

Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio gimnasio cristiano los andes de Bogotá-Colombia.

Mawrin Esteban Olivares Chamorro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela Ciencias de la Educación - ECEDU

Especialización en Educación Cultura y Política (EECP)

Bogotá

2020

Propuesta de Estrategias Didácticas desde la Perspectiva de los Juegos de Roles para el Proceso de Aprendizaje de la Construcción de una Sociedad Participativa, Cultural, Política, Educativa y Democrática, en los Niños de Cuarto Grado de Educación Básica Primaria del Colegio Gimnasio Cristiano Los Andes de Bogotá-Colombia.

Mawrin Esteban Olivares Chamorro

Asesores:

Dra. Johanna Gómez Argote

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela Ciencias de la Educación - ECEDU

Especialización en Educación Cultura y Política (EECP)

Bogotá

2020

Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá-Colombia.
Modalidad de Trabajo de Grado	Proyecto de investigación.
Línea de Investigación	Educación y desarrollo humano.
Autor	Mawrin Esteban Olivares Chamorro.
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
Fecha	Octubre 16 de 2018
Palabras clave	Rol, participación, cultura, sociedad, aula y juego.
Descripción	El proyecto de investigación denominado: “Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá-Colombia” presenta los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de Proyecto de investigación inscrito en la línea de investigación: Argumentación pedagogía y aprendizaje de la Escuela Ciencias de la Educación (ECEDU), y se basa en el diseño de una propuesta de metodología de aprendizaje participativo donde los niños de cuarto de primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá Colombia, mediante el juego de roles, aprenden a participar, trabajar en equipo, acatar y respetar las normas para construir una mejor sociedad. Mientras los niños ejercen roles del mundo profesional, comienzan a definir su proyecto educativo universitario y apropiarse del mismo, lo que los llevará a participar y

	aportar en la construcción de reglas para su sociedad.
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> • ALLES, M. (2002): Diccionario de preguntas. Gestión por Competencias: El Diccionario. Editorial Granica S.A. Buenos Aires. Argentina. • ROSAS Diaz, Ricardo (2005); Juegos de construcción y construcción del conocimiento; Páginas: 160; Editorial: Miño y Dávila; Date Published. • STEPHEN, Worchel (2002), Psicología Social, Thomson. México.Pag. 304– 306. • MORALES TOBÓN, Silvia; SALDARRIAGA RESTREPO, Luis H. (2007). Las competencias en el proceso de formación del estudiante del programa de Psicología de la Fundación Universitaria Luis Amigó. • SALMINA NG. Indicadores de preparación de los niños para la escuela. En: Solovieva Y, Quintanar L. editores. Antología del desarrollo psicológico del niño en la edad preescolar. México.Trillas; 2010. pag.67–74.
Contenidos	RAE Resumen Analítico Especializado Opción de Trabajo de Grado Tema Titulo Línea de Investigación Planteamiento del Problema Justificación Objetivos Marco Conceptual Metodología Características de la Población Cronograma de Actividades Descripción de Talleres Aplicados

	<p>Conclusiones</p> <p>Bibliografía</p>
<p>Metodología</p>	<p>El desarrollo de este proyecto de investigación se basó en los siguientes pasos:</p> <p>1. Identificación del problema: Este surgió a partir de la necesidad de intervención de una problemática que se venía identificando en los diferentes grados del Colegio Gimnasio Cristiano los Andes; en el cual, el trastorno de hiperactividad y atención dispersa era cada vez más elevado, generando en los estudiantes un retraso académico y en algunos casos un señalamiento y discriminación por parte de quienes les rodeaban.</p> <p>2. Elección del tema: Una vez identificada la problemática, se planteó una intervención para mejorar la conducta de los niños durante el desarrollo de clases y de allí surge la idea aplicar la metodología del juego de roles no solo con la necesidad de intervenir un trastorno, sino con la posibilidad de generar un cambio en la sociedad a partir de la participación activa de los niños y niñas.</p> <p>3. Hipótesis: Una vez identificados la problemática y el tema, se plantearon las posibles acciones a ejecutar con el fin de realizar una intervención al problema, a su vez se realizó una evaluación de cómo estas posibles intervenciones podrían generar resultados óptimos</p> <p>4. Objetivos: Se plantearon y analizaron cada uno de los objetivos que se buscaban alcanzar. En un primer momento eran a corto plazo, teniendo en cuenta el tiempo de intervención y posterior entrega de resultados; a partir de allí, no solo se identificaron las acciones a realizar para alcanzar los objetivos sino el tiempo de ejecución. Tomando en cuenta lo anterior se procedió a realizar la búsqueda de investigaciones en textos, escritos y publicaciones que permitieran orientar el alcance de los objetivos a partir del juego de roles.</p> <p>5. Determinación de la Muestra Poblacional: Se procedió a</p>

	<p>determinar la muestra poblacional con la guía de las directivas y docentes de la institución, quienes sugirieron que el trabajo de intervención se realizará con los alumnos del grado cuarto de primaria. Una vez obtenida la identificación de la población a intervenir se procedió a realizar las acciones de contacto con los profesionales reales y las visitas programadas a cada uno de los espacios ya coordinados; de esta manera, se procedió a realizar cada una de las fases de la investigación propuesta haciendo uso de los materiales y espacios determinados.</p>
Conclusiones	<p>Se evidencia que la responsabilidad que tenemos los adultos en cada uno de los ámbitos sociales es de vital importancia para el desarrollo de la sociedad, ya que nuestras acciones son fuente de ejemplo en el proceso de proyección profesional de los niños, quienes a futuro ejercerán diferentes roles.</p> <p>Este ejercicio pedagógico, permitió a los niños y niñas participantes del proyecto reconocerse como un ser humano con las mismas oportunidades que los demás, a creer en sus capacidades y habilidades, permitiéndoles de esta manera confiar en sus decisiones.</p> <p>Desde mi profesión como psicólogo, esta propuesta se convierte en una oportunidad para lograr la inclusión participativa para aquellos niños y niñas que debido a sus comportamientos han sido estigmatizados en su entorno escolar.</p> <p>El juego de roles de los niños con proyección profesional dentro de su comunidad da lugar a un mayor sentido de pertenencia por la construcción de una sociedad más participativa e incluyente.</p>
Referencias Bibliográficas	<ul style="list-style-type: none"> • ALLES, M. (2002): • ROSAS Diaz, Ricardo (2005); Página 160 • STEPHEN, Worchel (2002) Paginas 304– 306. • MORALES TOBÓN, Silvia; SALDARRIAGA RESTREPO, Luis H. (2007). SALMINA NG. Pag.67–74.

Tabla de contenido

Resumen Analítico Especializado (RAE).....	3
Introducción.....	11
Justificación.....	13
Definición del problema	16
Objetivos.....	18
Objetivo General.....	18
Objetivos específicos.....	18
Marco Teórico.....	20
Antecedentes Investigativos.....	25
Aspectos Metodológicos.....	27
Enfoque de Investigación.....	28
Tipo de Investigación y Diseño.....	29
Técnicas de Investigación.....	31
Observación participativa.....	33
Entrevista no estructurada.....	33
Método etnográfico.....	33
Cuestionarios.....	34
Entrevista estructurada.....	34
Instrumentos de Recolección de la Información.....	34
Observación directa.....	35
Guía de observación.....	35
La entrevista.....	35
Población y Muestra.....	37

Caracterización de la Población.....	37
Aplicación Proyecto de Investigación.....	39
Taller 1 - Construyendo mi Ciudad a través de la Democracia.....	39
Taller 2 - Mi profesión, mi Vida y mi Disciplina - Escogiendo mi Rol.....	40
Taller 3 - Conectando mi Vida a mis Sueños - La Personificación.....	42
Taller 4 - Interactuando con mis Colegas - Visita a Profesionales Reales.....	44
Cronograma de Actividades.....	47
Resultados.....	49
Discusión.....	49
Conclusiones y recomendaciones.....	50
Bibliografía.....	544

Índice de tablas

Tabla 1 Cronograma de Actividades	47
---	----

Índice de Imágenes

Imagen 1 Cartel “La Ciudad de los vampiros”	40
Imagen 2 Fotografía Taller 2.....	42
Imagen 3 Fotografía Taller 3.....	43
Imagen 4 Fotografía Taller 4, Policía Nacional, mayo de 2018.	46

Introducción

Vivir en sociedad y hacer parte activa de la construcción de la misma es uno de los desafíos que cualquier individuo tiene que afrontar dentro de una colectividad. Este acto implica que se deban compartir espacios, costumbres y hasta maneras de pensar sin quebrantar la armonía; no obstante, resulta fácil encontrarnos con personas que no comparten lo que pensamos o decimos, dando lugar a problemáticas sociales a pequeña y gran escala. Es importante agregar que el sentido de supervivencia ha llevado a que el ser humano busque la manera de suplir sus necesidades diarias y futuras, incluso pasando por encima de algunos factores que aseguran una sana convivencia como lo son: los valores, principios y normas establecidas por la misma sociedad.

Todos los elementos que orientan la conducta del ser humano son imitados o adquiridos desde la infancia, ya que es a partir de esta etapa donde se comienza a formar la base ética del individuo para ser puesta en funcionamiento en la adultez. Sin embargo, en algunos casos, a pesar de haberse adquirido valores durante la niñez, surgen cambios negativos en las etapas de la adolescencia, juventud y/o adultez que conllevan a que la sociedad se vaya destruyendo poco a poco. Además, los medios de comunicación y el entorno familiar y/o social promueven perfiles con antivalores como modelos a seguir; de esta manera, los sueños de los que vienen atrás o están empezando a crecer prácticamente quedan enterrados en un marco de violencia y corrupción, componentes que deterioran cada día a la sociedad de nuestro país.

El lector de este documento tendrá la oportunidad de conocer una propuesta que parte de la pedagogía lúdico didáctica y que está enfocada a formar niños con valores centrados en los

principios de la equidad, la solidaridad, la participación política y la ética. Este proyecto permite a los niños de cuarto grado del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá - Colombia llevar un estilo de vida en el que a través del juego de roles, los niños ponen en marcha acciones laborales, familiares y sociales dentro de un imaginario de situaciones posibles; a su vez, tienen la oportunidad de experimentar decisiones sobre la carrera profesional que elegirán estudiar a futuro y esto les permitirá no solo proyectarse a corto, mediano y largo plazo, sino que también aprenderán cómo desde el ámbito laboral podrán contribuir a la construcción del tejido familiar y social.

De esta manera el lector, durante el recorrido del documento podrá analizar y observar no solo la problemática que dio origen a la creación de este proyecto de investigación cuya base principal se fundamenta en la coyuntura presentada en este momento en la sociedad, a su vez, tendrá la oportunidad de analizar desde los diferentes conceptos presentados, las posibles soluciones e intervenciones que se pueden realizar a esta problemática; cuya base se centra en la educación actual de los niños y niñas y de la transformación y orientación que se les puede dar a estos.

Es así como una vez identificado el problema y analizado mediante las diferentes herramientas de investigación, se llevara al lector a la identificación y caracterización de la población a intervenir, posteriormente se presentara las propuestas de mediación construidas y aplicadas a partir del análisis de los diferentes autores y de la experiencia profesional del autor de este proyecto.

Justificación

¿Por qué es importante el diseño de una propuesta que permita establecer estrategias didácticas para el aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática?

La creación de nuevas formas de aprendizaje en el desarrollo humano es parte esencial en la educación y mucho más cuando esta se trata de un infante, puesto que en esta etapa del ser humano se da inicio a la formación, transformación y creación de nuevas sociedades que a partir de su proceso de aprendizaje ponen en práctica las nuevas costumbres, formas y maneras de actuar; por esta razón, la presente propuesta tiene como principio base la creación de modelos de pedagogía básica que permitan que quienes participen de ella puedan establecer pautas de desarrollo y de comportamiento que conlleven a realizar un mayor énfasis en la manera correcta y honesta de actuar ante las diferentes situaciones que se presentan a diario, fundamentalmente, aquellas donde su decisión aporte a la transformación de su entorno social, ya sea desde su actuación como estudiante, miembro de una familia, trabajador o como ciudadano activo de derechos.

La pérdida de principios en la sociedad ha conducido a que cada uno se interese solo por sus necesidades, por esta razón y partiendo de lo anteriormente descrito, el diseño de la propuesta de creación de pautas pedagógicas para el aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, a través del juego de roles permitirá a los niños y niñas de grado cuarto entre los 7 y los 9 años proyectarse como futuros profesionales a través del juego de roles y la puesta en práctica de la construcción de una sociedad al interior del aula de clases, permitiendo de esta manera satisfacer una de las necesidades básicas que tiene

todo menor: parecerse a un adulto. Esta actividad social conllevaría ciertamente a que los niños, aparte de poder identificar los procesos reales que se viven en la construcción de una sociedad, puedan asumirlos como propios, generando de esta forma una base ética que puede ser fortalecida y transmitida durante su desarrollo hasta la edad adulta.

Durante el desarrollo de la niñez vemos reflejados en estos sus costumbres, su independencia y su contacto cada vez más amplio y de manera individual con el mundo que los rodea, lo cual hace que el grado escogido para la realización de la Propuesta de aprendizaje haya sido el grado 4° de primaria el cual fue escogido toda vez que abarca niños entre los 7 y 9 años de edad etapa en la cual se desarrollan la niñez mediana y la pre adolescencia, ya que es a partir de estas donde los niños buscan explorar el mundo a través de la experiencia imitada de los adultos que los rodean

De esta manera el juego de roles en un niño es una de las formas más profundas de llevarlo a crear comportamientos que hagan parte de su diario vivir, a su vez, el desarrollo de esta actividad da lugar a que los comportamientos, interacciones y procesos que los niños tengan a diario con las demás personas puedan generar un contexto social en el que nazcan y se formen ciudadanos con derechos y también con responsabilidades; estos argumentos corresponden muy bien a lo dicho por el psicólogo ucraniano-canadiense Bandura quien manifestó en una investigación que la adquisición de conductas sociales vienen por la imitación de los modelos (padres, amigos, hermanos, docentes y los medios de comunicación) lo que lleva a que el niño copie sus conductas, actos y comportamientos.

En conclusión, no es necesario generar un cambio de hábitos usando la psicología conductista, ya que sincrónicamente hablando y observando la problemática anteriormente descrita se puede entender que para generar cambios en nuestra sociedad se deben crear pautas con modelos

basados en la construcción de aportes para la transformación social. Es necesario implementar desde la pedagogía y la psicología estrategias como el juego de roles para permitir que los niños identifiquen en su proceso de aprendizaje los aportes que pueden realizar como sujetos, no solo de derechos sino de deberes, a partir de las funciones que realice en su sociedad.

Definición del Problema

Actualmente, en Colombia nos encontramos con diferentes contextos socioculturales en los que se ven reflejados de manera continua las desigualdades sociales, económicas y emocionales; partiendo de esta afirmación, podemos observar que más allá de tener una sociedad progresiva donde todos crezcan con igualdad de oportunidades, tenemos por el contrario, una sociedad donde la corrupción es la práctica habitual por parte de algunos altos funcionarios del gobierno, y desafortunadamente, resulta ser algo que no es ajeno dentro de la misma comunidad en los aspectos: laboral, familiar y hasta escolar. Con el tiempo, hacer fraude para alcanzar altas notas en la escuela, hacer fortuna aprovechándose de otros y otras conductas que se repiten indiscriminadamente son prácticas que dan lugar a un elevado grado de indiferencia hacia las problemáticas sociales y difíciles circunstancias por las que pasan aquellas personas que nos rodean.

Como consecuencia de acciones deshonestas, la democracia y los espacios de participación y de transformación en la sociedad se ven afectados continuamente, generando que cada día sean menos las personas que participan en la construcción de su sociedad, ya que estos mecanismos se han tomado como algo insignificante y de poco valor. Progresivamente, la falta de valores, principios, y la corrupción, entre otros, son acciones más frecuentes y hasta cotidianas dentro de nuestra sociedad y día a día se realizan con menos prejuicios y sin importar a quienes se afecte. Desafortunadamente, parece que el poder, el dinero y la necesidad de suplir el estilo de vida individual se han convertido en los principales intereses de la mayoría de los miembros de nuestra sociedad.

Que la necesidad del bien particular prime sobre el bien común ha llevado a que en cada uno de los espacios sociales, incluyendo el escolar, actuemos de manera egoísta generando una discriminación “inconsciente” sobre quienes nos rodean, de esta forma los niños y niñas que son identificados con problemas de trastorno de déficit de atención terminan por ser aislados de sus espacios escolares generando un comportamiento agresivo en respuesta al rechazo y a futuro, su participación dentro de la sociedad será nulo y en el peor de los casos: negativo.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar e implementar una propuesta pedagógica y didáctica basada en el juego de roles, para el aprendizaje de la construcción de una convivencia participativa, cultural, política, educativa y democrática en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá-Colombia.

Objetivos específicos

- Diagnosticar los estilos de aprendizaje y forma de actuar frente a las distintas situaciones que se presentan en un entorno escolar por parte de los estudiantes de cuarto grado de educación básica primaria del Colegio Gimnasio Cristiano los Andes.
- Describir estrategias de aprendizaje encaminadas hacia el mejoramiento de la sociedad y el fortalecimiento de conductas, valores y principios, tomando como punto de partida el juego de roles con niños de cuarto grado de educación básica primaria del Colegio Gimnasio Cristiano los Andes.
- Analizar la implementación de estrategias didácticas como el juego de roles, con el fin de generar en los estudiantes el aprendizaje de construcción de para una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática.
- Proponer la implementación de la estrategia didáctica desde los juegos de roles en los niños y niñas de cuarto grado de educación básica primaria del Colegio Gimnasio

Cristiano los Andes para el fortalecimiento de conductas, valores y principios que contribuyan al mejoramiento de las relaciones sociales.

Marco Teórico

La pedagogía lúdico didáctica como método de enseñanza a través del juego genera un mayor impacto y un aprendizaje más significativo que el enfoque netamente teórico. Este recurso se ha convertido en la columna vertebral de la pedagogía infantil debido a la necesidad de trabajar continuamente sobre estrategias que permitan generar y fortalecer la creatividad y la imaginación de los niños para dar paso a la autonomía en la toma de decisiones personales y colectivas, y también para presentar nuevas alternativas de solución a las diferentes situaciones problema que se les puedan presentar en su diario vivir.

El juego basado en las experiencias diarias es un factor de estimulación del aprendizaje que se trabaja de manera transversal con la pedagogía en tanto que es parte fundamental del desarrollo de un niño; en este sentido, se hace necesario aclarar que otros aspectos son igualmente importantes: la consecución de indicadores asertivos y la comunicación clara y continua entre docente-alumno, padre-alumno y docente ya que dan paso a la adquisición de nuevos conceptos y al fortalecimiento de conductas favorables.

No es casualidad que un niño que permanece en el juego es constantemente activo y genera una mayor participación en su entorno; en cambio, un niño que vive constantemente aislado de su entorno social manifiesta una participación académica y de integración más reducida generando en ocasiones una fobia social que lo lleva constantemente a buscar espacios de aislamiento y de esta manera puede llegar a generar conductas de auto rechazo y de rechazo hacia a otros. Por esta razón, hablar del juego como lúdica participativa y de generación de estímulos se hace cada vez más necesario en los colegios, parte de esto lo argumentaba Sarlé, (2006) quien planteó que “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño

a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, pág. 35).

En este orden de ideas, el juego es el factor que el niño usa como aislamiento de su vida cotidiana y cuando logramos a través de este, proporcionarle medios, herramientas o técnicas de aprendizaje o comportamientos, no solo estamos permitiendo a este niño disfrutar de un espacio netamente suyo, sino que, a su vez, lo estamos formando para aportar a la sociedad.

Para esto es importante mencionar el referente de un inventario de los juegos de los niños marfilenses en 1973 en el cual “se subraya el estudio de los juegos y de los juguetes que aportan el conocimiento de una población infantil y de una cultura en general” (UNESCO, 1980, pág. 24). A su vez, es importante mencionar que dentro de esta investigación realizada por la Unesco (1980) se propuso que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (UNESCO, 1980, pág. 17).

Para Karl Groos (1902), el uso del juego como método de investigación y aprendizaje psicológico es de suma importancia en la formación de bases y hábitos en un niño por cuanto lo lleva a desarrollar más eficazmente las funciones y capacidades que este tiene pero que en algunas ocasiones desconoce (Groos, 2002), de esta forma Groos termina por plantear que lo que el niño hace con una muñeca lo hará de grande con un bebé y en este sentido se busca mediante el juego de roles que el menor en su infancia juegue un papel fundamental que le permita, como plantea Groos, adquirir valores, principios y comportamientos que pueda aplicar en su etapa adulta contribuyendo de esta manera a la construcción de su sociedad.

El juego de roles permite potencializar la forma de pensar y actuar de los niños frente a diversas situaciones en condiciones específicas, generando en ellos un sentido de responsabilidad

respecto a cada una de las acciones que se realizan a diario; por esta razón, cuando un infante juega a ser grande se crea mayor conciencia de que al imitar a un adulto las decisiones que se tomen transformarán realidades, sin importar si estas se den dentro de un entorno puramente recreativo. Por otro lado, es posible que las propuestas de algunos no se queden en un simple juego y terminen siendo implementadas para obtener resultados favorables y transformadores dentro de una sociedad real.

En muchas ocasiones pensamos que el pensamiento de los niños no es tan influyente en la construcción de una sociedad, pensamos que al ser tan pequeños no tienen la coherencia o la facultad para tomar decisiones importantes y muchas veces los dejamos de lado haciendo caso omiso a sus opiniones y conceptos frente a situaciones importantes o respecto a cómo conciben el mundo y su alrededor; de esta forma, su nivel de participación es mínimo en la construcción de una sociedad.

Por esta razón, cabe resaltar lo divulgado en la publicación Children's Rights International (2005) en el Boletín de Noticias de los Derechos del Niño, en la página 27: "Las voces de los propios niños deben ser prominentes en la exploración de lo que está sucediendo en sus vidas - debemos considerar a los niños como sujetos de conocimiento que están actuando sobre su entorno, y están en un proceso de transformación de la infancia" (Children's Rights International, 2005). Por lo tanto, si en la formación y construcción de la sociedad no se tienen en cuenta la opinión de los infantes y pensamos que la opinión de estos no tiene validez, posiblemente crecerán con un factor de rechazo e intolerancia hacia el desarrollo y expresión de sus ideas.

Esta posible situación generaría no solo un aislamiento de los niños a los futuros espacios de participación comunitaria y política sino también un aislamiento interno dentro de cada uno de los espacios en los que se desenvuelvan a futuro. Tal como en algún momento hizo referencia

Casas Ferran (1998) en el cual hizo relación a las múltiples acepciones de los niños y de las niñas mencionando entre varias de ellas que “La infancia como representación ambivalente y cambiante: etimológicamente, el origen del concepto "infancia" viene del latín in-fale, el que no habla, por lo tanto, el que no tiene algo valioso que decir, no vale la pena escucharlo” (Casas, 1998).

La labor adelantada desde la ONU (Organización de las Naciones Unidas) a través de la Declaración Universal de los Derechos del Niño dada en 1.948, meses después de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, reafirma la necesidad de ver al niño como un sujeto garante de derechos y participativo dentro la construcción de una sociedad; en otras palabras, la participación de los niños en cada uno de los espacios de construcción de la sociedad se hace tan necesaria como la participación de miles de profesionales en la construcción de la misma, ya que los primeros tienen otra visión menos prevenida de la que tienen los adultos, quienes basan su confianza y opinión en las pruebas reales y experiencias de vida.

La transmisión de los patrones culturales, marcada desde la infancia primeramente por su familia y luego por la sociedad, hace que el niño vea en el adulto un modelo a seguir e imitar; por esta razón, textos como los escritos por Eugéne Rolland, quien publicó en 1883 *Rimas y juegos de la infancia* hacen ver como los contextos educativos a través del juego de roles y de la enseñanza permiten identificar de manera más clara como los niños perciben y reinterpretan la realidad de lo aprendido en casa como, dentro del aula de clases y en otros espacios sociales.

Por último y para concluir es importante resaltar la necesidad continua de un niño por establecer contacto con los demás como lo propone Lev Semyónovich Vigotsky (1924) quien, en un estudio realizado, observó cómo constantemente el niño busca generar una interacción sociocultural con otros sin importar sus condiciones, lo que lo lleva a adquirir otros roles que

complementan al propio, generando de esta manera una cooperación continua con quienes lo rodean. Este factor se considera importante dentro de la sociedad ya que en la medida en que un ser humano se forme con la capacidad de ayudar a otros, este no solo va a construir un buen futuro para sí mismo y su familia, sino para su sociedad.

Antecedentes Investigativos

Desde un principio, la pedagogía ha buscado diferentes alternativas para convertir el proceso educativo dentro del aula de clases en un espacio más agradable para los niños; en ese sentido, se han adelantado varios experimentos y metodologías en busca de alcanzar este objetivo. Para este tipo de investigaciones, como lo es el presente proyecto, es necesario aclarar el papel fundamental que juega el desarrollo cognitivo y neuro-lingüístico para que los aprendizajes que adquieran los niños se fijen en su personalidad y perduren en su vida.

En ese sentido, las dinámicas dentro del aula de clases cada día han sido más recursivas, llevando la enseñanza a espacios abiertos tal como lo propuso Pablo Giménez (Giménez, 2003) quien planteó como apropiado el uso de los juegos de rol en talleres extraescolares o actividades fuera del aula como método de enseñanza y aprendizaje significativo en los niños y niñas.

En este orden de ideas es significativa la importancia que tiene la experiencia que adquiere el niño en el desarrollo de su aprendizaje, de esta manera vale la pena mencionar lo expuesto por Pellicciotta (1971) quien considera que:

“En el difícil camino del aprendizaje, el niño necesita experiencia técnica, vivencias ricas y estímulos significativos, para lograr todo el progreso de que él es capaz; y es el juego el que le permite satisfacer plenamente su necesidad de: crear haciendo, aprender jugando y jugar respetando” (Pellicciotta, 1971, pág. 79).

En el desarrollo de las investigaciones respecto al juego de roles como método de aprendizaje y de intervención de conductas que cooperen a mejorar el entorno y desarrollo psicosocial de un niño se encuentran también otras acciones e investigaciones adelantadas que han demostrado que

este tipo de juegos llevan al menor no solo a explorar cosas nuevas, sino que a su vez permiten orientar al menor a generar como propias las conductas y acciones que se desarrollan en el juego.

Esta línea de argumentación podría basarse en lo expuesto por Sarlé (2006), quien propuso: “En relación con la enseñanza, el juego no solo permite despertar el interés del niño por ser una conducta propia de esta etapa, sino que orienta correctamente el interés al conjugar lo conocido con lo nuevo, la repetición como forma de dominio y el contacto con la vida cotidiana. En el juego, el niño subordina su conducta a ciertas reglas convencionales. Al hacerlo su conducta se torna racional y consciente” (Sarlé, 2006, pág. 176)

Todas las investigaciones y acciones adelantadas para integrar la educación con el juego en el desarrollo del niño se hacen necesarias tomando en cuenta que:

“El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, lo que implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, pág. 25).

Aspectos Metodológicos

El planteamiento del presente proyecto de investigación se ha fundamentado en el Paradigma Interpretativo. Rico (2005) aduce que este tipo de paradigma busca la profundización de la investigación planteando diseños abiertos y emergentes desde la globalidad y la contextualización; además, se centra en procesos de comprensión e interpretación, permitiendo así compartir intereses mutuos y participativos. La implementación de este paradigma se encuentra orientada hacia el diseño, construcción, actualización y ejecución de acciones que conlleven al desarrollo y cambio de hábitos de comportamiento y de conducta en los estudiantes del grado cuarto de primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá- Colombia.

La Investigación Cualitativa plantea que observadores competentes y cualificados pueden informar con objetividad, claridad y precisión acerca de sus propias observaciones del mundo social y del entorno escolar en el que se desempeñan a diario los estudiantes, así como de las experiencias de los demás. Por lo tanto, este tipo de investigación permite la aproximación a un sujeto real que puede, en cierta medida, ofrecernos información sobre sus propias experiencias, opiniones, valores, etc. por medio de un conjunto de técnicas o métodos como las historias de vida y/o el estudio de caso.

El punto de partida para determinar la metodología empleada en la aplicación de la presente propuesta se compuso por dos ejes fundamentales: las temáticas planteadas por parte de la coordinación académica y del área de orientación escolar de la institución, y las estrategias proyectadas en las acciones a realizar. Como resultado se estableció que el diseño denominado principal permitió generar un estudio enfocado de carácter cualitativo.

De acuerdo a lo anteriormente descrito, podemos mencionar lo dicho por Bañeres et al. (2008) quien establece que el juego “no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo” (p.13).

Esta premisa nos permite observar de manera clara como a partir del juego de roles, las actuaciones del niño forman parte de su aprendizaje siendo estas las bases de su actuar y de su desempeño en cada una de las áreas de su vida. Cabe mencionar que los juegos de roles que ejercen los menores en su vida diaria, ya sean guiados o de manera autónoma, les permite mantener su sentido de exploración y aprendizaje constantemente activo, promocionando a su vez el fortalecimiento de su desarrollo cognitivo como lo menciona Moreno (2002) quien planteó que “el juego es una constante vital en la evolución, maduración y aprendizaje del ser humano, que acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional y espiritual del hombre, y cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona” (p.20).

Enfoque de Investigación

El enfoque planteado para este proyecto de investigación estará direccionado hacia el Enfoque Cualitativo, ya que este permite desde su perspectiva y campo de trabajo recolectar la información basada en los distintos comportamientos que se presentan en la población flotante a estudiar tanto en el ámbito educativo como en el contexto cultural sociológico y familiar; por otro lado, los procesos de investigación cualitativa conllevan a que el investigador pueda usar métodos y herramientas como la observación participativa que le permitan recolectar información clara, precisa y objetiva. Este método se convierte en un factor fundamental que le

permite al investigador observar las conductas de los menores en su entorno escolar y a su vez, generar conclusiones y estrategias que alimenten la propuesta de investigación dentro del juego de roles.

Partiendo de lo anteriormente descrito, es importante resaltar que el Enfoque Cualitativo también permite, con el uso de sus herramientas: el diseño de estrategias que posibiliten evaluar de manera participativa la conducta de la población, generando a su vez espacios de reflexión en torno a la problemática o situación a intervenir.

De esta manera se pretende lograr la construcción de una comunidad funcional, a partir de la participación y la convivencia de los estudiantes, se realizará de una manera constructiva y didáctica; según Salmina NG. (2010) la formación e introducción de los menores dentro de un posible juego de roles de acción participativa como parte fundamental del proceso de crecimiento tanto en su parte física como en su intelecto, ya que permitirá no solo observar su comportamiento sino el impacto que este genera en su entorno.

Tipo de Investigación y Diseño

Para la propuesta de una estrategia basada en la transformación de conductas a partir del juego de roles se hace necesario trabajar desde la Investigación Orientada a Decisiones, que tiene como eje central la ejecución de acciones a partir de ejercicios y actividades que no se centran en hacer aportes teóricos, sino su objetivo principal está proyectado hacia el alcance y búsqueda de soluciones a los problemas; teniendo en cuenta lo anterior Bernal (2005) plantea la necesidad de un acompañamiento continuo en el cual el investigador permita al objeto poblacional de estudio (Bernal Yoseff, 2005), examinar y analizar las variables que se pueden presentar dentro de sus rutinas diarias y de esta manera orientar de manera pertinente las acciones a adelantar y evaluar.

A su vez, la Investigación Acción hace parte de este proyecto ya que las metodologías cualitativas hacen posible la medición y el estudio de las conductas observadas dentro de un grupo durante su rutina. Este tipo de investigación propone a los participantes tomar decisiones nacidas a partir del rigor y características de las circunstancias en las cuales se encuentren; de esta manera, el juego de roles aplicado a los niños de cuarto grado de primaria del colegio Gimnasio cristiano los Andes les permitirá tener la facultad de analizar las diferentes reacciones y comportamientos que se presentan en el aula de clases, con el fin de ayudarles a actuar de manera inmediata y tomar decisiones asertivas frente a diferentes tipos de situaciones.

Otro de los tipos de investigación que se tendrá en cuenta para el diseño de la propuesta planteada es la Investigación Participativa, gracias a que esta metodología de investigación lleva a que los participantes se involucren de manera directa en la solución de la problemática a abordar. De esta forma, surge la necesidad de un análisis de las posibles variables que se están generando en una situación problema y de las probables soluciones. En la Investigación Participativa, el investigador puede encontrar en el estudio de casos, una herramienta para la elaboración de las hipótesis o posibles causas y efectos del problema de carácter convivencial que surge en la población a intervenir.

De igual manera, el desarrollo del Estudio Etnográfico permite al investigador ingresar dentro de una comunidad, grupo o institución, en este caso: el aula de clases, para observar con una pauta previamente elaborada los campos de acción a intervenir y las posibles falencias que se desarrollan durante la convivencia, permitiendo así alimentar la investigación y construcción de las estrategias didácticas a implementar en el aula de clases.

Dentro del proceso de la investigación para esta etapa, es importante considerar el Diseño Cuasi-Experimental que permite medir o experimentar diferentes variables y a su vez

compararlas con otros grupos y otras alternativas sin afectar el proceso principal. Esta metodología de investigación permite la escogencia de grupos de manera aleatoria que en este caso es lo que se proyecta: trabajar con el grupo de niños de cuarto de primaria y conjuntamente permite trabajar con una población rotativa. En este momento es conveniente mencionar lo planteado por Cook y Campbell (1986) quienes consideran los cuasi-experimentos como una alternativa a los experimentos de asignación aleatoria, ya que en aquellas situaciones sociales donde se carece de pleno control experimental, es donde las variaciones de situaciones se dan más a menudo.

Técnicas de Investigación

Para la elaboración de una propuesta de intervención resulta relevante identificar las técnicas a usar no solo en el diseño de la propuesta sino en la recolección de datos que fundamentarán lo propuesto en esta, para esto es importante citar a Rodríguez Peñuelas, (2008) quien manifiesta que “las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas”.

Retomando la última cita, las técnicas que se emplean en la elaboración de una propuesta o del diseño de una investigación para la intervención de una problemática parten por ser las bases más importantes en la construcción de esta, ya que de la recolección de la información se pueden identificar las diferentes variables a usar durante el transcurso de la elaboración de cualquier proyecto de aplicación o investigación.

Es relevante sumar la necesidad de orientar y dirigir el proyecto de manera que logremos identificar la información que se desea obtener y el impacto que se busca lograr ya que al no identificar o no tener claro estos objetivos se puede llevar al error de no definir la problemática

ni las técnicas de intervención a tratar, terminando así con pérdida de tiempo y en muchas ocasiones, iniciando de nuevo la investigación o el diseño de la misma.

Es importante hacer mención de lo dicho por Rojas Soriano, (1996) quien señala al referirse a las técnicas e instrumentos para recopilar información como la de campo, lo siguiente: “El volumen y el tipo de información-cualitativa y cuantitativa- que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados por los objetivos e hipótesis de la investigación”. Esto nos quiere decir y nos hace entender que la información que se recolecta durante una investigación debe tener una planeación previa y sin importar la cantidad de información que se recolecte, esta debe ser justificada y en coherencia con el desarrollo de la propuesta.

Todas las observaciones anteriormente mencionadas se tienen en cuenta para la elaboración y proyección de la propuesta de Estrategia didáctica desde los juegos de roles para la construcción de la participación en la convivencia en los estudiantes de cuarto grado del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá-Colombia.

En consonancia con lo mencionado por los autores anteriores, para este modelo de intervención y diseño de propuesta se realizará una intervención en la cual se hará uso de las diferentes herramientas de investigación y técnicas para recolectar información apropiada en la elaboración del documento; por otra parte, la importancia y el buen uso de herramientas, enfoques, técnicas, entre otros, darán como resultados no solo la orientación y guía de la problemática a intervenir, sino que a su vez direccionarán de manera correcta los resultados esperados tal como lo menciona (Estallo, 1999 y 2000; Moral, 2000) quienes plantean la importancia que se debe tener durante el proceso en cada uno de los procedimientos donde se recolecten datos. Lo que es necesario tener en cuenta ya que estos son muy variados y en general, dependen de los objetivos del investigador y de la naturaleza del objeto de estudio.

Por esta razón las técnicas a emplear durante el desarrollo y elaboración de esta propuesta estarán fundamentadas en las estrategias e instrumentos que se mencionan a continuación:

Observación participativa.

Es un instrumento básico que busca la comprobación de un fenómeno. Esta técnica debe ser controlada y planificada sistemáticamente. A través de la observación y el registro de bitácoras, se plasman las labores desempeñadas por los sujetos que son objeto de estudio, obteniendo información relevante para la ejecución de la actividad planteada.

Entrevista no estructurada.

Busca obtener información a través de una conversación que no se guía por un cuestionario o modelo rígido que ayuda a tratar temas complejos y que resulta ser muy flexible pues permite adaptarse al tiempo y a las circunstancias. Como medios de registro se emplean la grabación de video, voz y la toma de notas.

Método etnográfico.

Consta de grabaciones, fotografías y filmaciones; este se aplicará en los procesos de reforzamiento cognitivo y de aprendizaje durante el juego de roles.

Cuestionarios.

Se emplean como instrumento de medición para conocer estratégicamente la interpretación de determinado individuo frente a un tema y una de sus más grandes ventajas es que permite razonar las respuestas durante un plazo de tiempo- respuesta menos obligada. Se empleará en procesos de indagación preliminar con el fin de conocer en detalle las posibles causas y soluciones a las problemáticas presentadas en el aula escolar y con el propósito de alimentar el diseño de la propuesta metodológica y lúdica a realizarse.

Entrevista estructurada.

Es una técnica donde el investigador planifica previamente y se ajusta a un guion estandarizado a la hora de realizar las preguntas. Son preguntas cerradas y serán dirigidas tanto a estudiantes como a docentes del curso con el fin de identificar los posibles factores de riesgo que conllevan a conductas negativas que afectan la convivencia escolar de los menores.

Instrumentos de Recolección de la Información

Teniendo en cuenta el carácter del proyecto, se hace necesaria una investigación y recolección de datos basada en una intervención directa y participativa por parte del investigador, de esta forma se busca indagar sobre la conducta de los menores y el porqué de su comportamiento a través de las siguientes herramientas:

Observación directa.

Este instrumento permitirá de manera eficaz y asertiva identificar las variables y causas por las cuales se presentan en los menores, comportamientos que afectan de manera directa la convivencia. En ese sentido es importante mencionar una frase dicha por Charles Darwin (1809 - 1882): “Resulta extraño que nadie quiera ver en la observación el valor de servir de fuerza- ya sea positiva o negativa- sobre las opiniones, si acaso han de tener algún valor” en pocas palabras Darwin manifiesta que la observación es la herramienta que identifica las falencias como las virtudes y proporciona el valor indicado transportándolo al área investigativa o científica. Parte de la eficacia y garantía de las pruebas recolectadas durante el diseño y elaboración del proyecto de investigación dependen de que las muestras que se tomen sean continuas con el fin de poder realizar una observación y seguimiento a los resultados.

Guía de observación.

Para este proceso también se hará uso de este instrumento, el cual permitirá al investigador tener una base sobre la información a recolectar debido a la necesidad de saber los tiempos y los comportamientos que se buscan evaluar para identificar las posibles falencias a intervenir y las cualidades a mantener o reforzar.

La entrevista.

Será usada como mecanismo para obtener información de manera directa y detallada ya que esta técnica permite al investigador aclarar posibles dudas frente a los procesos que se adelantan dentro de este mismo proceso. Es importante mencionar que se hará uso en sesiones de grupo lo

que jugará un papel fundamental dentro de la recolección de la información ya que al trabajar con investigaciones exploratorias, es posible intercalar, apreciar y recolectar mayor información debido a la cantidad de personas que se hacen partícipes de estas. Adicionalmente, la entrevista permite profundizar más allá de las contestaciones superficiales gracias a que cada una de las sesiones a realizar se hará mediante la Observación Participante, técnica que permite orientar la dinámica de grupo.

Cada una de las herramientas mencionadas y usadas en esta investigación contribuye de manera significativa al desarrollo y avance de esta propuesta, y al cumplimiento de los objetivos trazados.

Población y Muestra

En la ciudad de Bogotá Colombia, en la localidad 10 de Engativá en el barrio Bonanza, se encuentra ubicado en la carrera 75 N° 71ª – 06 el Colegio Gimnasio Cristiano los Andes cuyas instalaciones albergan un total de 245 estudiantes 140 mujeres y 105 hombres de los grados transición a grado 11. En este colegio se encuentran estudiantes de los estratos 2, 3 y 4, y las edades de estos van desde los 4 hasta los 15 años.

Teniendo en cuenta el espacio abierto y dispuesto por el colegio para el desarrollo de este ejercicio se trabajará con la población del grado cuarto de primaria, el cual está compuesto por un total de 24 alumnos divididos en 16 niñas y 8 niños procedentes de familias de estratos 3 y 4. El 15% de los alumnos provienen de hogares monoparentales o padres en proceso de separación, otro 40% de los alumnos están a cargo de abuelos, tíos o terceras personas que los cuidan a diario y que en muy pocas ocasiones tienen la oportunidad de compartir con sus padres y por último, el 45% restante son alumnos que provienen de familias culturalmente tradicionales donde el tiempo compartido entre padres e hijos es continuo.

Caracterización de la Población

Este grupo ha sido reportado por los diferentes docentes por su alto compromiso y facilidad para el aprendizaje y adaptación a metodologías de enseñanzas nuevas por este motivo se le ha solicitado mayor apoyo a los padres de familia para generar procesos acordes a su desarrollo que permitan la motivación interna en los menores y un refuerzo motivacional externo con apoyo de los diferentes grupos sociales que rodean al menor como lo es su familia y amigos.

Es de resaltar que los estudiantes se encuentran en un proceso en el que mediante estímulo motivacional y con la ayuda de los padres se busca continuamente generar un mayor sentido de responsabilidad frente al desarrollo de sus tareas, comportamientos y acciones.

Aplicación Proyecto de Investigación

Taller 1 - Construyendo mi Ciudad a través de la Democracia

Objetivo. Construir a partir de la participación de los estudiantes un nombre que permita identificarlos como grupo partiendo de la búsqueda de un nombre y logo que los caracterice.

Descripción. Iniciada la sesión con los alumnos se realizará la explicación de la finalidad del proyecto para tener mayor comprensión del mismo. Mediante el uso de la mesa redonda se explicará al grupo que a partir de ese momento pasarán a ser ciudadanos de una ciudad que será habitada por y se les informará que su salón de clases dejará de llamarse grado 4° y ahora tendrá un nombre y un logo, los cuales serán escogidos de manera democrática y participativa para dar identidad y mayor sentido de pertenencia a la ciudad que desde ahora empezarán a construir.

De manera individual cada niño libremente realizará el logo y después serán compartidos para escoger uno solo, al igual, el nombre se seleccionará por consenso y mediante votación.

Recursos. Aula de clases, cartulina, papel periódico, papel iris, colores, temperas y pinceles.

Desarrollo. Durante el inicio de la actividad se evidenció en los estudiantes una leve apatía a la realización de la actividad. Durante los primeros minutos estaban muy dispersos por lo que se recurrió a actividades de pausa activa para entrar en confianza y poder explicarles el proyecto que se iba a desarrollar con su participación. Más adelante se genera una motivación y un cambio respecto a su comportamiento; a partir de esto, los estudiantes de manera participativa y

mediante consenso escogieron el nombre y logo de la ciudad en la que iban a habitar.

Finalmente, se abrió un espacio donde se permitió escuchar sus argumentos y razones por las cuales se eligió el nombre y logo que los representaría como ciudad.

Es de resaltar que después de realizado este proceso, la participación de los niños fue continua y positiva, esto permitió tomar este espacio para incentivar a los estudiantes a construir de manera conjunta con los estudiantes una pequeña constitución o libro donde se establecieron las normas, acuerdos, deberes y derechos de los ciudadanos con el fin de generar un mayor sentido de pertenecía frente al proceso y de mayor responsabilidad.



Imagen 1. Cartel “La Ciudad de los vampiros”, Colegio Gimnasio Cristiano los Andes, Bogotá, mayo de 2018.

Taller 2 - Mi profesión, mi Vida y mi Disciplina - Escogiendo mi Rol

Objetivo. Determinar en cada uno de los estudiantes el rol y/o profesión que desea asumir dentro del grupo, conociendo sus principales funciones.

Descripción. Cada estudiante postulará la profesión que desea representar compartiendo sus saberes previos y generando debate sobre los mismos; como tarea cada niño investigará más a fondo sobre las funciones y roles de la profesión seleccionada.

Recursos. Aula de clases, cartulina, papel periódico, papel iris, colores, temperas, pinceles y demás elementos de caracterización.

Desarrollo. Para la actividad se les solicita a los estudiantes traer recortes con los cuales expongan ante sus compañeros las profesiones que desean interpretar, los estudiantes que participaron de manera particular expusieron las labores y el quehacer diario de las profesiones escogidas y como estas aportan a la sociedad. De igual manera, se evidencio que una minoría de los estudiantes no trajo la revista ni los materiales que se habían solicitado para el trabajo en clase, pero al ver los demás enfocados en sus tareas decidieron unirse al grupo desarrollando las tareas asignadas.

Esta actividad permitió conocer sus saberes previos, escuchar sus aportes, dudas y expectativas. Al ir buscando en las revistas los niños encontraron varias profesiones, esto los llevó a determinar el valor de la vida profesional dentro de la sociedad. Cada profesión tiene una importancia y una necesidad definida; por ejemplo, “los chefs” necesitan disciplina y orden en el desempeño de sus funciones, “los artistas” los cuales hacen uso continuo de su concentración, “diseñadores de modas” y “estilistas”, entre otros, permitiendo que mediante esta exploración escogieran libremente la profesión que les gustaría personificar dentro de la ciudad; a su vez se les reitera el compromiso de indagar y profundizar más con el fin de que en el siguiente taller tuvieran herramientas suficientes para personificarlas y ponerlas en práctica en el nuevo espacio

de clases que ya no sería su salón sino la ciudad de los vampiros como ellos mismos la denominaron.



Imagen 2. Fotografía Taller 2, Colegio Gimnasio Cristiano los Andes, Bogotá, mayo de 2018.

Taller # 3 Conectando mi Vida a mis Sueños- La Personificación

Objetivo. Interiorizar de manera más directa cada una de las profesiones para generar mayor apropiación en cada uno de sus roles.

Descripción. Con ayuda de material didáctico los estudiantes elaborarán de manera creativa atuendos que representen y/o caractericen la profesión seleccionada teniendo en cuenta lo investigado en la sesión anterior.

Recursos. Aula de clases, material reciclable, pegante, cinta, marcadores y disfraces.

Desarrollo. En esta etapa se refleja de manera positiva como los niños se apropiaron del rol con el cual se identificaron y como este trabajo se realizó a satisfacción en sus casas toda vez que cada uno de ellos llegaron con apuntes sobre lo que indagaron a sus padres y/ o familiares sobre la profesión que escogieron.

En esta etapa es de resaltar como el impacto generado mediante este ejercicio permitió que los estudiantes llegaran al aula de clases, ahora ciudad de los vampiros, con la personificación de sus personajes y con la motivación de poner en práctica las funciones asignadas e investigadas.

Durante la presentación, cada uno de ellos explicaba a sus compañeros las funciones que realizan en la vida real y las que realizarían como profesionales dentro de la ciudad vampiro, de esta forma se evidenció cómo la investigación participativa e interpretativa puesta en la práctica generó más compromiso e interés por parte de ellos que de haber realizado algo solo teórico; a su vez se reforzó el valor agregado del colegio en la lucha continua del uso de material reciclable para cada una de las actividades, por eso cada uno de manera creativa ingenió un elemento que caracterizara su rol con material reciclable. A decir verdad, los niños recrearon cosas muy interesantes dejando volar su imaginación.



Imagen 3. Fotografía Taller 3, Colegio Gimnasio Cristiano los Andes, Bogotá, mayo de 2018.

Taller # 4 Interactuando con mis Colegas - Visita a Profesionales Reales

Objetivos. Conocer de manera directa a través de profesionales reales las funciones que estos desempeñan en su diario vivir al igual que sus experiencias y como estas pueden ser aplicadas en su entorno.

Descripción. Con el fin de dar mayor sentido a nuestro proyecto, los estudiantes tendrán la visita de algunos profesionales con los cuales se realizó la gestión previa no solo para la visita de estos al colegio, sino de del desplazamiento de los estudiantes hacia los lugares de trabajo de estos para compartir sus experiencias y aclarar dudas e inquietudes, allí estos en su rol, explicarían a los niños las obligaciones y deberes de su profesión.

Recursos. Aula de clases, sitios de trabajo

Desarrollo. Para este proceso se solicitó el apoyo y visita de entidades públicas como la policía y bomberos, a su vez se realizó una visita a la escuela de carabineros de la policía con el fin de que los estudiantes no solo pudieran conocer lo que hace un policía sino también otros profesionales como por ejemplo, un veterinario; de igual forma, se realizaron las visitas y conferencias por parte de un chef, un ingeniero de sistemas, un contador y un profesor; este proceso se llevó a cabo con la compañía de los estudiantes quienes en cada visita generaron preguntas donde conocieron más a fondo las grandes responsabilidades que tienen dentro de la sociedad. Al retomar lo escuchado cada uno realizo un escrito que debería ser enseñado a su

titular en el área de español donde justificaban la profesión que habían seleccionado y los compromisos adquiridos para llevarla de la mejor manera dentro de ciudad vampiro.

La docente titular manifestó estar muy contenta con las producciones empezando que el 100% cumplieron con esta tarea y además por el esfuerzo por presentar “buenos argumentos y caligrafía”.

Por último, se solicitó a los docentes de cada una de las áreas que llamaran a los niños ya no por su nombre sino por su profesión ya que esto permitiría al estudiante apropiarse del personaje y transformar su comportamiento en la medida que este entrase a cumplir los deberes asignados dentro de su profesión; de esta manera, la intervención a realizar en estos menores permitirá generar una transformación no solo en sus comportamientos sino en sus actitudes y expresión de las emociones: problemáticas más relevantes en este curso, manifestadas por los docentes.

De igual forma los comportamientos de hiperactividad y déficit de atención evidenciados durante el desarrollo de estos talleres y en algunos de los niños participantes reflejó que cuando a estos se les asigna responsabilidades y estas son interpretadas dentro de su rol como profesionales hacen que estos comportamientos bajen, según lo manifestado por la docente ya que la necesidad de dar ejemplo y actuar de acuerdo a su profesión hace que en muchas ocasiones los niños con dificultades de comportamiento reprimieran ciertas actitudes que en algunas ocasiones eran causa de señalamiento. Por último, la docente manifiesta que dará continuidad a este proyecto dentro de su aula de clases permitiendo que los niños continúen con la personificación de los roles adquiridos ya que evidencia que esto genera un impacto positivo en la formación de los menores.



Imagen 4. Fotografía Taller 4, Policía Nacional, mayo de 2018.

Cronograma de Actividades

ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4
Presentación de propuesta de investigación a las directivas del colegio Gimnasio Cristiano los Andes.	X			
Análisis global del comportamiento de los niños del grado 4 de básica primaria del Colegio Gimnasio Cristiano los Andes.	X			
Desarrollo de actividades que conlleven a evidenciar las problemáticas más relevantes que se presentan en los niños del grado 4 de básica primaria		X	X	
Diseño de propuesta			X	
Entrega y presentación de la propuesta				X

Tabla 1 Cronograma de Actividades

Resultados

Una vez aplicada la metodología propuesta se evidencio que la atención de los niños se elevo en un 50 % más de lo normal, esto de acuerdo a la información suministrada por los docentes, toda vez que al aplicar las diferentes técnicas y métodos usados y presentados en este proyecto de investigación, no solo permitió crear una nueva metodología de aprendizaje y de intervención, sino que a su vez se pudo establecer y crear una relación con los objetivos académicos de cada clase.

La enseñanza aprendida y el aumento del rendimiento a partir de la experiencia vivida como supuestos adultos, les permitió a los niños y niñas experimentar no solo un simple juego de roles donde se convirtieron en profesionales por un tiempo, sino que además pudieron ser protagonistas directos en la construcción de una ciudad creada por ellos donde la sana convivencia, el respeto por el pensamiento del otro y la admiración basada en las ideas y aportes que transformaran la sociedad y ciudad creada por ellos les permitió conocer la verdadera esencia de una democracia participativa, donde el interés individual paso a un lado y se abrió camino al interés y crecimiento colectivo.

Estos factores determinantes permitieron a su vez identificar que las metodologías usadas en la enseñanza dirigida a niños y niñas del grado 4° de primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá – Colombia debe ser constantemente lúdicas y vivenciales; ya que es a partir de esta metodología que los niños no solo aprenden los conceptos académicos necesarios para el alcance de sus objetivos de curso sino que a su vez a través del juego aprenden a construir una sociedad participativa, democrática e incluyente.

Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencia que lo propuesto por Sarle quien afirma que “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, pág. 35). Toma toda validez ya que observados los resultados se puede deducir que a partir del juego de roles se logró recrear en los niños no solo un piloto de construcción de sociedad sino a su vez un estímulo positivo que reforzó e incremento el rendimiento académico y el sentido de responsabilidad frente a sus acciones durante el desarrollo de su jornada escolar

De igual manera es importante resaltar que este tipo de conceptos para la construcción de sociedad se logra cuando entendemos y conocemos el concepto de la democracia, del apoyo mutuo y del trabajo en equipo, donde los individualismos quedan a un lado y se trabaja por la necesidad de salir adelante; lo realizado en este proceso evidencia una vez más lo divulgado en la publicación Children's Rights International (2005) en el Boletín de Noticias de los Derechos del Niño, en la página 27: "Las voces de los propios niños deben ser prominentes en la exploración de lo que está sucediendo en sus vidas -debemos considerar a los niños como sujetos de conocimiento que están actuando sobre su entorno, y están en un proceso de transformación de la infancia" (Children's Rights International, 2005).

Para que la construcción de una sociedad democrática, estable y duradera permanezca en el tiempo y no sea noticia por su corrupción se hace necesario sembrar en los niños y niñas este tipo de estrategias pedagógicas que les permita pensarse desde su infancia la necesidad del apoyo mutuo y del sentido de corresponsabilidad.

Conclusiones y recomendaciones

A partir del proceso realizado mediante la implementación de la propuesta pedagógica y didáctica del juego de roles, los niños y niñas del colegio gimnasio Cristiano los Andes del grado 4° de educación básica primaria pudieron experimentar a través de la convivencia y la puesta en marcha de ejercicios democráticos las diferentes formas de participación y construcción de una sociedad real; a su vez estos pudieron adquirir conceptos los cuales eran desconocidos para ellos ejercicio que se realizó a través de las profesiones soñadas por ellos las cuales dejaron de ser un juego y se convirtieron en una responsabilidad que no solamente potencializaba su quehacer en el aula de clases sino a su vez la responsabilidad académica adquirida en cada una de las materias recibidas dentro de su pensum académico.

Durante el proceso se pudo evidenciar de acuerdo con el seguimiento realizado a los niños remitidos al área de Psicología y a lo informado por cada uno de los docentes que trabajan directamente con estos, que los niños y niñas participantes tuvieron una reducción significativa en la alteración de su comportamiento, conductas que se evidenciaban anteriormente y que traían como consecuencia la disminución de su rendimiento académico y por ende una afectación en sus notas.

De igual manera una vez implementada la Propuesta de Estrategias Didácticas desde la Perspectiva de los juegos de roles para el proceso de Aprendizaje de la Construcción de una Sociedad Participativa, Cultural, Política, Educativa y Democrática, en los Niños de Cuarto Grado de Educación Básica Primaria del Colegio Gimnasio Cristiano Los Andes de Bogotá-Colombia, los niños y niñas participantes empezaron a asumir la responsabilidad en cada uno de

los roles que como profesionales habían adquirido durante la implementación de la propuesta lúdico pedagógica, lo que genero de manera inconsciente en estos que se creara la necesidad de buscar un refuerzo positivo al generar un comportamiento de acuerdo al perfil escogido con el fin de obtener un reconocimiento por sus demás compañeros y ser elegidos debido a sus acciones como los alcaldes de sus ciudades las cuales habían sido creadas por estos.

Como respuesta a este resultado se generó por parte del cuerpo de docentes que se tomara la determinación de realizar un ajuste a su pensum y estrategias de enseñanza con el fin de adaptarlas a la propuesta presentada y adquirida por los niños y niñas, ya que durante el proceso de implementación pudieron observar que estos no solo mantuvieron el perfil adquirido sino que incrementaron su nivel de participación y atención en las clases recibidas de las diferentes materias cuando la comunicación, ejemplos y teorías enseñadas eran adaptadas a las funciones de acuerdo a las profesiones escogidas por estos lo que conlleva a que se pasara de una simple teoría a un aprendizaje basado en la práctica.

Como Psicólogo, es evidente que este tipo de investigaciones nos llevan a concluir que no hay limitaciones más que las que uno quiera ver para alcanzar desde pequeños hasta grandes sueños; en ese sentido, el trabajo realizado a través de este proyecto de investigación permite evidenciar la gran responsabilidad que tenemos los adultos en cada uno de los ámbitos sociales donde los niños se encuentren.

Este tipo de ejercicios permite brindar apoyo a los niños, que al igual que los adultos, tienen diferentes características y es a partir del reconocimiento de las capacidades y habilidades individuales que se hace necesario identificar mejor la proyección personal desde el rol como estudiante y como adulto en el futuro.

En este proceso es importante mencionar la estrategia pedagógica utilizada que permitió, durante el ejercicio a los niños y niñas participantes del proyecto, reconocerse como un ser humano con las mismas oportunidades que los demás; igualmente, le permitió a los estudiantes creer en ellos mismos y fortalecer su auto concepto, permitiendo de esta manera enfrentar sus miedos, obstáculos y en algunas ocasiones barreras mentales creadas en algunos casos por la sociedad y desde el interior de sus familias.

Dentro de las recomendaciones a realizar es importante resaltar que este tipo de ejercicios como medio de aprendizaje permiten alcanzar objetivos a corto, mediano y largo plazo. Por ejemplo, el desempeño como profesionales dentro del aula de clases dio lugar al crecimiento de la confianza en sus capacidades, a confiar en sus decisiones y a descubrir habilidades innatas que estaban ocultas debido a los temores creados y formados desde su entorno.

A partir del ejercicio realizado y de la percepción de los infantes, podemos observar como en algunos casos el rechazo a niños con dificultades cognitivas como el déficit de atención y la hiperactividad reciben en algunos casos el rechazo consiente e inconsciente producido por parte no solo de los alumnos y amigos que los rodean sino que en algunas ocasiones de las mismas directivas y algunos docentes quienes de distintas formas los llevan a ser separados de su entorno escolar debido a su comportamiento generando que a través de estas acciones inicien una etapa en la cual pasan a ser juzgados y rechazados por su comportamiento.

En ese sentido, es importante mencionar como en muchos colegios de Colombia esta situación se repite a diario donde niños y niñas debido a posibles trastornos de déficit de atención e hiperactividad terminan siendo aislados de su grupo social debido a la falta de educación inclusiva y la capacitación sobre este tema por parte del ministerio, lo que ha llevado a que esta serie de situaciones se repita constantemente.

Tomando en cuenta lo anterior y como punto final desde la *“Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio Gimnasio Cristiano los Andes de Bogotá-Colombia”* y desde mi profesión como psicólogo presento esta propuesta en la cual busco una forma de inclusión participativa para aquellos niños y niñas que debido a sus comportamientos han sido estigmatizados por parte de quienes le rodean.

De igual manera, la intervención de esta propuesta y los resultados obtenidos de la misma me permiten recomendar la implementación de la misma como método para el fortalecimiento de las capacidades de los niños y niñas enfocándolas a las carreras más afines de su preferencia, abriendo campo a la posibilidad de la creación de una sociedad más participativa y constructiva desde la niñez.

Al permitirse la participación de estos dentro de los espacios educativos y sociables no solo se fortalecerá su confianza y autoestima, sino que, por último, se formará en estos un sentido de pertenencia por la construcción una sociedad participativa e incluyente.

Bibliografía

- Bernal Yoseff, J. J. (2005). El estudio de la infancia desde la psicología cultural: un encuentro de perspectiva. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 63-76.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Casas, F. (1998). *Infancia: perspectivas psicosociales*. Barcelona: Paidós.
- Children's Rights International. (2005). *Boletín de Noticias de los Derechos del Niño*. Obtenido de Newsletter:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=4306244&pid=S0185-0636201500010000700005&lng=es
- Groos, K. (2002). El juego como escuela de vida. *Revista miscelánea de investigación*, 7-22.
- Pellicciotta, I. (1971). *Enciclopedia práctica pre-escolar: Dramatización y construcciones*. . Buenos Aires: Editorial Latina.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 5-33.