

La presente investigación se plantea desde un ámbito pedagógico de diagnóstico e intervención educativa, por tanto, pretende articular las dimensiones de escuela, entendida como una construcción colectiva que se moviliza desde las fuerzas políticas, económicas, culturales y normativas.

De igual forma aprehende la dimensión de aprendizaje, para lo cual se conjuga el saber y los conocimientos, los sujetos y sus dispositivos en cuanto a las competencias ciudadanas y el juego de roles. En la misma dirección, también se contempla en la lógica del objeto de estudio las implicaciones del poder, la resistencia, el aula y el momento pedagógico, como insumos relacionados con la enseñanza.

No menos importante, es la variable asociada a educación, entendida la misma como todo el conjunto de principios, finalidades, hechos y actos educativos relacionados con el juego de roles en el marco de las competencias ciudadanas.

En el marco del proceso de investigación, el trabajo se adscribe a la línea de convivencia, prescrita en la Universidad de la Costa CUC, la cual a más de un diagnóstico sobre el estado de la convivencia escolar-institucional, busca generar una ruta pedagógica desde la intervención con el juego de roles, tendiente a la mitigación de los conflictos escolares y generar un valor agregado en la Ruta de Atención Integral con instancias preventivas proporcionadas con el juego de roles. A renglón seguido, se busca el fortalecimiento de las competencias ciudadanas y la convivencia escolar, desde las mismas lecturas del contexto social, ello implica que cada actividad tenga un sentido, cada acción una intencionalidad para tributar a la configuración del ciudadano del siglo XXI.

Entendiendo que el juego de roles será el puente que permita canalizar emociones, vivencias y experiencias reales y auténticas de la vida cotidiana, igualmente, fortalecer valores, mejorar los canales de comunicación permitiendo que el estudiante entienda que la base de la comunicación es el diálogo, la escucha activa, la asertividad como eje principal de la sana convivencia.

Se hace relevante porque se busca trabajar en función de las mejoras para cada una de las competencias que se articulan cuando se habla de ciudadano para el siglo XXI.

Si bien hoy afloran múltiples problemas de clima escolar, liderazgo, déficit en habilidades sociales, agresiones e incluso violencia entre los pares escolares; el juego de roles posibilita no solo a los actores sino a la misma institución, trascender el estado de anomia escolar ante este marco referencial de conflictos.

Por otro lado, se hace pertinente el fortalecimiento de las competencias que apunten al mejoramiento de la convivencia de ciudadana, inicialmente desde el escenario escolar para posteriormente tener herramientas que le permita interactuar en otros espacios de socialización, pues si bien el aula es uno de esos escenarios, no menos cierto es que las instituciones educativas de la ciudad de Barranquilla, están bajo un proceso de transformación y ahora se conectan con el barrio, con el parque, hay mayores encuentros entre sedes; es decir hay aumento en la dinámica de la movilidad de los grupos escolares, lo cual conduce como efecto colateral a un mayor compromiso por parte de maestros, que permitan la transversalización de competencias ciudadanas en las diversas áreas del saber, para que como equipo se pueda lograr la apropiación de las mismas, entendiendo que el aporte de todos es fundamental para convivir en una sociedad heterogénea e incluyente.

Las exigencias de las sociedades invitan a la articulación de las disposiciones normativas con las formativas; de allí entonces que, para Colombia, la carta política de 1991 hace énfasis en los derechos fundamentales de las personas y a su vez muestra cómo estos pueden ser protegidos desde muchas instancias. Igualmente, desde el contexto educativo el Ministerio de Educación Nacional (MEN) plantea lineamientos a seguir para que con estrategias se trabaje en pro de las competencias ciudadanas.

Las competencias ciudadanas se convierten en un grandioso instrumento, que fortalecido desde la estrategia de juego de roles en los grados iniciales pueden llevar a lograr cambios sociales favoreciendo espacios familiares, culturales y por su puesto educativos correspondiéndole así a las instituciones en su labor de formadores otorgar una educación integral que no solo aborde saberes, si no que estos se complementen con las competencias generales que hagan del individuo un sujeto preparado de acuerdo a las visiones institucionales dispuesto para afrontar los retos que la sociedad le impone.

1.5 Delimitación de la Investigación.

1.5.1 De contenido

El alcance que tendrá la investigación en este aspecto será intervenir las competencias ciudadanas con acciones didácticas mediadas por el juego de roles, en donde los educandos escenifiquen situaciones reales de su cotidianidad, teniendo como parámetros los estándares de competencias propuestos por el Ministerio de Educación Nacional, bajo los temas de competencias ciudadanas, juego de roles, convivencia escolar y mediación didáctica.

1.5.2 Ámbito físico-geoFigura-organizacional

La presente investigación se desarrollará desde el programa de posgrado Maestría en Educación de la Universidad de la Costa, tomando como objeto de estudio el grupo de estudiantes y docentes de 3° grado de básica primaria de la Institución educativa distrital de las nieves sede N° 2 ubicada en la calle 27 b #21 b - 44 del barrio Los Trupillos, en la ciudad de Barranquilla. Donde se trabajarán las competencias ciudadanas, abordándolas desde el juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar.

1.5.3 Temporalidad.

Se pretende desarrollar en un periodo de dos años (2017-2018) en el que se cubran las etapas planteadas desde la investigación, dejando abierta la posibilidad de dar continuidad con la estrategia para ser aplicada al resto de la comunidad.

1.5.4 De alcance

En la investigación se pretende evidenciar a través de un proceso de intervención la aprehensión y el fortalecimiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas por medio del juego de roles.

Capítulo 2. Marco Teórico

2.1 Estado del Arte

Hablar de convivencia escolar y competencias ciudadanas en nuestra sociedad no es extraño, máxime cuando su intencionalidad se adscribe a procesos de intervención referidos a la mitigación de los conflictos escolares en Colombia; se constituye en una iniciativa que se ha canalizado a través de una política pública y, que convoca a múltiples instituciones como a actores sociales; sin embargo el hecho de poseer unos protocolos comunes, no niega la especificidad y particularidad con que las instituciones y docentes asumen e intervienen cuando un problema de esta magnitud se desarrolla o desata.

La elaboración de dicha política pública es consecuencia de un requerimiento de la sociedad en general; cuando niñas, niños y jóvenes se convierten en víctima sufridas de las diversas manifestaciones del conflicto escolar. El llamado de los padres, docentes e instituciones sociales ante la difusión de los medios de menores de edad involucrados en dichos fenómenos, darían como resultado la creación de disposiciones normativas en los últimos años.

Llama la atención el proceso investigativo realizado por el observatorio de convivencia escolar de la ciudad de Barranquilla (2012-2013), cuando desnuda la eficiencia y la eficacia de las instituciones escolares en los procesos de intervención para la mitigación de los conflictos y tributar a la sana convivencia, como manifestación de la aprehensión de competencias ciudadanas. Señala el informe del Observatorio que para la mitigación de los conflictos escolares en nuestro contexto han aparecido múltiples herramientas y estrategias; de igual forma enfoques epistemológicos articulados al proceso de intervención; lo anterior puede interpretarse que ante el fenómeno del conflicto escolar, no es posible reducirlo a una sola perspectiva, que el mismo

conflicto escolar tiene un origen de carácter estructural, que para su aprehensión y eficacia es clave la participación y visibilidad de cada uno de sus miembros; por ende, los procesos de intervención escolar han de trascender el asistencialismo en cuanto a la formación de un ciudadano bajo la estructura vertical de un Estado; del mismo modo el ideal de estabilidad de los sujetos al interior de la escuela como evidencia de comportamiento ideal y de gobernabilidad suscrito en un pacto relativo de convivencia escolar, tal como hoy se esboza en los “manuales de convivencia”; este tipo de manifestación hoy es inadmisibles, sobre todo en una comunidad que se atreve a hablar de una sociedad del post conflicto.

Sin embargo, para el objeto de investigación que ha de expresarse para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas como es el juego de roles, se busca apropiarse de una disposición normativa como lo es la (Ley 1620), lo esencial en torno a los procesos de intervención, es la formación de un ciudadano autónomo, proactivo, afectivo, tolerante e incluyente que pueda movilizarse en la dinámica de la sociedad post moderna; siendo entonces la escuela un escenario institucional para la aprehensión de dichas competencias.

Cabe entonces interrogar el barrido documental investigativo que se soporta en la acción epistémica que legitima este ejercicio científico: ¿De qué manera legitimar la democracia en la escuela?, ¿qué mecanismo se suelen utilizar para mitigar los conflictos escolares?, ¿de qué manera se fomenta en la escuela la convivencia y la democracia participativa?, frente al déficit de movilidad de los padres de familia y estudiantado, ¿Qué acciones ha tomado la escuela para su vinculación?; ahora bien, no con ello se intenta sustituir la responsabilidad estatal, antes por el contrario, vincular a cada actor para que también asuma y no asumir un esquema retardatario del lamento y autoexclusión, pues bien es sabido que de la forma como se gestiona la mitigación del

conflicto escolar, este se constituye en un indicativo de la aprehensión de la democracia en la escuela.

Una vez más cabe la interpelación para la escuela: ¿Qué visión se tiene en torno a la teoría del conflicto escolar?, pues si la misma se ha de caracterizar por la percepción de los actores y sociedad como negativa, entonces se ha perdido el tiempo bajo el esquema de la formación. Ahora bien, si reconoce y aún en la praxis, el cambio y la transformación, se entenderá que el mismo conflicto es consustancial al ser humano, que genera nuevos contratos sociales que al final se constituyen en herramientas y competencias para enfrentar la “armonía institucional”.

En síntesis, legalmente los Estados han creado unas estructuras de intervención que pueden posibilitar el robustecimiento en la capacidad de gestión institucional para mitigar los conflictos escolares; sin embargo, le compete a las escuelas movilizar a sus actores en pro de una sana convivencia sin renunciar a la inclusión y diferencia, con un beneficio de inventario entre lo que significa asistencialismo y emancipación.

Bajo este referente hay que anotar que efectivamente existe un amplio número de trabajos acerca del tema, pero siempre será importante continuar fortaleciendo y mejorando los procesos. Por parte de los investigadores se han tomado como insumos investigaciones internacionales, nacionales y algunas locales.

2.1.1 Investigaciones a nivel internacional

En el Reino Unido se abordó la investigación *“The Use of Role-Play in Educational Research: Investigating Students' Perspectives on Teachers' Role”* “El uso del juego de roles en la investigación educativa: investigación de las perspectivas de los estudiantes sobre el papel de los docentes” (2004) desarrollada por Michalis Kakos, en una escuela de secundaria integral en

Inglaterra, La principal pregunta de investigación a la que el estudio buscó responder fue: ¿Cuál es la naturaleza de las interacciones entre estudiantes y profesores en el contexto de la educación para la ciudadanía? Con tópicos como Educación en Ciudadanía, Juego de roles con la intención de proporcionar una coherencia en la forma en que se ayuda a todos los alumnos a desarrollar una comprensión completa de sus roles y responsabilidades como ciudadanos en una democracia moderna (QCA, 1998, p.4) El estudio se realizó bajo un enfoque interaccionista simbólico (Blumer, 1969; Charon, 1995), el modelo para el análisis de la interacción que se implementó se basó en el examen de los roles que los alumnos y maestros adoptan en la comunidad escolar y las formas en que ambos, los alumnos Y los profesores definen la situación de su interacción parecen indicar que las relaciones y los modelos de interacción entre estudiantes y maestros tienen un papel central para la efectividad de la educación ciudadana. Se aplicaron técnicas como la observación y la encuesta a toda la escuela durante la jornada escolar, no solo en la clase de ciudadanía.

Los resultados proporcionaron información valiosa en relación con las percepciones de los estudiantes y los maestros sobre sus roles en la comunidad escolar y sus expectativas de la interacción. Se encontraron dificultades iguales cuando se examinaron las percepciones de las otras expectativas y definiciones de la situación de la interacción, principalmente sobre las relaciones raciales y sobre el racismo además de los problemas de comportamiento en la escuela, a los estudiantes se les permitió expresar sus percepciones con mayor claridad y los procesos que implican una sana interacción.

Esta investigación se relaciona con la presente, por la estrategia juego de roles que se utiliza como fin para intervenir en el mejoramiento de la convivencia escolar y a su vez para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas.

En España el artículo *Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos*, por Apolinar Varela (2015), presenta las experiencias realizadas en los patios de recreo en dos centros de Educación Primaria en una comunidad rural situados en el campo en una pequeña localidad cercana a Costa da Morte. En el que se buscó explorar y describir el desarrollo de los programas de dinamización lúdica desarrollados en los colegios, cuyo eje principal son los juegos populares. Utiliza la micro etnografía (Hammersley, 2006; Spradley, 1980) de corte transversal, además aplicaron técnicas de recolección de datos como entrevistas, observación participante y documentos. Para el análisis de los datos obtenidos se apoyaron en el proceso de codificación ou “coding” de manera inductiva realizando 3 ciclos de codificación, 1º “in vivo” /descriptiva, 2º focalizada y el 3º de codificación axial, sustentada en la triangulación de informantes. Se concluyó que los programas de dinamización lúdica en los recreos logran transformar en positivo los patios escolares.

Los juegos populares pueden ayudar a mitigar los problemas de convivencia, a mejorar la integración de ambos géneros y a favorecer la capacidad lúdica de los escolares, al presentarse esta investigación se encuentra una relación desde el variable juego de roles, debido a que desde los juegos populares se apunta a la mejora de la convivencia en espacios abiertos.

En consecuencia, el trabajo *la potencialidad didáctica de los juegos de rol para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales*, por Daniel Martínez Parra en España (2012) con los objetivos de realizar una aproximación a un marco teórico que analice la potencialidad didáctica de los juegos, profundizando especialmente, en los juegos de rol y su aplicación a través de las TICs y desarrollar una propuesta de actividad a partir de dicho marco teórico, en el que se detalle un recurso didáctico basado en un juego de rol por foro, para aplicarlo al aula de secundaria. Además, aborda autores que afirman su postura teórica, pero en especial a Carbó

García y Pérez Miranda (2010), en donde se profundiza sobre importancia del juego del rol en el aula y Marrón (2001:1-2) con las actividades lúdicas. El trabajo quedó como una propuesta abierta para en un futuro retomarlo a través de un foro que tendrá secciones y subforos, en los que se desarrollarán las partidas. Es de aportar que el trabajo se relaciona con la variable de juego de roles, permitiendo que el juego se convierta en el motivo de aprendizaje, para el caso del desarrollo de las competencias ciudadanas.

En Guayaquil (Ecuador) se aborda la investigación titulada *“Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años. Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes”* (2017) por Falcones Fajardo Malena Alexandra y Ramos Vera Angela Katusca con el propósito de examinar la influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años mediante un estudio bibliográfico; de igual forma, el levantamiento de datos, permitió la elaboración de una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes y contribuir con la comunidad educativa de la escuela fiscal mixta “Enrique Vallejo Vivanco”, Zona 8, Distrito 6, de la ciudad de Guayaquil.

La producción cuenta con un soporte teórico que va tanto desde los mismos enfoques de Desarrollo humano, hasta referentes psicológicos y pedagógico que visto de manera articulada se constituyen sin duda alguna en un producto pertinente para el objeto de investigación que procura la demostración de su hipótesis desde el juego de roles. Entre estos autores se pueden citar a Piaget, Vigosky; Veneranda, entre otros. El enfoque de este producto está en el horizonte cuali-cuantitativo descriptivo; como instrumento se utilizó tanto la entrevista como la encuesta con una muestra de 93 participantes. Se refleja que los Juegos de Roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje por competencias en la comunidad educativa y en lo cognitivo los niños de 4 a 5 años potencializan su conocimiento. Este estudio si

bien hace énfasis en los procesos cognitivos, no menos cierto es que la mediación: Juego de Roles, genera un valor agregado a la comunidad focalizada. Este hecho es similar a lo que pretende este conjunto de investigadores con respecto a la utilización como mediación al juego de roles en el marco de las competencias ciudadanas.

En Chile la investigación “*El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios*” por Ricardo Andrés Gaete-Quezada (2011) quien planteó como objetivo: exponer una experiencia concreta en la utilización de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel universitario, a través de la aplicación del juego de roles, o role playing, como actividad de evaluación de los contenidos relacionados con el estudio del proceso de entrevista de selección de personal, en la asignatura de gestión de recursos humanos, en programas de pregrado de la Universidad de Antofagasta, en Chile. Tomaron como referente a Krain & Lantis (2006, p. 396), DeNeve & Heppner(1997), en el caso del juego de roles, (Díaz, 1999, p. 14) con el tema del constructivismo. Además, El método utilizado fue el estudio de caso de tipo único e instrumental, en el que se analizó una sola asignatura para profundizar en el análisis del juego de roles. La experiencia se realizó con universitarios de tercer año de programas de pregrado en las carreras de Administración Pública, Administración de Empresas y Trabajo Social, dela Universidad de Antofagasta, en Chile.

Los resultados obtenidos mostraron una mejora evidente en el rendimiento académico de los estudiantes, en comparación con la evaluación tradicional de los contenidos de la asignatura observada. Además, se aportaron elementos metodológicos para replicar la experiencia.

Este trabajo permite mostrar la importancia de la estrategia de juego de roles, en esta investigación se relaciona, ya que busca la apropiación de las competencias ciudadanas en los educandos de 3 grado, mejorando la convivencia.

En el artículo titulado *Violencia Escolar y Convivencia Escolar: Descubriendo estrategias en la vida cotidiana escolar*; Colombo (2007) presenta a través de este una investigación que parte de las aulas de dos escuela públicas de Buenos Aires, Argentina donde se plantea como objetivo indagar acerca de las características institucionales prevalecientes en escuelas primarias pertenecientes al Gobierno de la Ciudad partiendo de los lineamientos establecidos en el PEI que les permita a su vez indagar la concepción que tienen los docentes de la violencia escolar.

La Investigación se aborda desde un enfoque cualitativa con un estudio exploratorio haciéndose uso de técnicas como la observación y entrevista semi-estructurada con la población docente que conforma la muestra en primer grado, cuarto grado y séptimo grado y al personal de conducción de las dos escuelas.

También se seleccionaron docentes de ambas escuelas que están a cargo de actividades especiales como música, plástica, inglés, educación física, tecnología. Desde esta exploración se obtuvieron resultados en los cuales se visualiza la no concepción los términos convivencia y violencia escolar en el PEI de la institución, pero desde el componente pedagógico busca llegarse a la transformación. El investigador llega a conclusiones donde la violencia es un problema macro social, y los conflictos familiares son la causa que genera esta dificultad que se debe contemplar como una cuestión social y que pueda formar parte de la vida cotidiana.

Este estudio contribuye de manera significativa al concepto que se manejan los docentes desde las escuelas públicas a lo que corresponde el término de convivencia escolar y permite contrastarlo con la visión que tenemos en Colombia.

2.1.2 Investigaciones a nivel nacional

Se desarrolló la propuesta pedagógica *El juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición*, de Escalante y Lizcano (2018) con estudiantes de transición de una institución educativa pública ubicada en el sector urbano de la ciudad de Bucaramanga, con el propósito de favorecer el aprendizaje en los niños de transición mediante el juego como recurso didáctico.

Los investigadores se apoyaron de autores como: Prada (1984); Jiménez, Motta & Dinelo (2005) y (Tobón, 2010) con aportes significativos con respecto a la categoría del juego. Si bien el diseño de la investigación fue un estudio cualitativo de tipo descriptivo, interpretativo e inductivo que buscó centrarse en la observación participante en un salón de clase, se apoyó desde el punto de vista de los instrumentos, en un diario de campo, a ello se sumó una serie de entrevistas a docentes de transición y los estudiantes a través de charlas informales. Se concluyó que el juego fue recurso pedagógico que fortaleció el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Esta propuesta tributa al objeto de investigación en desarrollo (Juego de Roles), en razón a que efectivamente es el juego la estrategia que permite la dinamización del aprendizaje. De allí entonces que el mismo, se constituya en la mediación didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes.

Por otra parte, Buitrago (2016), trabajó la investigación *“Desarrollo de las competencias ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la convivencia en el aula: el caso del grado 303 de la jornada tarde, del colegio Saludcoop sur I.E.D. en Bogotá Colombia”*. Para mejorar la convivencia mediante el desarrollo de las competencias ciudadanas, a través de la lúdica relaciona las teorías en torno a la violencia, la agresividad y la convivencia; por otra parte, se presenta una descripción concreta de las competencias ciudadanas aplicadas al programa Aulas

en Paz, la inteligencia emocional, la persona moral y por último, la lúdica desde el canto, la música, el baile y el juego como estrategias para el desarrollo de las competencias ciudadanas.(Moya, 2008;Serrano, 1996; Maturana,2002).

Presentó un enfoque de carácter Cualitativo; en él que los registros de las situaciones vividas fueron narrativos y se utilizaron instrumentos como la observación participativa y no participativa, de entrevistas y de encuestas. Se enfocó en la realidad social vivida dentro del aula, con un grupo de 18 niños y 16 niñas del grado 303, de edades comprendidas entre 8 y 10 años. La investigación que adoptó el proyecto, fue investigación acción. Reflejó la percepción de los estudiantes con respecto a las conductas agresivas como las patadas, puños y cachetadas, la actitud activa o pasiva asumida, así como los espacios de mayor agresión dentro del colegio, entre ellos, el patio de descanso. En una segunda fase se elaboró e implementó el plan de acción, en este caso la propuesta “Compartiendo las competencias ciudadanas a través de la lúdica” que consistió en una estrategia que involucró las competencias ciudadanas y la lúdica. La investigadora, manifestó que, como resultado de la propuesta en una encuesta, pudo evidenciar cómo los estudiantes manifestaban que las conductas agresivas habían disminuido. En conclusión, la propuesta sobre el desarrollo de competencias ciudadanas a través de la lúdica permitió reconocer que, las habilidades cognitivas se pueden potenciar mediante la realización de actividades, además, desarrollar las competencias ciudadanas a través de la lúdica e involucrarlas en las diferentes áreas de conocimiento permite que se realice una formación integral en los estudiantes.

En contraste con el objeto de investigación aporta que la lúdica sirve como medio para trabajar sobre conductas que pueden ser mejoradas desde la aplicación de estrategias en un proceso de intervención.

Otra investigación que tributa al proceso de investigación referido a la mediación de los juegos de roles y el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, es el que se denomina : *“Promoción del desarrollo de competencias ciudadanas para la resolución de conflictos a través de rutinas de pensamiento y grupos cooperativo”* desarrollado por Cortes (2016) que pretendió promover el desarrollo de las competencias ciudadanas para la resolución de conflictos en estudiantes de tercer grado a través de cuatro rutinas de pensamiento y el trabajo en grupos cooperativos. El soporte epistemológico de mismo giró en los autores Ruiz y Chaux (2005), Jares (1997), Perkins (2003). La Metodología utilizada fue cuali-cuantitativa de corte descriptivo, diseño la investigación acción participativa, con su respectivo Pre test y Post test de conflicto.

De este producto se extrae intencionalmente la rutina de la escucha activa y la comunicación asertiva, como herramientas y estrategias que, desde la acción comunicativa, minimizan el conflicto y fortalecen las competencias ciudadanas.

Otro producto asociado al objeto de investigación que se desea construir con la puesta en escena del juego de roles en el ámbito de las competencias ciudadanas, tiene que ver con la investigación *“Aprendiendo a vivir juntos: formación de competencias ciudadanas para la convivencia pacífica desde estrategias pedagógicas en el aula en tres grupos de estudiantes de diferentes edades y colegios de Bogotá”* Díaz, Osorio, Sanabria, Verdugo (2016) se llevó a cabo en tres grupos de estudiantes de diferentes edades y colegios de Bogotá (transición, tercero y séptimo) y su objetivo principal fue el fortalecimiento de las competencias ciudadanas desde el reconocimiento y manejo de emociones propias, escucha activa y consideración de consecuencias, para favorecer la convivencia pacífica. Este proyecto tuvo un enfoque cualitativo apoyado en la investigación – acción, que buscó analizar las realidades cotidianas de cada aula de clases. Después del análisis e implementación de los instrumentos se plantearon estrategias a

implementarse para cada competencia dentro de cada grupo, arrojando algunos cambios de comportamiento y actitudes en los estudiantes reflejándose un compromiso en el desarrollo de estas competencias, se apoyan en autores como Ruiz - Chau, Bisquerra (2000), Sambrano (2000), Hoyos (2008). Desde el análisis de esta investigación se hace relevante el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en los grados inferiores, como base del desarrollo social, a su vez aporta autores que desde su perspectiva investigativa enriquece la variable de competencia ciudadana.

No menos importante es el trabajo de Canoles, Teherán, Castro, (2015), quienes presentaron el proyecto de investigación titulado “*Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico - pedagógicas en los niños y niñas de la institución educativa Catalina Herrera – Arjona Bolívar*”, tenía como objetivo principal fortalecer las competencias ciudadanas en niños y niñas de 2º de Básica Primaria, mediante la implementación de estrategias lúdico-pedagógicas, tendientes al desarrollo social y emocional en la Institución Educativa Catalina Herrera, asimismo, presentaron como bases teóricas las competencias ciudadanas, definidas desde el MEN, la cultura ciudadana y la convivencia pacífica. La investigación se caracterizó por ser de cohorte cualitativa, con un enfoque Investigación -acción, fundamentada en la etnografía educativa.

Estudios investigativos como “*Aproximación a las competencias ciudadanas desde una pedagogía crítica en la I.E.D reino de Holanda en la localidad Rafael Uribe Uribe*”. Moreno (2015) pretendió reconocer los sentidos y los significados de los docentes y estudiantes 10 y 11 grado del IE Reino de Holanda, en el manejo de las competencias ciudadanas desde las prácticas pedagógicas. Para ello partió del concepto de competencias ciudadanas desde una mirada crítica (Tobón, 2008), la movilización del conocimiento desde Perrenoud (2008) y desde la pedagogía

crítica con McLaren (1998), quienes dan apoyo teórico a cada una de las categorías de investigación, la cual se desarrolló bajo un enfoque hermenéutico-crítico, acompañado del estudio de caso, para así desarrollar las técnicas de recolección de datos y cuestionario, que presentaron las posturas y concepciones de los profesores al igual que las vivencias de los estudiantes. De los resultados obtenidos en Moreno se concluyó, que las competencias ciudadanas son posibles en la medida que exista una disposición y apropiación de un discurso en ciudadanía crítica por parte de los profesores; de igual manera con los estudiantes se constató la existencia de miradas reduccionistas en torno a la diferencia y de allí la necesidad o sugerencia de generar procesos de apertura incluyente para los procesos de aula como de comunidad.

La construcción investigativa *“Estrategia pedagógica que promueve el desarrollo de competencias ciudadanas de tipo emocional en los niños y niñas de transición de la institución educativa Carlos Arturo Torres para favorecer la convivencia pacífica”*, realizado por Avila y Rueda (2015), para lo cual se plantearon como propósito diseñar e implementar una estrategia pedagógica para promover el desarrollo de competencias ciudadanas de tipo emocional: identificación de las propias emociones, manejo de las emociones y empatía, en los niños y niñas de transición de la IED Carlos Arturo Torres con miras a favorecer la convivencia pacífica al interior del aula para ello se apoyaron en autores como Goleman (1995), Gardner(1983), Bisquerra (2002),Chaux (2012). Además, la investigación presentó un enfoque cualitativo, con un diseño basado en la investigación acción, a través de técnicas como la observación participante con instrumentos como encuestas y fichas de información personal y diario de campo. Se Evidenció que el trabajo cooperativo sirvió como facilitador de interacciones más pacíficas dentro del aula, que mejoró notablemente el ambiente de trabajo y por lo tanto la convivencia entre ellos, disminuyendo el porcentaje de agresiones físicas y verbales, estas

conclusiones que se manifiestan sirven como base para abordar el tema desde la investigación en Juego de Roles apoyando también la variable de competencias ciudadanas y sus respectivos teóricos que lo sustentan.

La investigación realizada por el SENA de Caldas, titulada *El juego de roles en la educación: su importancia en procesos de investigación científica aplicada*, por Clavijo y Flórez (2014) con el objetivo de tener una aproximación de cómo la implementación del juego de roles promueve la investigación científica aplicada desde el interés directo del estudiante. Esta se apoyó en algunos autores respecto a la categoría de Juego de roles como Carr y Flynn, (1993); Aubusson et al. (1997) y Porter (2008). La investigación se cobijó bajo el enfoque de investigación descriptiva, abordando una situación dada y concreta. De este modo el enfoque investigativo fue de tipo cualitativo, además utilizaron una Matriz de Consistencia en el que se pretendió que el aprendiz tuviera un análisis armónico a partir de una problemática que él mismo debía encontrar a partir de la lectura y aplicará cuestionarios.

Los participantes asociados a los procesos de investigación fueron aprendices de cuatro colegios oficiales que se encontraban en diversos cursos en la Tecno academia Manizales. Como resultado se dio el fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, resolviendo problemas de manera creativa, lo que permitió una comunicación más fluida con el facilitador, donde el juego de roles fue una estrategia de motivación que permitió una significativa mejora del aprendizaje cuando este se observa bajo la óptica de desarrollo para el fortalecimiento de competencias desde lo cognitivo y lo procedimental. Este trabajo tributa al objeto de investigación de quienes levantan el estado del arte para soportar el juego de roles como mediación para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, porque parte efectivamente del juego de roles para generar empoderamiento desde una situación real que debe simular el

estudiante para tomar decisiones, logrando así la motivación para participación de las actividades investigativas.

2.1.3. Investigaciones a nivel local

En el orden de la producción de objetos de investigación a nivel local, asistimos a la tesis de maestría *Convivencia y paz a través del aprendizaje basado en problemas con estudiantes de 5° y 10°*, desarrollada por Flórez, Martínez y Velásquez (2017) en tres escuelas públicas Politécnico, en el municipio de Soledad, Atlántico, la Institución Educativa Distrital Murillo y la Escuela Normal Superior “La Hacienda”, en la ciudad de Barranquilla, en donde se buscaba promover el desarrollo de las competencias ciudadanas para la convivencia y paz, a través del aprendizaje basado en problemas en los estudiantes de 5 y 10 grado. La investigación fue de carácter cualitativo, es por ello que la metodología fue con el ABP que se aplicó en conjunto con el trabajo cooperativo e hicieron factible la construcción de conocimientos que involucran la realidad cotidiana. Se aplicó una propuesta de innovación bajo instrumentos como rúbrica de evaluación, registro de las actividades: (Fotos y videos), desarrollo de guías en grupo, expresiones artísticas a través de dibujos y descomposición de letras de canciones, interpretación de imágenes, cuentos y dramas. Como resultado se logró mejorar el ambiente de aula, se evidenció respeto en el uso de la palabra de tal manera que los estudiantes lograron involucrarse y participar activamente, contribuyendo a una mejora en el desarrollo de las competencias ciudadanas y la adquisición de nuevos conocimientos. Sin embargo, sugieren indagar a cerca de las experiencias sistematizadas sobre ABP, que detallen los pasos e ilustren la importancia del rol que el maestro debe asumir en la aplicación de esta metodología para que se lleve a cabo con éxito. Otra sugerencia muy pertinente para quienes deseen implementar esta metodología es el

conocer e involucrar las problemáticas del contexto que rodea a la comunidad educativa, esto, será clave para el desarrollo de la dinámica de la clase, podrá hacer uso del trabajo cooperativo logrando así el proceso de interacción y apoyo entre pares, conllevando a alcanzar el desarrollo de competencias y aprendizajes esperados. Tributa al objeto de estudio debido a que se aplica una estrategia para contribuir al desarrollo de competencias ciudadanas por medio de talleres con el fin de trabajar en su mejora.

La construcción investigativa “*Problemáticas de convivencia escolar en las instituciones educativas del caribe colombiano: Análisis desde la pedagogía social para la cultura de paz*” presentado por Cabrales, Contreras, Gonzalez y Rodriguez (2017) Barranquilla ,para lo cual se plantearon como objetivo principal diagnosticar las problemáticas socioeducativas principales de convivencia escolar en las Instituciones Educativas Públicas del Caribe Colombiano a fin de generar propuestas de acción para una cultura de paz. Los investigadores se apoyaron de autores como (Ortega, Caride & Ucar, 2013); (Gisho, 2009) que abordan la pedagogía social, (Chaux) competencias ciudadanas y (Tuvilla, 2004) sobre cátedra para la paz. La investigación se desarrolló a partir de un enfoque cuantitativo de tipo descriptiva, utilizaron como medio para la recolección de datos encuestas, entrevistas las cuales fueron tabuladas a través del programa estadístico IBM SPSS Statistics 24.0. La población seleccionada para la investigación comprendió las Instituciones Educativas; comunidad docente y directivos docentes, ubicados en sectores vulnerables de la región Caribe Colombiana, en específico de los departamentos del Atlántico, La Guajira, Magdalena, y Sucre. 81 Por el departamento del Atlántico participaron docentes y directivos de la Institución Social Hogar Infantil Malvinas y la Institución Educativa Francisco José de Caldas, del departamento de La Guajira participaron docentes y directivos de la Institución Educativa N° 11 sede El Carmen, en cuanto al departamento del Magdalena,

docentes y directivos de la Institución Educativa Agropecuaria de San Pedro de la Sierra y de la Institución Educativa San Juan del Córdoba, y por último los directivos y docentes de la Institución Educativa Millán Vargas ubicado en el municipio de Sampués, departamento de Sucre. De acuerdo con los resultados, se concluyó que casi la totalidad de los participantes percibe que la negligencia de padres y madres con relación a la satisfacción de las necesidades básicas de los estudiantes, se hizo conveniente manifestar que las instituciones educativas involucradas en la investigación se encuentran en sectores vulnerables, donde se evidencian problemas de abandono, pobreza extrema, familias extensas y disfuncionales, bajo nivel educativo, pandillas juveniles, consumo y venta de droga. Todo esto crea un clima familiar conflictivo, con discusiones, rupturas, poco afecto, dificultad de comunicación, ausencia de disciplina y de reglas, padres excesivamente permisivos o autoritarios. También se observó que los problemas macroestructurales son causante de generar situaciones de violencia escolar y social en las instituciones. La problemática de drogas es otra de las circunstancias percibidas por los directivos y docentes participantes, se pudo notar que el narcotráfico-microtráfico y la 127 drogodependencia están presentes en las instituciones del caribe colombiano. Se concluyó que todas estas situaciones se manifiestan en las aulas de clase como problemas de convivencia entre pares y/o dificultades en el desarrollo de los procesos académicos.

En relación con nuestro trabajo de investigación, se refleja que una de sus principales variables es la convivencia escolar, además de tocar las competencias ciudadanas por el autor Chaux, asimismo es una investigación que se hace desde la región Caribe, en donde se hace latente la necesidad de trabajar sobre el tema de las competencias ciudadanas.

Seguidamente, la tesis de maestría *El Desarrollo De Competencias Ciudadanas para La Resolución De Conflictos Mediante El Aprendizaje Cooperativo*, desarrollado por Magoli Colina

Balmaseda y Dorcas Sofía Montealegre Frases, Barranquilla (2016) con el fin de Promover el desarrollo de Competencias Ciudadanas para la resolución de conflictos en los estudiantes de primero A y quinto grado C de Básica Primaria de la I.E.D. La Libertad mediante la implementación del Aprendizaje Cooperativo en las prácticas de aula. Se utilizó una metodología de enseñanza-aprendizaje, en cuanto aporta a transformación y dinamización de las prácticas de aula. Se apoyaron de autores como Lev Vygotsky (1896- 1934), teoría que fundamenta que el aprendizaje es el resultado de una construcción social, Slavin (1991) que aporta al aprendizaje cooperativo. Para este trabajo se aplicó una propuesta con técnicas de aprendizaje formal e informal. Como resultado en la aplicación de los dos grupos, se logró una mayor integración de los estudiantes durante la realización de los trabajos y en el proceso de construcción de los aprendizajes, se observaron alcances de nuevos aprendizajes, manejos de conceptos propios del área de ciencias sociales y de las competencias ciudadanas, mejoras en las relaciones y una disminución en el número de conflictos entre estudiantes durante el tiempo de ejecución de la propuesta de innovación. En ambos casos se presentaron problemas en el contexto interno. Las dificultades presentadas en ambos grupos con respecto al contexto institucional, a nivel de infraestructura (carencia de aulas, por la fusión de las sedes), de disponibilidad de recursos tecnológicos (computadoras, video beam) y de variables como la falta de fluido eléctrico y de conexión a Internet; lo que hizo que se cambiaran algunas estrategias. Finalmente se recomienda constancia y dedicación del docente al iniciar con la implementación del trabajo cooperativo en el aula, pues de lo contrario se puede desmotivar y claudicar en sus propósitos. Desde esta investigación se hacen aportes a las variables de mediación didáctica y competencias ciudadanas en conjunto con referentes teóricos como los planteados por Vigostky.

2.2. Referentes Teóricos

2.2.1 Fundamentación teórica

El ambiente social de los estudiantes es factor que incide en su desarrollo, porque este le permitirá formar su ser, podría decirse que de acuerdo a lo que el estudiante vive y con lo que interactúa en su cotidianidad así refleja su conducta en el medio; con ello no se está afirmando la prevalencia de ninguno de los funcionalismos que la escuela tradicional ha insistido en mantener cuando se habla no solo de conocimientos sino de adaptación al contexto, antes por el contrario, las condiciones del contexto han de servir para la generación de una resiliencia cuando de asistencialismos en formación ciudadana se imparte. Hoy más que nunca, urge a la comunidad de aprendizaje trabajar para consolidar el ciudadano del siglo XXI, libre de las ataduras punitivas, que las mismas sean fruto de una construcción colectiva, participativa, incluyente y tolerante.

Partiendo de lo expuesto anteriormente el presente estudio se fundamenta en teorías como:

Teoría de desarrollo social (Vygotsky 1896- 1934): la cual explica cómo desde la socialización del sujeto se ve influenciado el aprendizaje; esta teoría abarca tres conceptos fundamentales el Papel de la Interacción Social en el Desarrollo Cognitivo, el Otro con Más Conocimiento y la Zona de Desarrollo Próximo. La presente teoría trabaja el desarrollo social del sujeto, articulándose con la investigación se fundamenta en conocer la forma como los seres humanos experimentan el conocimiento antes de adquirirlo, el Autor también plantea que “desde el juego siendo una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio” (Vygotsky, 1991), dando relevancia a la importancia de la interacción con los otros sujetos que lo rodean quienes lo ayudarán a

alcanzar su desarrollo.

De teoría de desarrollo social se aporta la concepción de cómo el sujeto llega a lograr su desarrollo desde su ambiente, en la investigación el desarrollo social juega un papel fundamental porque permite reflejar conductas o eventos en los que las competencias ciudadanas facilitan las relaciones sociales con los miembros de la comunidad.

Teoría de escuela progresista (John Dewey (1859-1952): la cual se basa en educación orientada hacia la democracia y la libertad, el aprender haciendo (*“learning by doing”*), aplicando nuevas metodologías de enseñanza que cambien la realidad social. Esta teoría aplicada a la escuela y arrojando resultados en investigaciones ya realizadas permite comprobar cómo los cambios metodológicos y visto desde el currículo pueden modificar las conductas sociales existentes.

Desde hace unas décadas se es claro que las nuevas prácticas pedagógicas conllevan a un cambio positivo desde lo que se pretenda, la teoría de la escuela progresista, demuestra valores ciudadanos y civiles que conlleven a un cambio social, dentro de la investigación sustenta aportes desde estudios donde Dewey parte del hacer para aprender, lo que dentro de este marco se puede traducir como la aplicación de la práctica de juego de roles que pretende generar un cambio en conductas para mejorar la convivencia.

Teoría de la representación social: (Henri Tajfel, 1979) esta teoría incluye problemas sociales como de identidad y prejuicios como parte del pensamiento psicosocial donde se relacionan las diferencias sociales e individuales, hace parte importante de la formación de *“quienes somos socialmente”* y de *“quienes son los otros socialmente”* demostrando así los comportamientos y conductas de discriminación intergrupala, atendiendo de que el individuo es estimulado en la formación de las conductas y aún más cuando estas se canalizan por estrategias

como es el caso del juego de roles, situaciones que se pretende desde esta investigación tratando de alcanzar una conducta social positiva en la sociedad en la que está inmerso.

Teoría del aprendizaje social: (Albert Bandura) centra el foco de su estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, más concretamente, entre el aprendiz y el entorno social. Haciendo del aprendizaje la necesidad del entorno en el que se desarrolla el individuo porque permite llegar a una conciencia de las situaciones reales que se le presentan al ser humano.

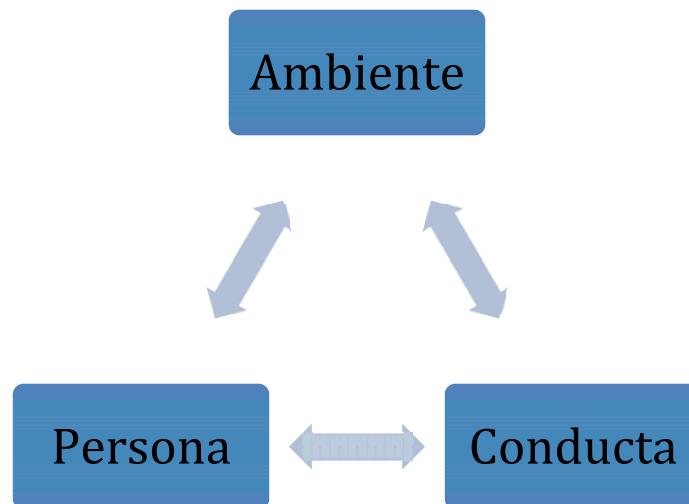


Figura 2.1. Modelo de reciprocidad triádica Bandura. Fuente: Social foundations Social Foundations of Thought and Action, Englewood Cliffs, N.J., Prentice Hall, 1986, p. 24

Según la postura cognoscitiva social, la gente no es impulsada por fuerzas internas ni controlada y moldeada automáticamente por estímulos externos. El funcionamiento humano se explica en términos de un modelo de reciprocidad triádica en el que la conducta, los factores personales cognoscitivos y de otra clase, así como los acontecimientos del entorno son determinantes que interactúan unos con otros. (Bandura, 1986, p. 18)

La representación muestra que las conductas pueden ser moldeadas concretamente, entre

el aprendiz y el entorno social. Haciendo del aprendizaje la necesidad del entorno en el que se desarrolla el individuo porque permite llegar a una conciencia de las situaciones reales que se le presentan al ser humano.

La teoría presentada por Bandura, se hace pertinente al trabajo de investigación, puesto que el grupo con el que se está estudiando inicialmente son personas que inician su proceso de formación e interacción con el mundo social en donde se aprende y se necesita del prójimo para convivir, de allí la importancia del medio en donde se generan intercambios de conductas que tienden a ser replicadas por el otro.

Teoría del Juego: autores como (Karl gross, Jean Piaget, Vigotsky-Elkonin) abordan la importancia del juego en la etapa temprana del niño permitiéndole desarrollar habilidades de interacción. Comunicación, socialización, tal como lo expresa Vigotsky (1924) plantea que el juego permite la interacción con los demás, despierta instintos y determina al juego como actividad social de interacción con otros niños, que permite adquirir roles complementarios a los propios. El juego simbólico, de acuerdo con el mismo Vygotsky, es usado por el niño para transformar objetos en otros de acuerdo con la capacidad de su imaginación dando significados distintos.

La importancia y la necesidad que cumple el juego en la vida de un niño se convierte en significativo en la medida que se asignan roles dentro de un juego como manera de tipificar una realidad, a que el autor también sustenta en la teoría del constructivismo señalando que a través de las etapas en la que se desarrolla aprende y construye su propia realidad por medio de la experiencia en los juegos.

Por otra parte, Gross (1902) expresa que el juego permite que el niño se prepare para la vida adulta y como método de aprendizaje para la supervivencia, pues se trata de un trance en el

que el individuo se forma desde la edad temprana para establecer reglas y crecer, que le ayudarán a formarse como ser ; Piaget (1956) manifiesta que el juego es parte del proceso inteligible del niño, ya que muestra la capacidad para replicar la realidad en cada etapa de la evolución del individuo, porque aunque se encuentre en etapa inicial de su vida cada papel que desempeña dentro de un juego lo lleva un mínimo conocimiento de lo que experimenta en su actuar. Para ello, en la medida que se dé el crecimiento del niño su inteligencia será mayor para tomar decisiones que sean más acertadas a su vida, por eso el juego se constituye en un pilar relevante en la etapa inicial, en donde puede desarrollar habilidades que le permitan desenvolverse según su etapa productiva.

En el juego de rol se establecen espacios de interacción entre pares que favorecen las relaciones como lo argumenta Silva (1995) como interacciones que entran a favor del desarrollo, como la ayuda activa, participación guiada o la construcción de lazos de una persona más experimentada; los espacios de relación con el otro conllevan a definir el accionar y valores que se convierten en parte de la personalidad, que aunque algunas veces no son formativos si pueden ser moldeables para formar mejores sujetos.

2.2.2 Hipótesis de la investigación

Ho: El uso del juego de roles como mediación didáctica no incrementa significativamente el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves sede 2

Ha: El uso del juego de roles como mediación didáctica incrementa significativamente el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves sede 2.

2.2.3 Variables

Las Variables según Hernández (2014) es una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse. En la presente investigación las variables son importantes puesto que limitan los conceptos que se convertirán en pilares de la investigación; a su vez, determinan la viabilidad permitiendo su ejecución y análisis de acuerdo con los objetivos planteados. Para la investigación las variables que se manejan son:

Competencias ciudadanas

Intentando una aproximación a la variable implícita de investigación, como son las competencias ciudadanas, sin duda alguna que, si bien el discurso de ciudadanía no es nada nuevo, no menos cierto es que el mismo, cada día manifiesta diversos enfoques que transitan no solo la dimensión liberal por donde sin duda alguna se movilizan muchas construcciones epistemológicas, sino que también gana sentido, el enfoque comunitarista. Sin embargo, en una lectura de contexto nacional, se puede señalar que a partir de la carta constitucional de 1991 y luego la ley general de educación, ley 115 de 1994 y seguidamente el controvertido Plan Decenal

de Educación 2006-2016, estos tres elementos darían o legitimarían la formación al estudiantado en el desarrollo de habilidades para el ejercicio de los derechos y deberes ciudadanos.

Por ello no es gratuito que la carta de 1991 señale categóricamente que “en todas las instituciones de educación, oficiales o privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la Instrucción Cívica. Así mismo se fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana” (artículo 41.).

En ese mismo orden de idea, se articula la educación a la disposición punitiva de la carta y a través de la ley 115 se señala el compromiso que la educación y por ende instituciones tanto privadas como oficiales, adquieren para poner en praxis en sus escenarios: “la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad” (artículo 5.º), y que es preciso, mediante ella, formar en los estudiantes “la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes” (artículo 13º).

Mientras tanto, la Asamblea Nacional por la Educación (2007) establecería la necesidad de trabajar por una cultura de paz, articulando entonces una educación que trabaje en conocimientos, actitudes, habilidades, emociones y competencias; pero que al mismo tiempo, en ese proceso de interacción de pares escolares, los actores desarrollen, la autonomía moral y ética, a partir de la reflexión sobre la acción, haciendo realidad la equidad, la legalidad, la inclusión social, el respeto y la valoración de la diversidad étnica, económica, cultural, religiosa, política, sexual y de género (p. 26).

Para la operacionalización de esa articulación punitiva y formativa, se crea el Programa de Competencias Ciudadanas (PCC). Quien desarrolla todo un conjunto de estrategias que busca

la puesta en escena de prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana. Lo anterior documentalmente se sintetiza en los lineamientos curriculares y en los Estándares Básicos de Competencias del MEN.

Con respecto al primero, es decir, en los *Lineamientos curriculares de Constitución política y democracia* se enfatiza que la escuela categóricamente ha de constituirse en el escenario de una cultura democrática y su papel formativo antes que elementos cognitivos respecto al ámbito de la convivencia y la ciudadanía debe ser una vivencia surgida de la experiencia escolar. Dicho de otra manera, la escuela ha de convertir en cultura institucional todo principio de democracia, que se respire inclusión y participación como acciones cotidianas de la comunidad de aprendizaje.

Se puede evidenciar la existencia de un hilo conductor en los lineamientos, es así como respecto a los *Lineamientos curriculares de Educación ética y Valores humanos*, se hace apología no solamente en el plano documental para su incorporación al proyecto educativo, sino que la misma interacción de la sociedad lo reclama y por ello, la pertinencia de este valor agregado; de allí que se procure en formar a los estudiantes para la vida en sociedad y, en particular, para que puedan ejercer sus derechos y asumir sus responsabilidades ciudadanas.

No es gratuito la intención investigativa cuando la misma postula traer a colación como mediación para todo este proceso el Juego de Roles para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas; de allí que sea el mismo Ministerio de Educación Nacional (1998, literal b): “La educación ética y moral la pensamos como aquella que se ocupa justamente de formar y preparar a la persona como sujeto moral para que pueda construir y ejercer su condición humana en el mundo” (p. 6).

Pero a más de los lineamientos y su intencionalidad de fortalecer las competencias ciudadanas y sobre todo la aprehensión de las mismas, se encuentran los Estándares Básicos definidos por el Ministerio de Educación Nacional, en donde se establece cuáles son las competencias que se espera de todos los estudiantes del país, teniendo claro cada uno de grados o niveles, en los cuales se ubique el estudiante.

Los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas (EBCC), en particular, definen las *competencias ciudadanas* como los conocimientos y habilidades necesarios para el ejercicio consciente y responsable de la ciudadanía en el ámbito social y político; a su vez, se dirigen a dos o más grados de educación básica y media (primero, segundo y tercero; cuarto y quinto; sexto y séptimo; octavo y noveno; décimo y undécimo). Paralelamente, se establecen tres ámbitos:

1. Convivencia y paz: se refiere a la promoción de relaciones sociales basadas en el cuidado mutuo, el respeto y la tolerancia.
2. Participación y responsabilidad democrática: concierne a la preparación para ejercer la ciudadanía de manera activa, informada, reflexiva y responsable.
3. Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias: apunta a la interiorización del reconocimiento, valoración y respeto de las diferencias (étnicas, culturales, religiosas, de género, sexuales, u otras) existentes entre individuos o grupos sociales. (Marco de referencia de las competencias ciudadanas p, 14)

De igual modo, se contemplan cuatro tipos de competencias:

1. Emocionales: a grandes rasgos, aquellas que permiten reconocer y comprender las emociones propias y ajenas, y controlar las primeras adecuadamente.

2. Cognitivas: son las habilidades y los conocimientos necesarios para construir convivencia, participar democráticamente y valorar el pluralismo
3. Comunicativas: son las que permiten la transmisión y recepción efectiva de ideas y opiniones y, por ende, son las que posibilitan los diálogos constructivos.
4. Integradoras (acciones y actitudes ciudadanas). son las necesarias para articular todas las anteriores, de manera armónica y coherente, en la formación de *actitudes ciudadanas* y en el ejercicio de las *acciones ciudadanas*. (Marco de referencia de las competencias ciudadanas p, 14)

La necesidad de desarrollar las habilidades sociales, conlleva a que los agentes formadores y los que viven en sociedad conozcan que existen algunas orientaciones generales para el desarrollo de las mismas, por ello estas son entendidas por el Ministerio de Educación Nacional, como “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (párrafo tercero).

Sin pretender abarcar toda la literatura que desde el punto de vista lingüístico subyace al concepto de competencias ciudadanas, no se pueden eludir manifestaciones conceptuales pertinentes al objeto de investigación, pues las mismas tributan al objeto de investigación referenciado, entre estos teóricos podemos señalar tanto a Chaux como a Rodríguez; no con ello se minimiza la complejidad del concepto, sino se traen como referentes que como ejemplos tributan al objeto de investigación.

Según Chaux (2004) las competencias ciudadanas son los conocimientos y habilidades que permiten que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.

Para Rodríguez, Ruiz, Guerra (2007) las Competencias como un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades (cognitivas, emocionales y comunicativas), que buscan que el ciudadano democrático que se está formando esté dispuesto a actuar y actúe de manera constructiva y justa en la sociedad.

Juego de Roles - Play role

En el ámbito educativo se viene incursionando en la innovación y en generar espacios formativos que sean significativos para los educandos. El juego de roles se ha convertido en esa puesta en escena que propicia ambientes desde el accionar de situaciones propias con una intención explícita que es educar.

El juego de roles se ha trabajado desde diferentes saberes apuntando a objetivos específicos, las herramientas de utilidad se requieren de acuerdo a las actividades propias que le ayuden a determinar qué decisión tomar en momentos de conflictos y problemas de comunicación, tal como lo expresa Johnson “Pueden emplearse fichas de los roles para ayudar a los alumnos a ejercitar ciertas prácticas sociales, a entender cómo han de cumplir sus roles y a saber qué decir cuando desempeñan un rol dado” p. 26 algunos autores plantean el juego de roles desde diferentes aspectos:

Para Escalante y Lizcano (2018)

El juego es una forma de socializar, de encontrarse con el otro, aprende a compartir, a ser solidario cuando otro no puede alcanzar una meta y él sí, consigue ayudar al otro a alcanzar el objetivo, en conclusión, el juego forma parte de la vida del niño (p 42).

Giménez (2009) plantea que el juego de rol consiste en desempeñar un determinado papel o personalidad concreta. Cuando una persona “hace el papel de x” significa que está realizando un papel que normalmente no hace. Así también, es de tener en cuenta que este tipo de juego

puede ser realizado por todos, no partiendo de interpretaciones específicas, si no de la autonomía y participación de los educandos “en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado” (Cobo y Valdivia, 2017: 5)

Finalmente, se resalta que los niños desde sus espacios escolares buscan estrategias para recrearse y por su edad buscan el juego como ese fin para divertirse y relacionarse con el otro, de tal manera que se genere una empatía con su par, así también lo manifiesta Gaete-Quezada (2011).

El juego es un aspecto habitual del desarrollo humano, que se va diluyendo a medida que se avanza en edad; no obstante, diversos autores han identificado la importancia que tiene en la vida de las personas, situación de la cual no se exime la formación en la universidad, dado que se trata de una etapa muy importante en la vida de muchos seres humanos. (P.6)

Mediación didáctica

Hacer del proceso educativo una experiencia enriquecedora y significativa para el estudiante conlleva a la búsqueda de estrategias que lo promuevan y acerquen a los diferentes estilos de aprendizaje, por ello es definida desde el contexto educativo cuando involucra a la persona que facilita el desarrollo, y se convierte en un intermediario entre el estudiante y el saber, el entorno u otros pares.

La mediación didáctica también es entendida como estrategia pedagógica es definida por Díaz y Hernández (2007) que afirman las estrategias pedagógicas se identifican como las ayudas que el docente brinda al educando, con la finalidad de que este tenga la oportunidad de entender más significativamente la información.

Convivencia escolar

En los espacios de aprendizaje se da el proceso de interacción entre pares, el cual en ocasiones se marca por comportamientos o conductas que hacen parte del desarrollo. Ese conjunto de acciones conforma lo que llamamos convivencia escolar, la cual desde la investigación es definida como la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad educativa.

La convivencia escolar también es comprendida por (Maldonado, 2004) como el producto que se da por las relaciones entre los miembros de la comunidad educativa sin importar el papel que desempeñan se convierten en sujetos participes y gestores de está.

2.3 Marco Conceptual

Dentro del presente trabajo de investigación se hizo necesario conceptualizar las variables de investigación, con base a las perspectivas de los diversos investigadores que abordan algunos conceptos.

2.3.1 Competencias Ciudadanas

Inicialmente se parte de lo que es la competencia ciudadana para el MEN (2010) como “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (párrafo tercero) partiendo de este concepto, las competencias ciudadanas se hacen necesarias para que el ser humano pueda convivir de manera pacífica dentro de la sociedad, si no

desarrolla estas habilidades carecería de aptitudes para comunicarse, convivir en ella. De igual manera John Dewey 1884, manifiesta que el ser humano requiere de competencias necesarias para la vida , y qué mejor espacio que desde el sistema escolar se puedan desarrollar habilidades para la interacción , por ello “Concibió la escuela como un espacio de producción y reflexión de experiencias relevantes de vida social que permite el desarrollo de una ciudadanía plena” el factor social se hace trascendental para convivir, si hay una interacción entre pares con buenas relaciones humanas se cumple una inter-relación satisfactoria.

Por otro lado, Howard Gardner, ha estudiado acerca de la importancia de la inteligencia Interpersonal dentro de las facetas de vida del ser humano, en la cual se manifiesta que es “la capacidad de manejar las relaciones humanas, la empatía con las personas y el reconocer sus motivaciones, razones y emociones que los mueven”. (Gardner, 2012: blog) quizás aquí se complementa con Dewey, cómo hacen parte de la vida, se hace vital desarrollarlas.

2.3.2 Mediación Didáctica

Hacer del proceso educativo un espacio que permita la aprehensión del conocimiento es una tarea que conlleva a la creación de estrategias y búsqueda de herramientas que lo permitan, la mediación didáctica en la formación del sujeto contribuye a la planeación de novedosas prácticas, definida como “un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (como se citó en Meza, Monereo, 2000, p.24).

Otros autores Álvarez, González-Pienda, González-Castro y Núñez (2007), las conceptualiza como guías intencionales de acción con las que se trata de poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje. Con lo anterior se deja ver claramente

como la mediación contribuye desde el conocimiento de los intereses la potencialización de habilidades en los estudiantes.

2.3.3 Juego de Roles

Recrear espacios que permitan a los estudiantes interactuar con situaciones reales y asumir responsabilidades de los demás genera un impacto en el crecimiento personal y social del sujeto, el juego de roles se fundamenta en las bases de cambiar funciones sociales para desde una perspectiva más amplia valorar y mejorar las relaciones interpersonales como lo expresan Falcones y Ramos, (2017) quienes piensan que durante el crecimiento los niños aprenden mediante juegos de roles que implican funciones, estratificación, ubicación temporal y con la realidad actual.

Por otra parte Peñarrieta y Faysse , (2016) definen el juego de roles

...como un tipo de modelo que sirve para objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad (p. 4)

Por consiguiente, esta herramienta de juego de roles le permite al estudiante simular una realidad, entre sus fortalezas también permitirían el acercamiento y difusión de temas complejos que a su vez podrían llegar a minimizar diferencias en los intereses de una comunidad. También, el juego permite el desarrollo de la competencia social, puesto de que da pie a la interacción.

2.4 Marco legal

La siguiente investigación se apoyará inicialmente con la Constitución Política de Colombia de 1991, sustentando que la educación es un derecho, al que deben acceder las personas de manera pública cumpliendo una función social, donde el individuo se le ofrece un

conocimiento científico y en valores; este proceso debe ser direccionado por la escuela y la familia quienes se encargaran de velar por la formación del sujeto que será obligatoria desde los cinco a quince años aproximadamente, comprometiendo a los involucrados a ejercer prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios de participación ciudadana.

Así mismo, la ley 115 de 1994 o ley general de educación amplía lo que corresponde al sistema educativo colombiano en sus diferentes grados o niveles, enfatizando en su artículo 2

El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación

En este mismo sentido, en el “Título II: de la estructura del servicio”, la Ley también define los objetivos comunes de todos los niveles (Art. 13):

Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a: a) Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes; b) Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos; c) Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad;

De la misma ley el artículo 14 se establece las áreas de enseñanza obligatoria que se ofrece durante la formación de todos los niveles enfatizando en el literal

d. La educación para la justicia, la democracia, la solidaridad, confraternidad,

cooperativismo y en general la formación de valores humanos. Este representa en la ley general de educación la importancia de la práctica de valores para que a su vez se desarrollen competencias ciudadanas desde tres proyectos pedagógicos: a) educación para el ejercicio de derechos humanos, b) educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, c) educación ambiental.

De esta forma el proyecto educativo institucional PEI debe contener:

[...] acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos, en especial las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, el trabajo en equipo, la administración eficiente del tiempo, la asunción de responsabilidades, la solución de conflictos y problemas y las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación (Art. 148)

En este mismo orden de ideas la Ley de Infancia y adolescencia en el artículo 42 presenta las obligaciones especiales de las instituciones educativas en el numeral 3 “Respetar en toda circunstancia la dignidad de los miembros de la comunidad educativa” y el numeral 12 “Evitar cualquier conducta discriminatoria por razones de sexo, etnia, credo, condición socioeconómica o cualquier otra que afecte el ejercicio de sus derechos. (Ley 1098 del 2006) expresando claramente la importancia de la convivencia escolar dentro de cada plantel educativo y dando la prioridad a los derechos humanos en cuanto al desarrollo de la libre personalidad en cuanto a sexo, conducta, creencias, etc.

De igual manera el decreto 1965 quien reglamenta la ley 1620 que crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar". de tal manera que explica el seguimiento para la evaluación de la convivencia y ruta las de atención de acuerdo a diversas faltas educativas tipificando en faltas tipo I, tipo II y tipo III; de esta manera se busca concientizar a la población educativa de que las faltas cometidas en qué grado de gravedad se encuentran y las sanciones impuestas de acuerdo a su ejecución.

Capítulo 3 Marco Metodológico

La investigación se llevó a cabo a través de unos pasos secuenciales que permitieron el diseño del camino a recorrer. Este capítulo contiene esos procesos metodológicos utilizados para realizar la investigación entre los cuales podemos enumerar el enfoque y método, el instrumento utilizado para el desarrollo y recolección de la información.

3.1 Enfoque, Alcance y Diseño de la Investigación

La investigación parte de un enfoque empirista inductivo y un paradigma positivista explicativo a través del cual se pretendemos cuantificar estadísticamente una hipótesis para obtener datos que puedan ser comprobados según frecuencia de respuesta a unos reactivos estipulados.

Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica.

De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables. Se traza un plan para probarlas que miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos y se extraen conclusiones respecto a la hipótesis. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p 4).

Asimismo, el alcance es explicativo, con la intención de atender las situaciones que están ocurriendo desde fenómenos físicos o sociales, se buscó explicar la razón, causas y consecuencias de una situación. En este proceso de la investigación se explican las acciones que manifestaban los estudiantes desde un fenómeno social a partir de la convivencia escolar “su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se desarrolla, o por qué dos o más variables están relacionadas” (como se citó en Gil , Anaya, 2017, p.88).

Se determinó un diseño cuasi experimental con un grupo control y un experimental con la aplicación de un pre test y post-test en el cual se ejecutó una intervención desde el grupo experimental finalmente una post-prueba. “incorpora la administración de pre pruebas a los grupos que componen el experimento. (Como se citó en Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p145).

El diseño se diagrama como sigue

RG ₁	O ₁	X	O ₂
RG ₂	O ₃	---	O ₄

Dónde:

RG₁ grupo control

RG₂ Grupo experimental

O₁ Pretest grupo experimental

O₂ Grupo experimental

RG₂ Grupo control

O₃ Pretest grupo control

O₄ Postest grupo control

La ruta metodológica que se establece se presenta en el siguiente Figura:

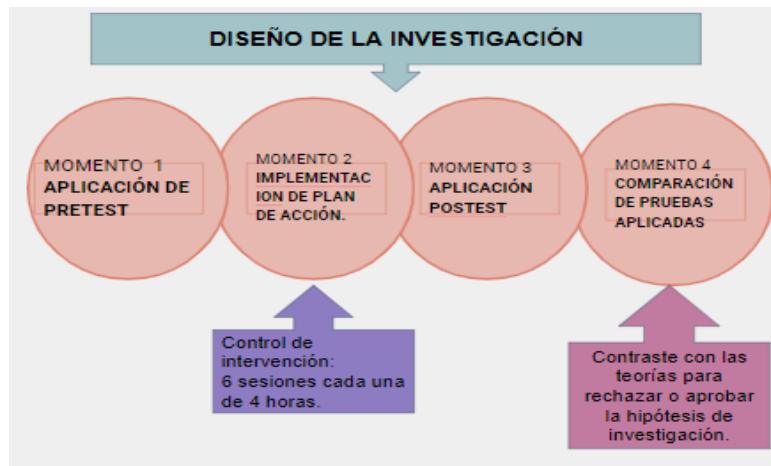


Figura 3.1. Ruta metodológica de la investigación. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

3.2 Población y Muestra

El grupo con el que se trabajó fue de 52 estudiantes de tercer grado, estos se encuentran ubicados en la Institución Educativa Distrital de las Nieves en la sede 2, se tomó esta población de esta sede, debido a que en ella es donde funciona básica primaria. Además, no fue necesario calcular tamaño de la muestra, de este modo se partió de un muestreo probabilístico.

Por lo tanto, como lo menciona Hernández, Fernández y Baptista (2014), “en las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (p. 176).

Para el grupo experimental se tomó la población de 26 estudiantes en los cuales se hizo un proceso de intervención mediante un plan de acción, en el que las estrategias aplicadas apuntan al mejoramiento y fortalecimiento de variables establecidas en la investigación.

3.3 Definición y Operalización de Variables

Tabla 3.1.

Definición de variables

Variable de intervención	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión asociada	Ítems, reactivo o pregunta asociada
Competencias ciudadanas	Las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.	Capacidad que desarrolla el ser humano para interactuar, convivir y socializar acertadamente en la sociedad.	- Manejo de emociones -Conflicto - Valores -Democracia	1.Tratas con respeto a tu compañeros cuando les pides materiales prestados 2.Cuando alguien te molesta mucho te da rabia y le pegas 3.Acudes a un adulto cuando se presenta el maltrato hacia un compañero (a) 4.Valoras las diferencias de tus compañeros 5.Escuchas con respeto a los demás miembros de tu salón 6.Te molestan cuando no dejan jugar a un compañero porque es moreno o tiene alguna discapacidad 7.Ponen normas o reglas en los juegos con tus compañeros 11.te gusta integrarte con todos tus compañeros de clase 13.seleccionas a tus amigos de clases 14.Pides la palabra cuando

				quieres participar en una actividad 20.Dialogas con tus padres acerca de tus problemas en clases 12.Participas de los procesos de elección de representante estudiantil en tu colegio
Juego de roles	El juego de rol consiste en desempeñar un determinado papel o personalidad concreta.	Habilidad o talento que posee o desarrolla el ser humano para interpretar y escenificar diversos roles	-Lúdica -Trabajo cooperativo	8.Piensas en lo que siente un compañero cuando es golpeado 9.Logras trabajar en equipo respetando el rol del compañero 10.Te pones en el lugar del otro de tu compañero cuando es maltratado 15.Dramatizan situaciones de la vida cotidiana en clases
Mediación didáctica	La mediación desde el contexto educativo involucra a la persona que facilita el desarrollo, se convierte en un intermediario entre el estudiante y el saber, el entorno u otros pares	Conjunto de estrategias que permiten direccionar el conocimiento de forma lúdica, logrando generar un aprendizaje de forma asequible al estudiante	-Estrategias -Metodología	16.Tu profesor les habla sobre la importancia de mantener una sana convivencia 21.Las actividades que prepara tu docente te ayudan para mejorar las relaciones con los demás. 22.En clase tu profesor te enseña a ser amigo de tus compañeros 23.En clase realizas actividades o trabajas con tus

Convivencia escolar	La construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa.	Convivir en comunidad bajo normas establecidas, aceptando y compartiendo diversas opiniones que conlleven al educando a aceptar al otro, entendiendo que vive en comunidad.	-Comunicación -Diálogo	compañeros para aprender a llevarse bien 17.Mantiene buena comunicación con tus compañeros de clase 18.Controlas tu rabia para no hacer daño a los demás 19.Buscas estrategias para reflexionar sobre errores
---------------------	--	---	---------------------------	--

Nota: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

3.4 Control de Variables

3.4.1 Control de la población y muestra

La población que se determinó a intervenir, fue la que en la institución presentaba un incremento en las situaciones convivenciales que afectan las relaciones entre pares y en ocasiones con docentes, este hecho se vio reflejado a través de procesos de observación que se contrastan con los informes emitidos por el cuerpo docente y personal de apoyo a la institución.

Atendiendo a esta dificultad, se analizó el resultado que se obtuvo en las últimas pruebas de competencias ciudadanas que se aplicaron por parte del ICFES en la institución, las que evidencian un déficit en el ámbito de pensamiento ciudadano, el cual se interpreta como una carencia del saber y saber hacer desde las competencias ciudadanas.

Se escogido como grupo experimental para la intervención los estudiantes de 3 °B de la sede 2, debido a que sus edades y etapas desarrollo en la que se encuentran le facilitan una mayor aprehensión de las normas y la importancia de la convivencia como base del desarrollo social,

que desde el actuar en este caso puntual el juego de roles, pueden desarrollar empoderamiento y mejoramiento en el ámbito educativo y cotidiano.

3.4.2 Control del instrumento

Para la construcción del instrumento, se tomó como referencia la cartilla de Estándares de Competencias Ciudadanas del año 2004, la cual sirvió como insumo para determinar qué tipo de habilidades debían desarrollar los educandos de tercer grado, por lo que se procedió a organizar un test atendiendo a las variables de investigación de Convivencia Escolar, Competencia Ciudadanas, Mediación Didáctica y Juego de Roles, reflejadas en un cuadro que contenía la definición conceptual y operacional. Posteriormente el instrumento fue validado por expertos quienes sugirieron corregir el término “Recapacitas en la reflexión” por “Buscas estrategias para reflexionar” que fueran acordes al contexto y al nivel educativo en donde se iba a intervenir y que fueran acordes al objetivo de investigación.

Con relación a la confiabilidad del instrumento se trabajó con el alfa de Cronbach. Este determinó un coeficiente para cada uno de los test aplicados, en el grupo control se obtuvo un porcentaje de 0,72, y en el grupo experimental el alfa de Cronbach fue 0,68, siendo fiable el instrumento.

Referente a la rúbrica para la aplicación del test, estaba conformada por 23 reactivos aleatorios entre las variables, discriminados en 12 Ítems de competencia ciudadana, 4 de juego de roles, 3 convivencia escolar y 4 de mediación didáctica. La prueba (piloto, pre test y pos test) fue aplicada a cada grupo correspondiente con las condiciones óptimas para su desarrollo. De lo anterior se deriva la obtención de los resultados de acuerdo a la variable que se quiere medir.

3.4.3 Control de la intervención

Se contó con seis sesiones de aprendizaje para trabajar actividades que apuntaron por el mejoramiento de la convivencia escolar, en el marco de las competencias ciudadanas. Estas actividades en conjunto conformaron un plan de intervención mediado por el juego de roles. Cada sesión fue aplicada en una semana del calendario académico, con una duración máxima de cuatro horas, lo que indicó que la intervención se realizará durante seis semanas, utilizando una intensidad horaria total de 24 que se especifican en el cronograma. Dado lo anterior se obtuvo una proyección de las actividades a realizar en el nivel de seguimiento y exigencia en cada una de ellas para lograr los objetivos propuestos.

El proceso de intervención se desarrolló con un plan de acción estructurado con: nombre de la actividad, variables a las que se asocia, objetivo, metodología, recursos y tiempo facilitando trazar una ruta desde lo planeado.

3.5 Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

3.5.1. Técnica

La observación sirvió como técnica que permitió registrar el día a día las conductas de los estudiantes en el escenario educativo, la cual fue insumo necesario para determinar el objeto principal a investigar. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), “este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p.252).

Otra técnica de observación corresponde a la de los datos secundarios que se utilizaron, en este caso, los suministrados por el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES) correspondiente a las pruebas de pensamiento ciudadano de los años (2013-

2015) que contribuyeron a la revisión y valoración del estado de las competencias en la institución.

3.5.2 Instrumento

El diario de campo como instrumento permitió registrar las acciones que los estudiantes de tercer grado reflejaban en los diversos espacios educativos, en donde se resaltaron aspectos convivenciales que posteriormente fueron clasificados en otro instrumento como lo fue el test con una escala de Likert definida para Hernández, Fernández y Baptista (2014), “conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en categorías” (p.238) con opciones nunca, algunas veces, la mayoría de veces y siempre; conformado con 23 ítems 12 de competencia ciudadana, 4 de juego de roles, 3 convivencia escolar y 4 de mediación didáctica, caracterizando las competencias ciudadanas. Dicho instrumento fue aplicado a los alumnos de tercer grado con una duración de 60 minutos. Los estudiantes debieron marcar una de las cuatro opciones de acuerdo al enunciado. Permitiendo medir el nivel o estado en el que se encuentra el educando.

Capítulo 4 Resultados

Dentro del proceso de investigación se trazó como primer objetivo específico el Identificar el nivel de las competencias ciudadanas en estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves, para ello se realiza a continuación una interpretación de los resultados obtenidos del pretest de los grupos control y experimental con respecto a las cuatro variables de investigación, en él se reflejaron los siguientes resultados.

Ítem 1. Tratas con respeto a tus compañeros cuando les pides materiales prestados

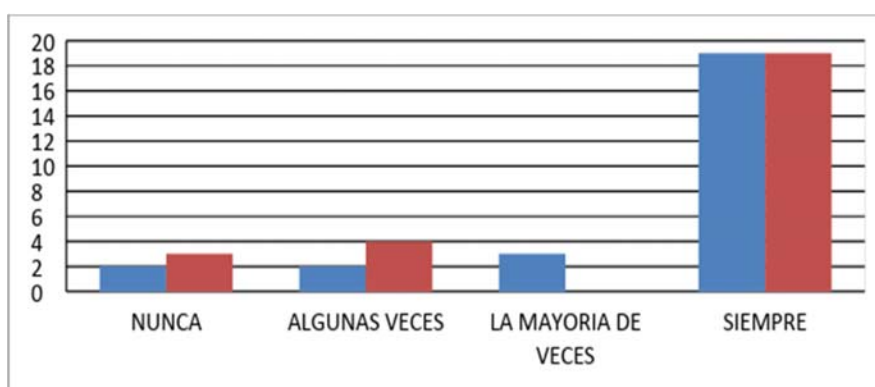


Figura 3.2. Tratas con respeto a tus compañeros cuando les pides materiales prestados. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

La percepción de los estudiantes con respecto al trato hacia los compañeros evidencia que en ambos grupos el 73 % de los estudiantes hacen uso de normas de tolerancia y respeto al momento de pedir prestado los útiles escolares de otros compañeros; aunque un 8 % del grupo experimental aún se le dificulta comunicarse con sus pares para obtener un beneficio propio, este enunciado al cual los estudiantes respondieron se asocia con la variable competencias ciudadanas en la cual se destaca la importancia de la convivencia y paz como uno de sus componentes de formación.

Ítem 2. Cuando alguien te molesta mucho te da rabia y lo golpeas

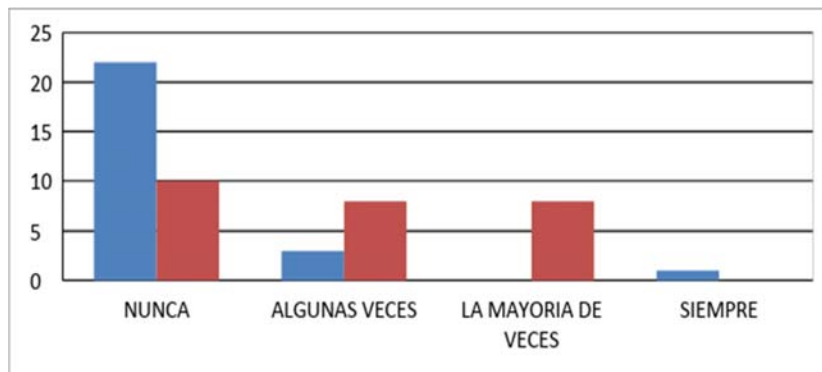


Figura 3.3. Cuando alguien te molesta mucho te da rabia y lo golpeas. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Atendiendo al ítem mencionado, se encuentra que en el grupo experimental muestra que desde el nivel de nunca hay un 38% y del grupo control un 84,6% representando una diferencia de 46,6 % cuando alguien molesta a un compañero, reflejando a importancia del fortalecimiento de las competencias ciudadanas desde la categoría de convivencia y paz. Asimismo, desde la escala de algunas veces en grupo control hay un 11 % y 30,7 % del grupo experimental, mientras que en la mayoría de veces solo se muestra al grupo experimental y en la escala de siempre un 3,8 el grupo control. Si bien es cierto que en ocasiones no se sabe que acción determinar frente a x situación, golpear al compañero no es la mejor opción para enfrentar un momento, por ello se hace necesario fortalecer el proceso de tolerancia y autocontrol en los educandos, para que a su vez se logre la sana convivencia.

Ítem 3. Buscas a un adulto cuando se presenta el maltrato hacia un compañero (a)

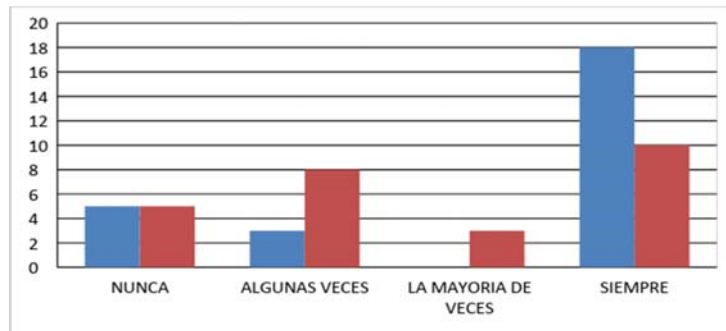


Figura 3.4. Buscas a un adulto cuando se presenta el maltrato hacia un compañero. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Con respecto a este aspecto cabe resaltar, que el comunicarnos con los adultos se hace necesario a la hora de recibir una orientación, es por ello que el grupo control, según la estadística presenta un grupo con mayor confianza hacia los acudientes, pese a ello en contrapeso, el grupo experimental carece de un acompañamiento por parte de un mayor responsable en los procesos de convivencia.

Ítem 4. Valoras las diferencias de tus compañeros, por su forma de pensar, de expresarse y por su condición física

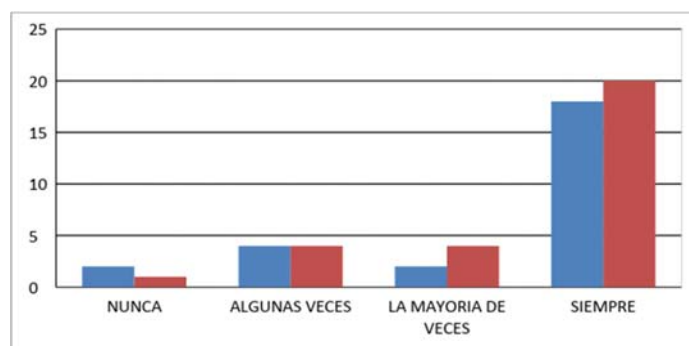


Figura 3.5. Valoras las diferencias de tus compañeros, por su forma de pensar, de expresarse y por su condición física. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

El respeto por los demás sea cual sea la condición es necesario para vivir en armonía, sin embargo, es evidente que dentro del grupo control y el experimental, se traza un margen de diferencia en la variable de convivencia, puesto de que en un 7,7% en la escala del siempre, aunque es poco, se deja ver que si existe un grado de respeto por otro en cuanto a sus diferencias físicas, quizás alguna de las razones se marcan por la razón de que en escuela se trabaja la inclusión , ya que tiene el programa con los estudiantes de necesidades especial, considerando que existe y prima un respeto por otro.

Ítem 5. Escuchas con respeto a los demás miembros de tu salón.

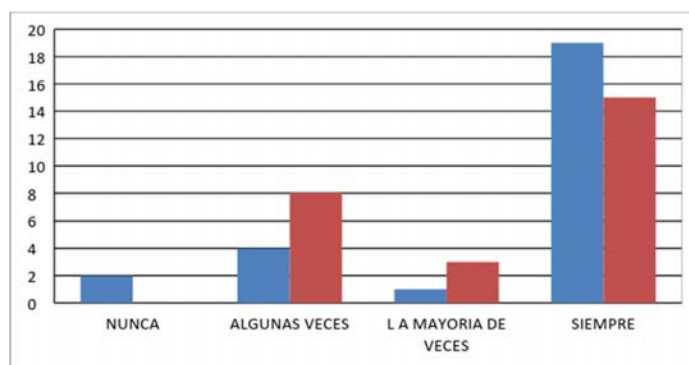


Figura 3.6. Escuchas con respeto a los demás miembros de tu salón. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

La gráfica muestra que en cuanto al grupo control existe 7,6 % de escucha en el grado de nunca y el grupo experimental un 0 %, en la escala de siempre el grupo control hay un 73 % y en el experimental un 19,2 % a diferencia entre los grupos muestra que la variable de competencia ciudadana es un factor evidente que debe ser fortalecido para el mejoramiento de la comunicación.

Ítem 6. Te molesta cuando no dejan jugar a un compañero porque es moreno o tiene alguna discapacidad

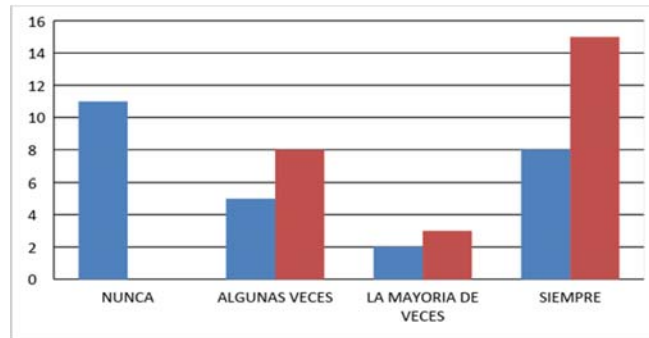


Figura 3.7. Te molesta cuando no dejan jugar a un compañero porque es moreno o tiene alguna discapacidad.

Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

El resultado con respecto a el ítem de convivencia escolar, muestra que el grupo control nunca con un 42,3 % , mientras que el grupo experimental 0% de los estudiantes nunca les molesta si tratan a alguien con indiferencias, además en la escala del siempre hay una diferencia de 26,8 % con respecto al tema. Esto refleja la importancia de fortalecer las variables objeto de estudio, a través del juego de roles.

Ítem 7. Ponen normas o reglas en los juegos con tus compañeros

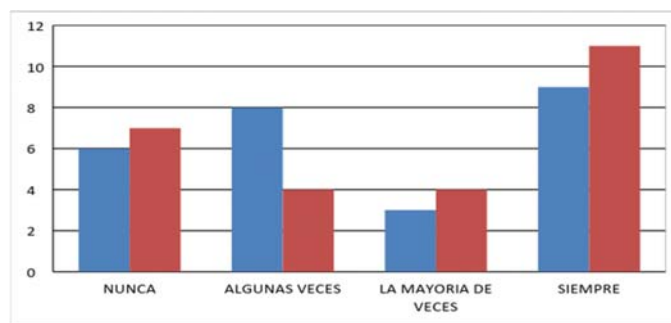


Figura 3.8. Ponen normas o reglas en los juegos con tus compañeros. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

En este ítem, que apunta a la variable de competencia escolar, deja ver que para el grupo control en la escala de algunas veces ponen reglas en un 30,7 % mientras que en el experimental hay 15,3% de los estudiantes, dejando ver una diferencia del doble en comparación con el grupo control. En la escala de la mayoría de veces, se ve que el grupo experimental es quien tiene el predominio en cuanto al uso de reglas en 15,3 y en el grupo control 11,4 % de los niños manifiestan que ponen reglas. Esto refleja la importancia del trabajo y sensibilización que se debe hacer desde la estrategia de juego de roles con los educandos.

Ítem 8. Piensas en lo que siente un compañero cuando es golpeado

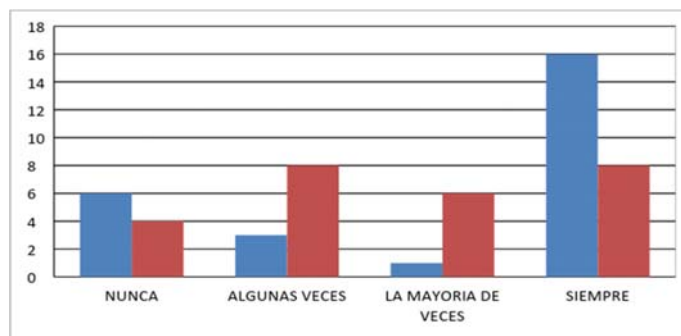


Figura 3.9. Piensas en lo que siente un compañero cuando es golpeado. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Atendiendo al reactivo desarrollado por los estudiantes en donde se enmarca la variable de competencia ciudadana de convivencia y paz, se observa que desde el grupo control el 23 % de los alumnos nunca piensan en lo que siente un compañero cuando es golpeado, mientras que en el grupo experimental se refleja en esta escala un 15,3; marcando una diferencia de 8%. En cuanto a la escala de algunas veces y mayoría de veces se refleja un porcentaje similar, no siendo igual, pero sí un poco parecido en cuanto a la percepción de los educandos. En la categoría de

siempre, se ve que del grupo control hay un 61,5 % y en el experimental un 30,7 de los encuestados que manifiestan no sentir cuando un compañero es golpeado, dejando entre ver la necesidad de fortalecer la convivencia desde el espacio escolar.

Ítem 9. Logras trabajar en equipo respetando el rol del compañero

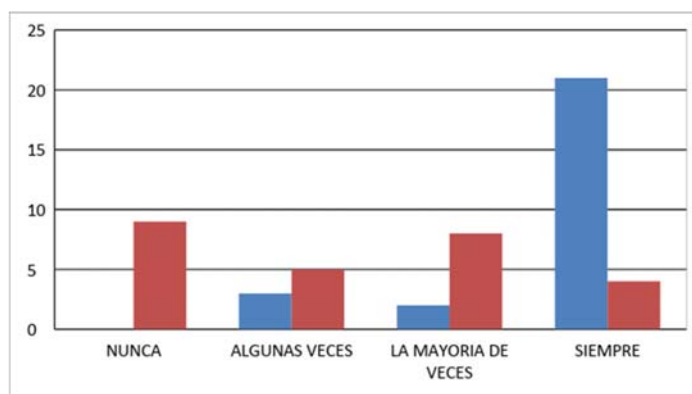


Figura 3.10. Logras trabajar en equipo respetando el rol del compañero. Fuente: D. Granados Castro y C. L.

Jiménez Flórez, 2019

Desde este ítem que va direccionado a la variable de juego de rol, en el grupo control se halla un porcentaje del 0 % de los niños que logran trabajar en equipo, mientras que del grupo experimental hay un 34,6 % que expresan nunca hacerlo; para la escala de algunas veces en el grupo control 11% y un 19 % del experimental; además en la mayoría de veces en el grupo control hay un 7.6 % y 30,7 desde el experimental, aunque desde la escala de siempre se evidencia que el grupo control un 80,7 % de los educandos si logran trabajar en equipo, pero en el experimental solo hay un 15,3 % dejando ver la brecha existente con una diferencia de 65,4 entre los grupos, donde se vio la prioridad de trabajar con el grupo experimental desde la estrategia de juego de roles.

Ítem 10. Te pones en el lugar del otro, es decir de tu compañero cuando es maltratado

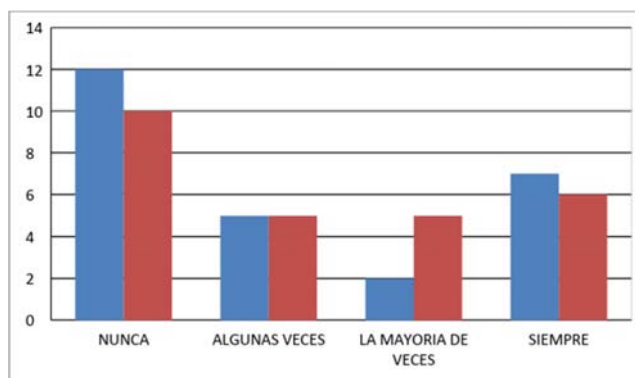


Figura 3.11. Te pones en el lugar del otro, es decir de tu compañero cuando es maltratado. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

La gráfica presentada en cuanto al ítem mencionado, muestra que desde el grupo control hay un 46,1 % de los educandos que nunca se ponen en el lugar del otro cuando es maltratado, y en el experimental un 38,4 que nunca lo hacen, manifestando la necesidad de intervención para el empoderamiento en cuanto a la variable de juego de roles. Asimismo, desde la escala de algunas veces hay un paralelo entre lo que expresan los grupos. Sin embargo, desde el grado de mayoría de veces si hay diferencias en los grupos como el control con un 7,6 % y el experimental con un 19,2 % y finalmente desde el nivel de siempre el grupo control presenta un porcentaje un poco más alto en comparación con el experimental en cuanto al ponerse en el lugar de otro, en este caso desde el juego de roles.

Con estos resultados se confirma una carencia en los valores de aceptación entre compañeros conllevando así mismo a generar problemas para desarrollar una sana convivencia entre los niños, lo anterior también se comprobó desde la observación.

Ítem 11. Te gusta integrarte con todos tus compañeros de clase, cuando tu maestro programa actividades en grupo o cuando estas en el receso

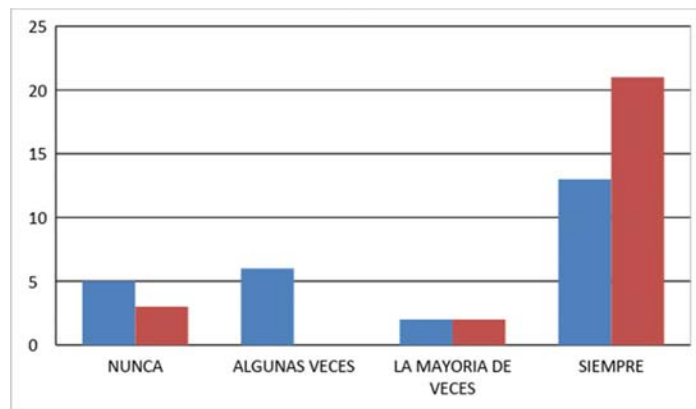


Figura 3.12. Te gusta integrarte con todos tus compañeros de clase, cuando tu maestro programa actividades en grupo o cuando estas en el receso. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

El resultado presentado desde la gráfica con la variable de convivencia escolar, refleja que para el grupo control desde el grado de nunca hay un 19,2 % y en el experimental un 11,5% de educandos que les gusta integrarse con todos los compañeros de clase, cuando el maestro programa actividades en grupo o cuando están en el receso, asimismo sólo en algunas veces el grupo control es el que participa de ellas, mientras que en la mayoría de veces hay igual porcentaje entre los grupos, pero desde la escala de siempre si se evidencia una diferencia en cuanto a la percepción de los estudiantes con respecto al ítem , en donde el grupo control tiene un 49,9 % y el experimental con un 80,7% mostrando el contraste de 30.8 entre los grupos.

A pesar de hacerse presenta esta respuesta en los estudiantes, desde los registros de observación no se hace evidente.

Ítem 12. Participas de los procesos de elección de representante estudiantil en tu colegio

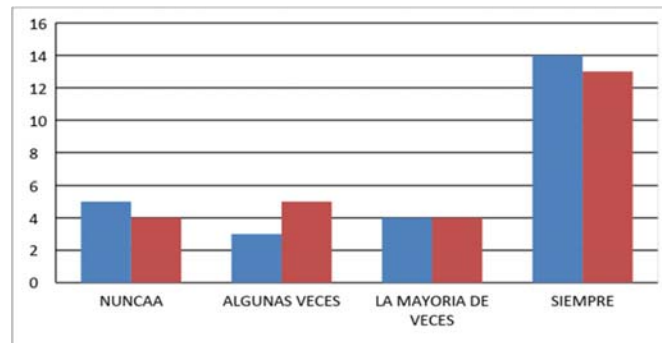


Figura 3.13. Participas de los procesos de elección de representante estudiantil en tu colegio. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

El proceso de gobierno es importante para formar a los estudiantes en ciudadanía y que además permite conocer la democracia de cualquier entidad o estado, en los resultados arrojados producto de pre test aplicado se observa que los estudiantes en ambos grupos con un promedio de 51.5% reconocen su participación en las elecciones de representantes en la escuela, es un factor importante porque demuestra que los estándares de competencias ciudadanas para el componente de participación y responsabilidad democrática se apropian desde la acción.

Ítem 13. Seleccionas a tus amigos de clases

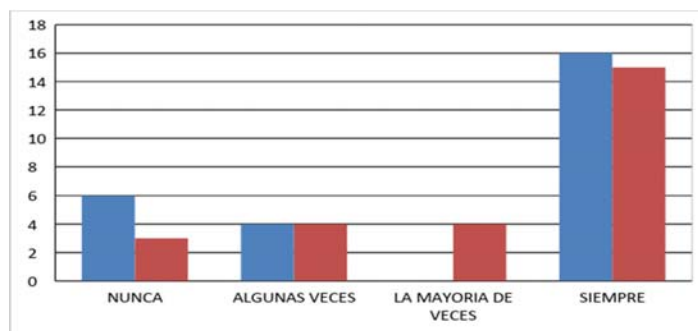


Figura 3.14. Seleccionas a tus amigos de clases. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Las relaciones entre pares son importantes para formar parte de la personalidad de los educandos, a cierta edad los niños se vuelven selectivos de las personas que le rodean, esto lo

hacen para mantener sus espacios agradables, este es un hecho que se repite con una frecuencia para la opción siempre en el grupo experimental de 15 estudiantes y en el grupo control 16 estudiantes, se visualiza un promedio del 57.6% de niños en el grupo experimental, esto refleja la poca tolerancia y respeto que hay hacia las diferencias del otro.

Ítem 14. Pides la palabra cuando quieres participar de una actividad

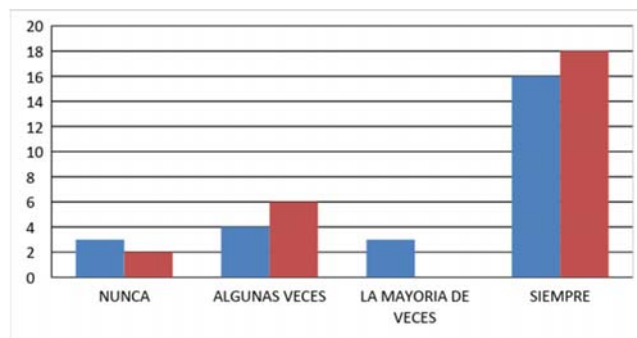


Figura 3.15. Pides la palabra cuando quieres participar de una actividad. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

En este enunciado se hace una reflexión desde las normas de respeto y tolerancia por la participación del otro, encontramos en el grupo control un 11% y en el experimental un 7% de la población de estudiantes que les cuesta pedir la palabra para expresar sus puntos de vista en clases, en un promedio el 19% de ambos grupos algunas veces hacen uso de las pautas establecidas en el aula de clases para tener espacios de participación en el acto pedagógico, con lo anterior se demuestra que la variable de convivencia escolar debe ser intervenida.

Ítem 15. Dramatizas situaciones de la vida cotidiana en clases

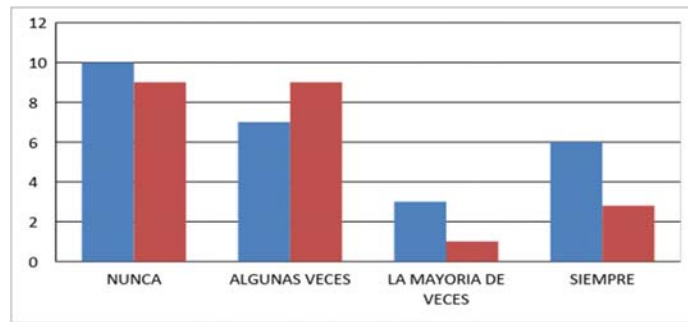


Figura 3.16. Dramatizas situaciones de la vida cotidiana en clases. Fuente: propia de los investigadores

La gráfica demuestra que en un promedio el 36% de los estudiantes del grupo control y el grupo experimental nunca representan situaciones de la vida real en clase, este ítem se asocia a la variable mediación didáctica que se convierte en la investigación en estrategias para generar cambio, del total de los niños encuestados en ambos grupos el 67% de la población respondió a “nunca” y “algunas veces”, es decir más de la mitad no reconoce la estrategia de juego de roles dentro de su proceso de aprendizaje.

Ítem 16. Tu profesor les habla sobre la importancia de mantener una sana convivencia

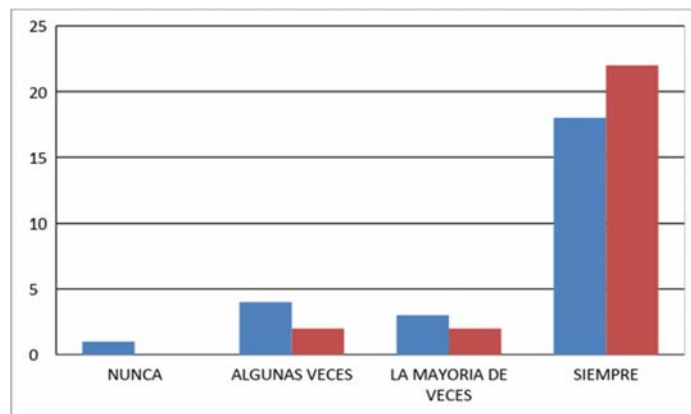


Figura 3.17. Tu profesor les habla sobre la importancia de mantener una sana convivencia. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

El test aplicado al grupo control y experimental reflejan desde el análisis que las docentes de ambas clases resaltan a sus estudiantes él porque es relevante la sana convivencia entre ellos,

los grupos lo expresan a través de un 69% para el grupo control y un 84% para el grupo experimental; aunque también se anota que pese al esfuerzo de las maestras por incitar a esta práctica de la buena convivencia en los registro de observaciones no se hace evidente en los estudiantes pues constantemente están recurriendo a acciones agresivas y poco asertivas para la solución de conflictos o diferencias.

Ítem 17. Mantienes buena comunicación con tus compañeros de clase

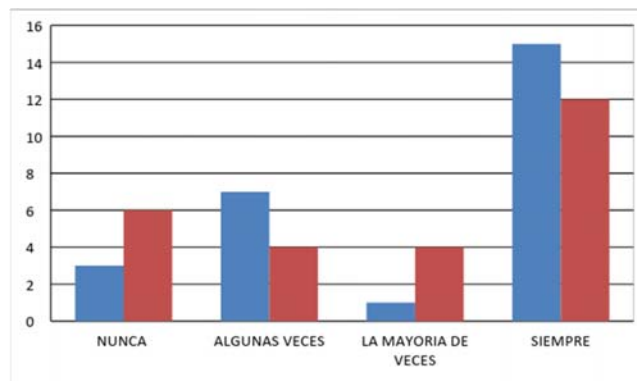


Figura 3.18. Mantienes buena comunicación con tus compañeros de clase. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

La comunicación es importante en cualquier grupo para mantener relaciones entre las personas, a partir del análisis de la gráfica producto del test aplicado se observa que el 46% de grupo experimental y 57% del grupo control mantiene buena comunicación con sus compañeros desde su criterio, pero desde el registro de observación pese a esto no se usan buenas estrategias de comunicación entre pares, este hecho refleja que en la variable de convivencia escolar se necesita asistencia desde las estrategias pedagógicas para su aprehensión.

Ítem 18. Controlas tu rabia para no hacer daño a los demás

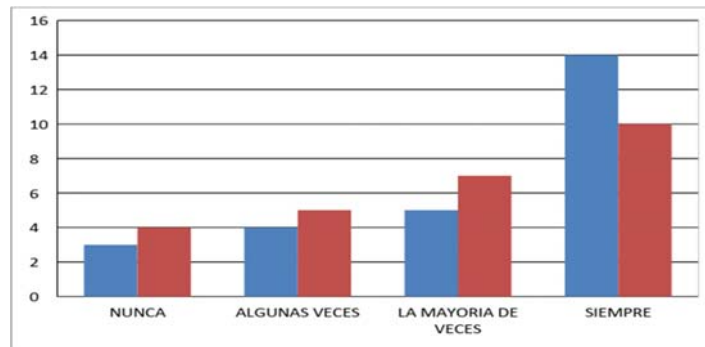


Figura 3.19. Controlas tu rabia para no hacer daño a los demás. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

El ser humano reacciona de forma agresiva en situaciones donde considera que no es justo lo que le ocurre, y esto sucede con frecuencia en niños que al sentirse impotentes infringen en acciones que afectan la convivencia escolar, aunque en un 45,5% de la población encuestada manifiesta que siempre trata de contener su rabia para no hacer daño a otros. Cabe resaltar que aun un 61% “nunca” o “algunas veces” reflexionan antes de actuar demostrando que más de la mitad necesitan aprender a canalizar sus emociones.

Ítem 19. Buscas estrategias para reflexionar cuando cometes errores

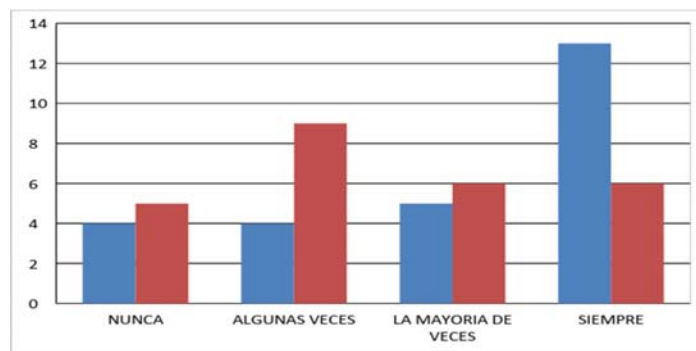


Figura 3.20. Buscas estrategias para reflexionar cuando cometes errores. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

La gráfica demuestra que solo 6 estudiantes (23%) del grupo experimental reflexionan desde los errores que se cometen, a diferencia del grupo control donde 14 niños (53%) consideran sus actos antes de ejercer cualquier acción; el grupo experimental desde la variable de competencias ciudadanas en su componente de convivencia y paz necesita de un trabajo que promueva acciones desde la recapitación para crecer a partir de la falta y fortalecer el crecimiento personal para no solo aprender a convivir en el aula de clases sino también en cualquier espacio

Ítem 20. Dialogas con tus padres acerca de tus problemas en clases

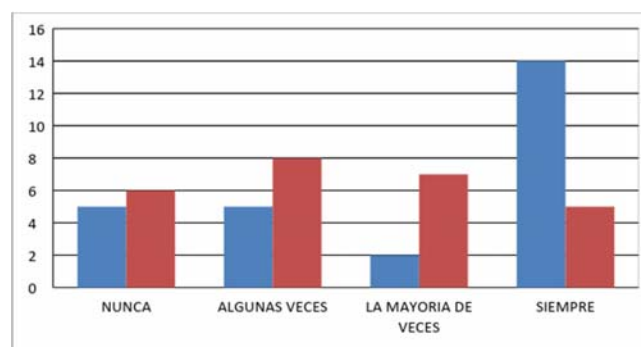


Figura 3.21. Dialogas con tus padres acerca de tus problemas en clases. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Muy pocas veces se establecen lazos de comunicación entre los miembros de una familia, el diálogo es una estrategia que permite mediar desde la reflexión las situaciones presentes en el día a día; en el grupo experimental se anota que la mayor frecuencia se establece en algunas veces donde 8 estudiantes coincidieron con esta opción de respuesta demostrando la carencia de comunicación entre padres e hijos desde edades muy tempranas.

Ítem 21. Las actividades que prepara tu docente te ayudan a mejorar las relaciones con los demás

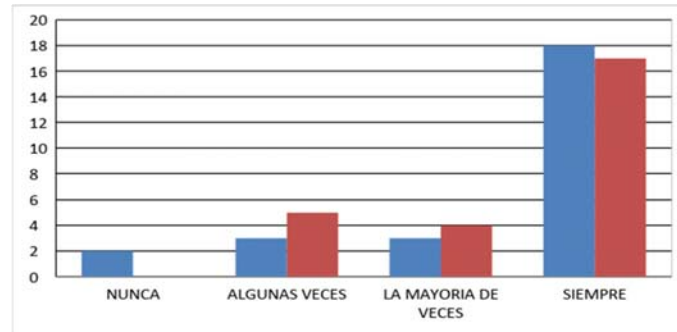


Figura 3.22. Las actividades que prepara tú docente te ayudan a mejorar las relaciones con los demás. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

En la gráfica se refleja que los estudiantes reconocen las estrategias que utilizan las docentes para mejorar la convivencia en el aula, los estudiantes en un 69% del grupo control y 65,3% en el grupo experimental respondieron a que siempre se hace uso de habilidades que ayudan a mejorar las relaciones con los demás, con esto se demuestra que las maestras en cuanto a la variable de mediación didáctica buscan herramientas para lograr mejorar su entorno

Ítem 22. En clase tu profesor te enseña a ser amigo de tus compañeros

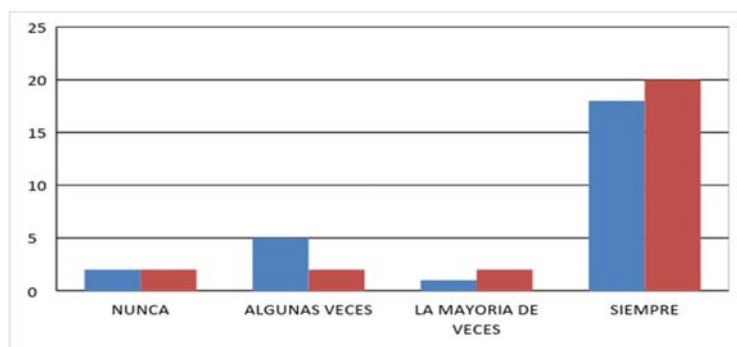


Figura 3.23. En clase tu profesor te enseña a ser amigo de tus compañeros. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

En relación con el ítem anterior en este también se aborda la variable de mediación didáctica y los estudiantes de ambos grupos manifiestan el interés que se presenta en las maestras por mejorar el ambiente en el aula de clase a través del desarrollo de una buena convivencia escolar.

Ítem 23. En clase realizas actividades o trabajas con tus compañeros para aprender a llevarse bien

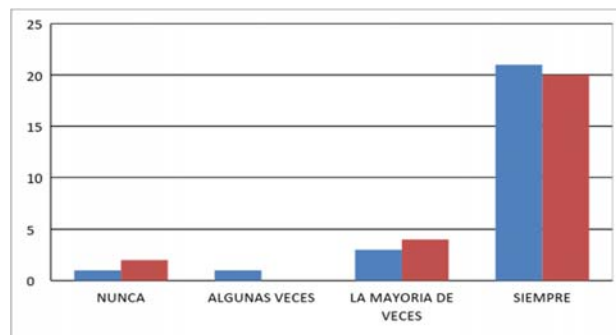


Figura 3.24. En clase realizas actividades o trabajas con tus compañeros para aprender a llevarse bien. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Las relaciones con los compañeros es muy importante para mantener estables las conductas pacíficas entre los niños, en la gráfica los estudiantes con el 78% entre ambos grupos afirman que aprender a convivir hace parte de las clases que ellos normalmente reciben y que no solo abordan conceptos sino también es importante formar el ser.

Resultados pre Test vs Pos Test – Grupo Experimental



Figura 3.25. Resultados pre Test vs Pos Test – Grupo Experimental. Fuente: D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Tabla 3.2.

Resultados pre Test vs Pos Test – Grupo Experimental

Estadística	Pre Test	Pos Test
Media	38.4	61.2
Desviación	25.2	25.0

Nota: Elaborado por D. Granados Castro y C. L. Jiménez Flórez, 2019

Después del análisis de cada una de las preguntas que conformaron la prueba pre test en los grupos control y experimental observamos a través de la anterior gráfica los resultados generales emitidos por el pre test y pos test del grupo experimental donde se refleja un incremento de 22.4% atendiendo a que el post permitió analizar el grado de aprehensión en cuanto a las competencias ciudadanas por medio del juego para el mejoramiento de la convivencia escolar, además los intervalos representados en la gráfica apuntan y ratifican el

avance que el grupo experimental fue adquiriendo poco a poco a partir de las intervenciones lúdicas que fueron adaptadas en cada sesión programada, el contraste entre las dos pruebas permite visualizar el avance progresivo que se tuvo en torno a la aplicación del juego de roles como una estrategia que no solo despierta el interés en los niños sino que también se convierte en mediadora para generar cambio en algunos procesos como en este caso los de convivencia escolar.

Discusión

En cuanto al **objetivo específico 1**: Identificar el nivel de las competencias ciudadanas en estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves.

En consecuencia con el pre test, se permitió contrastar los hallazgos obtenidos desde la observación realizada demostrando dificultades en la convivencia escolar y el resultado emitido por el Icfes en cuanto al componente que evalúa la prueba de pensamiento ciudadano, en donde los estudiantes presentaron la dificultad con la carencia de competencias ciudadanas, tanto en el grupo control como en el experimental, la dificultad más latente se obtuvo del grupo experimental en donde las respuestas obtenidas desde el análisis de la prueba inicial se evidenció las falencias que presentan los estudiantes hacia los procesos de aceptación y respeto del otro, así como también la poca apropiación de acciones sociales que se sustentan bajo los estándares de competencias ciudadanas.

Con un porcentaje de 40 y 38,8 en el pre test del grupo control y experimental se demostró que los estudiantes no alcanzaron el promedio mínimo sobre 60 con lo cual se evidencian las falencias mencionadas en el planteamiento del problema.

Por otra parte, la investigación realizada por Cortés (2016) también reflejó bajo desempeño dentro del proceso de caracterización de las competencias en estudiantes, asimismo, hubo dificultad en un principio para la aplicación de pruebas, pero luego en la medida de la intervención, se logró concienciar a los educandos.

En el **objetivo 2**: Indicar las diferencias en los niveles de las competencias ciudadanas empleando la estrategia didáctica juego de roles en el Grupo Experimental (GE), antes y después de ser intervenidos.

Después de realizar la caracterización de las competencias ciudadanas, y dar continuidad dentro del proceso de la investigación y metodológico se trabajó la intervención de un plan de acción que constó de seis actividades las cuales apuntaban al mejoramiento de la convivencia escolar, en el desarrollo de la primera actividad se presentaron dificultades por parte de los niños que no tenían la facilidad para participar de los procesos, algunos niños manifestaron que no podían describir las características positivas de sus compañeros porque no les caían bien; todo esto se reflejó en la falta de compañerismo y comunicación; sin embargo esta actitud fue el puente que permitió crear conciencia sobre la importancia del desarrollo de las competencias ciudadanas. Para ello es claro afirmar fue necesaria la intervención en el grupo seleccionado, quienes están en la etapa de del desarrollo social según Vygotsky

Los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas (Periligina, 2017: 7)

Las actividades que se ejecutaron en las sesiones de aprendizaje permitieron la relación entre pares, en donde el juego se convirtió en la primera motivación para la participación de todos los integrantes del grupo, además escenificar situaciones de la vida real les permitió reflexionar aún más para la toma de posibles soluciones que puedan contribuir y no afectar al otro, lo anteriormente expuesto se demostró mientras se realizaba la actividad titulada “Mi Vecindad” donde los estudiantes simulaban los diferentes roles de adultos y niños que se dan en su barrio. A través de la experiencia y las vivencias entre compañeros se llegó a una reflexión

por parte de los estudiantes donde manifestaron que para poder vivir en comunidad deben respetarse entre todos y valorar las labores de los miembros de su entorno.

Otra de las sesiones desarrolladas y que permitió una profunda reflexión fue la titulada “Mi salón” debido a que desde la representación de roles de su cotidianidad en el aula de clases como lo son los comportamientos y conductas disruptivas reiterativas los estudiantes recapitaron sobre la importancia de mantener un buen comportamiento que permita avanzar desde los procesos académicos y convivenciales que a su vez mejora la relaciones entre pares, entendiendo que se vive desde la heterogeneidad, por ello también se desarrolló la actividad “Todos cabemos aquí” atendiendo a que los seres humanos somos diferentes, pero que podemos convivir y aportar para hacer de nuestro entorno un espacio de paz.

Continuando con el **objetivo 3**: Verificar si existen diferencias en la aprehensión de las competencias ciudadanas utilizando como mediación el juego de roles entre el grupo experimental (GE) y el grupo control (GC) después de ser intervenidos en estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves.

Después de la aplicación del pos test se tiene que los resultados en el grupo experimental obtienen un promedio satisfactorio de 61,2% cabe anotar que en el grupo control no se obtiene ningún resultado, puesto de que no fue intervenido, mientras que en el grupo experimental las actividades empleadas permitieron favorecer la aprehensión de las competencias ciudadanas como mecanismo para el mejoramiento de la convivencia escolar. Los resultados publicados por Moreno (2015) también demostraron una mejora después de la aplicación de su propuesta, demostrando en conjunto con esta investigación que desde las sesiones desarrolladas en los educandos de 3 grado, se genera un cambio positivo en el desarrollo social y la capacidad de convivir en sociedad en niños a temprana edad, Acurdi, Bermúdez y otros (2005) expresan

La educación ciudadana es una formación para la paz ligada a la existencia del colectivo nacional, con desafío que superan los problemas particulares. Es invitar al ciudadano a un doble desafío: ayudar a construir el colectivo- referente de paz-, y propiciar una conciencia de responsabilidad y solidaridad (p.26).

Finalmente con el **Objetivo general:** Establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas.

Los resultados de las diferentes etapas del proceso de investigación demostraron que la convivencia escolar mejoró en el grupo experimental contribuyendo al fortalecimiento de las competencias ciudadanas, ya que antes de la intervención los reportes convivenciales de los docentes hacia los padres de familia demostraron un bajo desempeño en convivencia, además las acciones de los educandos no eran acordes al contexto escolar, debido a que no se evidenciaba una sana convivencia.

Es claro que, aunque el objetivo iba solo al desarrollo de la convivencia escolar, las actividades permearon otros aspectos desde las competencias ciudadanas en el escenario escolar, tal como es el desarrollo de la competencia comunicativa, pieza clave para la comunicación y socialización ; asimismo esta permitió que los educandos se empoderan para argumentar y presentar su punto de vista frente a las diversas situaciones que ocurren en la vida, a través el juego de roles como ese pretexto que permite representar y la tomar decisiones.

Conclusiones

Partiendo de los objetivos propuestos para la investigación que fueron la ruta para alcanzar el objeto de estudio, se hace una reflexión desde lo alcanzado en la comparación de los resultados antes y después de la intervención para comprobar el cumplimiento de la hipótesis:

El uso del juego de roles como mediación didáctica incrementa significativamente el fortalecimiento de la convivencia escolar en los estudiantes de 3 grado de la Institución Educativa Distrital de las Nieves sede 2, de lo planteado anteriormente se concluye en este estudio que:

Al inicio de la investigación los estudiantes demostraron a través de la prueba inicial y de la observación dificultades en la convivencia del aula.

La aplicación de estrategias didácticas como los juegos de roles si produce un efecto positivo en el mejoramiento de la convivencia escolar , y aún más para el desarrollo de competencias ciudadanas; puesto que estas estrategias se convierten en herramientas metodológicas que direccionan el aprendizaje convirtiéndolo en significativo, tal como lo expresa Acurdi, Bermúdez y otros (2005) “Con respecto a las metodologías: no puede ser, como las llamo Paulo Freire, modelos bancarios en los que el maestro cree que sabe todo y deposita su sabiduría en las mentes vacías de los estudiantes; esto es incompatible con la idea de desarrollar competencias ciudadanas”. (p.16).

El juego fue el medio que permitió acercar a los educandos a los objetivos propuesto, por las edades en las que se encuentra la población en estudio el juego fue el mecanismo apropiado, dejando ver su importancia dentro del campo educativo, puesto que la diversión y el gozo lúdico se convierten en un dispositivo de aprendizaje, porque el juego educativo se centra bajo un

objetivo específico, para dejar de ser un juego didáctico, que busque generar un cambio desde el aprendizaje.

Trabajar desde las competencias ciudadanas permitió generar conciencia ciudadana, no solo desde la simulación dentro del espacio escolar sino para la vida, Acurdi, Bermúdez y otros (2005) expresan

...de acuerdo con la experiencia hay que empezar dando pequeños pasos y no seguir en la línea tradicional de América Latina de esperar las grandes transformaciones o seguir la tendencia de moda. El reto de desarrollar competencias ciudadanas en la escuela implica trabajar simultáneamente en cuestiones como la metodología de la enseñanza, la gestión escolar y el aprovechamiento de las oportunidades educativas (p.16)

Para ello la escuela es parte fundamental en la sociedad en donde no se debe imponer la ciudadanía, sino construirla desde el ejemplo que todos podamos aportar.

Finalmente la labor del docente es trascendental dentro del proceso de formación, se hace necesario continuar en procesos de investigación para enriquecer los escenarios educativos con innovación y con precisión a las necesidades reales que afronta la educación en el siglo XXI.

Referencias

- Álvarez Alicia y Sandoval F., Omar (2014) *Estrategias pedagógicas para el desarrollo de competencias ciudadanas del estudiante de derecho de la universidad de la costa*. Universidad de la Costa. Colombia
- Álvarez, L., González-Pianda, J.A., González-Castro, P. & Núñez, J.C. (2007). *Prácticas de psicología de la educación*. Evaluación e intervención psicoeducativa. Madrid: Pirámide.
- Arcudi Luigi., Bermúdez Ángela., Borrero Camilo y otros (2005). *Comprensión sobre ciudadanía*. Transversales Magisterio. Colombia
- Barriga A., Frida y Hernández R., Gerardo. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill, 1998. p. 28.
- Bautista C, Nelly Patricia (2011). *Procesos de la investigación cualitativa, epistemología, metodología y aplicaciones*. Ed El manual moderno. Colombia
- Bravo B., Daniela; Muños G., Yesica y Pacheco C., Maria (2014) *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: Una experiencia en el aula con niños de 5 a 6 años en el colegio san Luis Beltrán*. Universidad Andrés Bello. Chile
- Buitrago Aceros Martha (2016) *Desarrollo de las competencias ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la convivencia en el aula: el caso del grado 303 de la jornada tarde, del colegio saludcoop sur I.E.D*. Universidad Libre. Colombia
- Cabrales L., Contreras N., Gonzalez L y Rodriguez Y (2017) *Problemáticas de convivencia escolar en las instituciones educativas del caribe colombiano: análisis desde la pedagogía social para la cultura de paz*. Universidad del Norte. Colombia

- Canoles J., Amadis; Theran V., Yerlis y Castro V., Liiana (2015) *Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico-pedagógicas en los niños y niñas de la institución educativa Catalina Herrera-Arjona Bolívar*. Universidad de Cartagena. Colombia
- Castellanos Sandra y Rubio Jorge (2015) *Competencias ciudadanas y conflictos escolares de los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Inmaculada Concepción*. Universidad católica de Manizales. Caldas
- Cobo G., Gonzalo y Valdivia C., Sylvana (2017) *Juego de roles*. Universidad católica del Perú. Perú.
- Código de Infancia y Adolescencia (2019).
- Colina B., Magolia y Montealegre F., Dorcas (2016) *El Desarrollo De Competencias Ciudadanas para La Resolución De Conflictos Mediante El Aprendizaje Cooperativo*. Universidad del Norte. Colombia
- Colombo, G. (2011). *Violencia Escolar y Convivencia Escolar: Descubriendo estrategias en la vida cotidiana escolar*. Revista Argentina de Sociología, 8-9 (15-16), 81-104.
- Cortes Reinel Liliana (2016) *Promoción del desarrollo de competencias ciudadanas para la resolución de conflictos a través de rutinas de pensamiento y grupos cooperativos*. Universidad de la Sabana. Colombia
- Díaz, F. y Hernández G. (2007). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación Constructivista*. Venezuela. Editorial MC Graw Hill. pp. 141,175.
- Diaz V., Olga; Osorio R., Nancy; Sanabria P., Glenda; Verdugo V., Yheny (2014) *Aprendiendo a vivir Juntos: Formación de competencias ciudadanas para la convivencia pacífica*

- desde estrategias pedagógicas en el aula de tres grupos de estudiantes de diferentes edades y colegios de Bogotá.* Universidad de la Sabana. Colombia
- Escalante s., Sandra y Lizcano F., Sergio (2018) *Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición.* Universidad Cooperativa de Colombia. Bucaramanga, Colombia
- Falcolnes F., Malena y Ramos V., Ángela (2017) *Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años. Guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.* Universidad de Guayaquil. Ecuador
- Fajardo P., Felix- Gonzales C., Warlen y Jara P., Eduardo (2017) *El juego de roles como estrategia didáctica en la formación integral de los estudiantes de segundo semestre del programa de electrónica telecomunicaciones de UNITEC.* Universidad de la Salle. Colombia
- Fernández Medina Andrés (2015) *Confabulaciones de la educación pública y privada por la paz: Un estudio de caso sobre la apropiación y puesta en marcha de los estándares básicos para la formación en competencias ciudadanas por parte de dos instituciones educativas en el distrito capital de Bogotá.* Pontificia Universidad Javeriana. Colombia
- Fernandez R., Francisco y Tenorio V., Angel (2014) *El juego de rol como herramienta para la enseñanza y evaluación del alumnado.* Universidad Pablo de Olavide. España
- Gardner, Howard en Mercadé, Aleix. (2012). Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples. Recuperado de <https://transformandoelinfierno.com/2012/12/19/los-8-tipos-de-inteligencia-segun-howard-gardner-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples/>

- Gil, Pino Maria del Carmen, (2008) *Convivir en la diversidad “una propuesta de integración social desde la escuela*. Magisterio Colombia
- Grande de Prado, Mario; Abella García, Víctor. (2010) *El juego de rol en el aula*. Revista Universidad de Salamanca. España
- Hernandez S.,Roberto –Fernandez C.,Carlos y Baptista.L, Maria.(2014). *Metodología de la investigación*. 6° ed. Mac Graw Hill. México
- ICFES. (2013). Resultados nacionales censales competencias ciudadanas. SABER 3, 5 y 9, 2013 y 2015. Resumen ejecutivo.
- Iafrancesco Giovanni (2011) *Transformaciones de las practicas pedagógicas*. Corporación internacional pedagogía y escuela transformadora CORIPET. Colombia
- Jiménez Liliana, Gonzales Elizabeth, Martínez Yenny, Rodríguez Jhon y Zabala Gina (2015) *Educación para el manejo constructivo de conflictos: Capacidades y competencias ciudadanas en la escuela*. Pontificia universidad Javeriana. Colombia
- Kakos, M (2004) *The Use of Role-Play in Educational Research: Investigating Students' Perspectives on Teachers' Role*. University of Manchester. Inglaterra
- López, I. (2008). *Educar en derechos humanos: un camino a la paz*. Bogotá. Transversales magisterio, 208.
- Malfasi Martinez Sayana (2014) *Estudio de Caso: Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación*. Universidad de la Sabana. Colombia
- Magendzo Abraham (2004) *Formación ciudadana*. Transversales Magisterio. Colombia
- Meneses M., Mauren y Morgue A., María (2001) *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Revista Universidad de Costa Rica. San Pedro, Costa Rica

Martín, Xus (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social.

Comunicación, Lenguaje y Educación, número 15, pp. 63-67.

Ministerio de educación nacional (2004). Estándares básicos de competencias ciudadanas. Serie guías N° 6. Formar para la ciudadanía ¡Si es posible! Página 11.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Competencias Ciudadanas. Recuperado de

<https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-235147.html>

Mockus, Antanas. (2004). ¿Por qué competencias ciudadanas en Colombia? Al tablero (27).

Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87299.html>

Ospino Rihaza Ivett y Samper Ibáñez Jacqueline (2014) *Estrategia didáctica para fortalecer las competencias ciudadanas a través de la lectura crítica en escenarios virtuales.*

Universidad de la Costa. Colombia

Peñarrieta C., Ronald y Faisse Nicolás (2006) *Pautas generales para la elaboración uso y*

empleo de juego de roles en el proceso de apoyo a una acción colectiva. Universidad mayor de San Simón. Bolivia

Periligina, Nonna. (2017). El arte ruso y la creatividad en la Educación Infantil. Universidad de

Jaén. Trabajo de fin de grado. Recuperado de

http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5260/1/TFG_Nonna_Pereligina_Mikhailova.pdf

Piaget, J., (1956) *La formación del símbolo en el niño.* México: F.C.E.

Pino M., Mariana y Urrego B., Yaneth (2013) *La importancia de las funciones ejecutivas para el*

desarrollo de las competencias ciudadanas en el contexto educativo. Cultura Educación y sociedad 4° ed Universidad de la costa. Colombia

Regader Bertrand. (2018) *La teoría social de Lev Vygotsky.* Psicología y mente. Barcelona

Restrepo Moncada Amanda (2013) *Estrategia pedagógica dirigida a docentes, comunidad educativa y niños y niñas entre 5 y 6 años de la escuela Bilingüe Step by step, para el desarrollo de competencias ciudadanas en convivencia y paz*. Universidad de la Sabana. Colombia


Silva, L. (1995). *En Busca de Una Pedagogía de Igualdad*. Editorial Lisboa. Brasilia, Brasil.

Varela Apolinar (2015) *Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos*. Revista de estudios e investigación en psicología y educación. Vol 2 Universidad de Coruña. España

Vygotsky, L. (1991). *La Formación Social de la Mente*. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.

Anexos

Anexo 1. Carta de validación instrumento



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

Fecha: _____

Instrumento Validado: Test a Estudiantes

OBJETIVO DEL TEST:

- Diagnosticar el estado de las competencias ciudadanas presentes en los estudiantes

PARTICIPANTES: estudiantes de tercer grado

Aspecto a valorar	Indicador	MB	B	R	D	Observaciones
Pertinencia	Existe relación entre la pregunta problema, los objetivos y el propósito del instrumento desarrollado.	X				
Construcción del Instrumento	Los propósitos planteados en el instrumento corresponden a las variables de la investigación.	X				
Coherencia entre el instrumento y el tema de Investigación	Los ítems y/o preguntas, son coherentes con el sentido de la investigación	X				
Contextualización de Ítems o Preguntas	Los ítems están contextualizados, plantean preguntas que permitan captar las percepciones de los actores educativos.		X			
Diseño del Instrumento	El instrumento considera los elementos de comunicación en su estructura, teniendo en cuenta uso de la letra, de		X			



	la forma, del espacio y un lenguaje acorde a los participantes.				
Redacción	Se atiende al enunciado de la pregunta a través de la claridad y precisión en el uso del vocabulario			X	La pregunta o enunciado 4 debe especificar más. Referencias?

Observaciones Generales:

En general es un buen instrumento acorde a lo establecido en la investigación. Mejorar redacción de enunciado 4. Referencias físicas y de personalidad. por ejemplo.

JUICIO DE EXPERTO

Yo John Jairo Herrera Navas identificado con 8567882 por medio de la presente hago constar que he participado en la validación del instrumento Test a Estudiantes en el marco de la investigación "El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas." de las estudiantes Dayana Granados Castro identificada con C.C 1.047.334.968 y Carol Jiménez Flórez identificada C.C 1129564539 Investigación realizada para optar al título de Magister en Educación en la Universidad de la Costa.

DATOS DEL EVALUADOR

Nombre: John Jairo
 Apellidos: Herrera Navas.
 C.C: 8567882
 Profesión: Docente de Humanidades. Magister en Educación
 Correo Electrónico: johnherrera@gmail.com.
 Teléfono de contacto: 3106113661

En constancia firmo a los 26 días del mes de Julio de 2018

Anexo 2. Carta autorización a padres de familia



Barranquilla, 30 de Julio de 2018

De: Docente Carol Jiménez Flórez y Dayana Granados Castro
Para: Padres de familia de 3° grado de la Institución Educativa Distrital de Las Nieves Sede 2

asunto: autorización para participación en proceso de Investigación de Maestría en educación de la Universidad de la Costa

Apreciados padres de familia:

Este comunicado, es con el fin de solicitarle la autorización para que su acudido participe en el proceso de investigación titulado "El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas" con el fin de fortalecer los procesos de convivencia escolar en la Institución Educativa Distrital de Las Nieves en el grado de 3° además hacer unas tomas de fotografías y videos que harán parte del proceso de investigación en el aula de clases.

Cordialmente

Carol Jiménez Flórez

Dayana Granados Castro

AUTORIZACIÓN

Yo Haruyis Gutierrez Rivera acudiente del estudiante Laurent Acosta del grado 3º B autorizo para que mi acudido participe en la investigación, dicha información se emplearán en la investigación del programa de Maestría en Educación de la Universidad de la Costa.

Firma Acudiente Haruyis G.
cc 112950074

Anexo 4. Cronograma de Actividades

	ACTIVIDAD	VARIABLE ASOCIADA	OBJETIVO	METODOLOGÍA	RECURSO	TIEMPO
1	Me pongo en tus zapatos	Convivencia escolar. Juego de roles Competencias ciudadanas	Valorar las cualidades de los compañeros y las destaca ante un público	Los estudiantes se colocaran los zapatos de uno de sus compañeros, y mirándose frente a un espejo resaltaron las cualidades y las cosas positivas del otro	Espejo Imágenes de Emojis Grabadora Música instrumental	4 horas
2	Todos cabemos aquí.	Competencias ciudadanas Juego de roles	Reconocer y aceptar a los compañeros de acuerdo a las necesidades educativas y físicas.	A través de la personificación de personas con diferentes discapacidades, los educandos actuarán una situación específica en donde a partir de la narración oral, cada estudiante desempeñará un rol, de tal manera que pueda aceptar y reflexionar que todas las personas merecen ser aceptadas independientemente su dificultad.	Humano(docente como guía) Estudiantes Pañuelos Chaquetas Cuerdas Guantes Camisas Cuentos para ser narrados en forma oral Imágenes Música de fondo	4 horas
3	CASO JUZGADO	Convivencia escolar. Juego de roles Competencias ciudadanas	identificar los casos en donde la comunicación se debe usar para la solución de conflictos	Se crearán situaciones en donde se cometan delitos. Para ello deberá existir un agresor, una víctima y una autoridad. Que será el rol asignado a los estudiantes.	Ambientación Vestuario Útiles escolares	4 horas

		Mediación didáctica		Cada uno expondrá los motivos por los cuales se comete un delito. posteriormente se reflexionará sobre lo sucedido		
4	El partido de Fútbol	Juego de roles Competencias ciudadanas Mediación didáctica	Identificar las emociones en escenarios fuera del ambiente escolar. clasificar situaciones de injusticia frente a sucesos de otros	Se organizará un partido de fútbol entre niños, a las niñas se les delega la función de ser las barras de cada equipo. El árbitro que será una persona externa se encargará de pitar de forma incorrecta el partido. Esta actividad permitirá percibir la reacción de los participantes	Cancha de fútbol Balón Pito	4 horas
5	Mi vecindad	Convivencia escolar. Juego de roles Competencias ciudadanas Mediación didáctica	Reconocer el rol de los miembros de una comunidad y valorar su función dentro de la misma. Establecer normas para mejorar el trabajo en la comunidad y la sana convivencia.	Los estudiantes representarán el rol de los diferentes miembros de la comunidad (tendero, la modista, el zapatero, la ama de casa, la ama de casa, los niños jugando, el vendedor de minutos, etc.) Todos desarrollan su función al mismo tiempo, haciendo del aula de clases su barrio; dejando en ellos la potestad para construir las reglas sociales que deben cumplir.	Ambientación Vestuarios Elementos representativos de cada miembro Material humano	4 horas
6	Mi salón	Convivencia escolar. Juego de roles	Reconocer la importancia de la sana convivencia	Los estudiantes realizarán la escenificación de 4 momentos que	Ambientación Vestuarios Elementos representativos de cada miembro	4 horas

		<p>Competencias ciudadanas</p> <p>Mediación didáctica</p>	<p>en el salón de clases.</p> <p>Aceptar las diferencias de los demás</p> <p>reconocer la importancia de la buenas comunicación</p>	<p>pueden ocurrir en una clase. situaciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El niños que no deja dar clases 2. Niño agresivo con sus compañeros 3. Estudiante introvertido que le hacen bullying 4. Estudiante de diferente cultura <p>Además del rol de los estudiantes, unos tendrán el papel de docente, psicólogo, coordinador y padres de familia.</p>	<p>Material humano</p>	
--	--	---	---	---	------------------------	--

