



1

Propuesta lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de estudiantes de grado quinto

Propuesta lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de estudiantes de grado quinto¹

Sofía Senaida Albañil Rodríguez²

Yudy Marcela Angulo Fajardo³


Resumen

Introducción: Esta investigación se basó en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas por medio de una propuesta lúdico-pedagógica, la cual se estructuró mediante un juego de roles, en el cual se vieron reflejadas diferentes creaciones artísticas y reflexiones de los estudiantes del grado quinto de primaria de la Institución Educativa Departamental Rural El Altico sede principal del municipio de Cogua del departamento de Cundinamarca. **Metodología:** para este caso se hizo referencia en enfoque cualitativo, investigación acción participativa, y para finalizar línea de investigación basada en desarrollo educativo y social, lo cual permitió dar una estructura sistemática entre cada una de las fases propuestas para el desarrollo de la investigación. **Resultados:** para esta estancia se tomaron en cuenta cada uno de los instrumentos desarrollados en las diferentes fases, en la primera de ellas se realizó un diagnóstico mediante tres instrumentos dos de observación y la aplicación de una entrevista a docentes, de las cuales se logra evidenciar las falencias que tienen los estudiantes en competencias ciudadanas. Se diseñó e implementó un juego de roles, el cual constó de tres momentos, en los cuales trabajo la personificación, la empatía, la reflexión, la creatividad, la comunicación y el compañerismo. **Conclusiones:** de acuerdo a el proceso de elaboración e implementación se

1 Artículo de Investigación.

2 Licenciada en Básica con Énfasis en Matemáticas, Humanidades y Lengua Castellana. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Correo electrónico: sofia.albanil@uptc.edu.co

3 Licenciada en Básica con Énfasis en Matemáticas, Humanidades y Lengua Castellana. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Correo electrónico: yudy.angulo@uptc.edu.co



logró concluir que por medio de las diferentes actividades lúdico-pedagógicas los estudiantes ejercitaron competencias cognitivas, comunicativas y emocionales relacionadas con la vida ciudadana y generaron ideas de lo que implica y exige compartir un mundo con otras personas.

Palabras clave: Competencias ciudadanas, lúdica, identidad, pluralidad, valoración de diferencias.

Playful-pedagogical proposal for the strengthening of citizenship skills of fifth grade students

Abstract

Introduction: This research was based on the strengthening of citizenship competencies through a ludic-pedagogical proposal, which was structured through a role-playing game, in which different artistic creations and reflections of the students of the fifth grade of primary school of the Departmental Rural Educational Institution El Altico main seat of the municipality of Cogua of the department of Cundinamarca were reflected.

Methodology: for this case, reference was made to the qualitative approach, participatory action research, and to finalize the line of research based on educational and social development, which allowed to give a systematic structure between each one of the phases proposed for the development of the research. *Results:* for this stay, each of the instruments developed in the different phases were taken into account. In the first phase, a diagnosis was made by means of three instruments, two observation instruments and the application of an interview with teachers, from which the students' deficiencies in citizenship competencies were evidenced. A role-playing game was designed and implemented, which consisted of three moments, in which I worked on personification, empathy, reflection, creativity, communication and companionship. *Conclusions:* according to the elaboration and implementation process, it was possible to conclude that through the different ludic-pedagogical activities, students exercised cognitive, communicative and emotional competencies related to civic life and generated ideas of what it implies and demands to share a world with other people.

Keywords: Citizenship competencies, playfulness, identity, plurality, valuing of differences



Proposta lúdico-pedagógica para o reforço das competências de cidadania dos alunos do quinto ano

Sumário

Introdução: Esta investigação baseou-se no reforço das competências de cidadania através de uma proposta lúdico-pedagógica, que foi estruturada através de um role play, no qual foram reflectidas diferentes criações artísticas e reflexões dos alunos da quinta classe da escola primária da Institución Educativa Departamental Rural El Altico sede principal do município de Cogua do departamento de Cundinamarca. *Metodologia:* para este caso, foi feita referência à abordagem qualitativa, à investigação de acção participativa e, finalmente, a uma linha de investigação baseada no desenvolvimento educativo e social, que permitiu uma estruturação sistemática entre cada uma das fases propostas para o desenvolvimento da investigação. *Resultados:* para esta estadia, cada um dos instrumentos desenvolvidos nas diferentes fases foi tido em conta. Na primeira fase, foi realizado um diagnóstico utilizando três instrumentos de observação e a aplicação de uma entrevista com os professores, a partir da qual se evidenciaram as deficiências dos alunos em matéria de competências de cidadania. Foi concebido e implementado um jogo de role-playing, constituído por três momentos, nos quais trabalhei na personificação, empatia, reflexão, criatividade, comunicação e companheirismo. *Conclusões:* de acordo com o processo de elaboração e implementação, foi possível concluir que através das diferentes actividades recreativas-pedagógicas, os estudantes exerceram competências cognitivas, comunicativas e emocionais relacionadas com a vida cívica e geraram ideias daquilo que implica e exige a partilha de um mundo com outras pessoas.

Palavras chave: Competências de cidadania, ludopatia, identidade, pluralidade, valorização das diferenças

INTRODUCCIÓN

Esta investigación surgió en Institución Educativa “El Altico” de Cogua, con los estudiantes de grado quinto, con los cuales se identificó con preocupación que había inexactitudes en lo que desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN 2003) se denominan “competencias ciudadanas” y es que las competencias implican y reúnen el saber con el hacer. Dado lo anterior generalmente se pretende que en las escuelas creen y fortalezcan ambientes de aprendizaje, socialización y emociones gratas hacia el conocimiento y hacia los espacios compartidos con otros, pero en algunos casos y espacios se logran evidenciar insolvencias y es que no es extraño encontrar en las aulas, los pasillos, las zonas de recreo, casos de maltrato verbal y exclusión. Tomando lo anterior, se planteó una propuesta lúdico-pedagógica que consistió en un juego de roles diseñado particularmente para la población de este proyecto.

Teniendo en cuenta la problemática, fue necesario realizar una búsqueda de información de la institución, y a resultado de ello se observó que esta promueve la formación en valores y en su lema define a los miembros que la componen como “Líderes de paz y progreso”. Así mismo, en su misión, el colegio se presenta como “una institución incluyente y técnica en agroindustria, que forma ciudadanos competentes, educados en valores en pro del bienestar común y con conocimientos para garantizar los derechos fundamentales de niños, jóvenes y adultos” (IEDR El Altico, 2021) y, se proyecta para el año 2025 ser “una institución que se destaca por su mejoramiento continuo, que trasciende socialmente en la diversidad, la inclusión y el desarrollo de proyectos empresariales de calidad, que busca optimizar el proyecto de vida para mejorar el bienestar de la comunidad educativa” (IEDR El Altico, 2021).

La población objeto de estudio está conformada por 28 estudiantes, quienes se tomaron como muestra a 10, partiendo de dicha población se realizó observación participativa, observación no participativa en las cuales se identificaron comportamientos y situaciones que pusieron en evidencia un nivel regular de competencias ciudadanas en los niños, puesto que se notaron desatinos en las relaciones sociales entre los estudiantes, que mostraron dificultades para ser empáticos, inclusivos y respetuosos de las diferencias y para finalizar dicha fase se entrevistó a cuatro maestros de básica primaria de la institución, donde todos describieron a los niños como inteligentes, amorosos, amables y alegres, partiendo de la anterior situación, se contrastó la información con los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas sugeridos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2003) y se diagnosticó que en la Institución Educativa “El Altico”, se presenta una deficiencia en la formación en competencias ciudadanas de los estudiantes del grado quinto, más que todo en el ámbito de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Esta investigación se encaminó a fortalecer las competencias ciudadanas de los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa "El Altico" de Cagua, por medio de una propuesta lúdico-pedagógica. Y para poder realizar esto se hace necesario en primer lugar diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes de este grado en el ámbito de las competencias ciudadanas; para intervenir con estas dificultades y en busca de darles solución se desarrollan actividades lúdico-pedagógicas que fortalezcan dichas competencias; y finalmente para saber si se logró el objetivo principal propuesto se aprecia el impacto de la propuesta lúdico-pedagógica ejecutada con los estudiantes de grado quinto. Todo esto en aras de que el ambiente escolar sea agradable para los estudiantes.

Una muestra de esta inquietud se puede evidenciar en un texto de la introducción a los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional MEN, 2006, que afirma:

Preguntarse por la formación ciudadana que un país ofrece a las nuevas generaciones es de vital importancia para cualquier nación. En las circunstancias actuales de Colombia esta pregunta cobra una mayor relevancia cuando, como sociedad, estamos haciendo enormes esfuerzos por buscar alternativas que nos permitan resolver los conflictos de una manera pacífica, superar la exclusión social, abrir nuevos espacios para la participación ciudadana, enfrentar los altos índices de corrupción y lograr relaciones más armoniosas en las instituciones educativas, los lugares de trabajo, los espacios públicos y los hogares de muchos colombianos y colombianas (p.148).

La investigación logra evidenciar que la Institución Educativa "El Altico" refleja las consecuencias de dicha problemática en el país, ya que desde hace más de quince años se ha identificado, pero no se ha resuelto. Por ello, desde finales del siglo XX "el Ministerio de Educación Nacional asumió la responsabilidad de ofrecer estos referentes comunes a los cuales hace mención la Ley General de Educación" (MEN, 2006, p.11) y planteó, en primer lugar, los Indicadores de logro y los Lineamientos Curriculares y, en segundo lugar, los Estándares Básicos de Competencias. Ambos documentos han tenido un lugar fundamental dentro de esta investigación, pues ofrecieron un marco claro para identificar las inexactitudes en el ámbito de formación ciudadana de la IEDR en cuestión y, así mismo, han sido un punto de partida pertinente para trazar una propuesta que responda a la problemática identificada, de tal manera que se hace necesario mencionar que entre las situaciones problema se identificaron, principalmente, manifestaciones de rechazo de estudiantes de nacionalidad colombiana hacia estudiantes de nacionalidad venezolana y expresiones de discriminación.

Es posible afirmar que entre los estudiantes de grado quinto de la institución se evidencia dificultad con respecto a el respeto por las diferencias e

identidades de otros y que se presentan situaciones de discriminación. De modo que tampoco se cumple lo que señala el estándar básico de competencias ciudadanas (en el ámbito de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias) para grado cuarto y quinto sugerido por el MEN (2006), a saber: "Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar" (p.173).

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para proceder con el recaudo de datos, información y aspectos vitales para este proyecto se procede a dar continuidad con referentes nacionales: En este apartado se recogen varios trabajos de este tipo, desarrollados a nivel nacional, tanto en posgrado como en pregrado. Cabe recordar que también se tienen en cuenta proyectos que son transversales a las competencias ciudadanas por especificidad, es decir, aquellos que se centran en *Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias* y por modo, aquellos que se valen de la *lúdica* para desarrollar una propuesta pedagógica.

Teniendo en cuenta lo anterior y por medio del juego como estrategia, Peñaranda y Pérez (2017) articularon un sistema de intervenciones pedagógicas para reforzar en los estudiantes emociones y valores positivos. El juego que eligieron para su propuesta se denomina "La vuelta a Colombia por la paz" y consiste en trazar en el suelo un mapa de Colombia que luego sirve de superficie para que dos equipos avancen por etapas, a semejanza de una rayuela o una golosa, con la ayuda de canicas que, al ser lanzadas, determinan los espacios hacia los que los equipos se pueden desplazar.

Las actividades pedagógicas basadas en el juego, Peñaranda y Pérez (2017) pudieron observar cambios notorios en la disposición de los estudiantes a convivir en paz y estar en un ambiente de escucha y de tolerancia. En este sentido, el trabajo de Peñaranda y Pérez guarda grandes similitudes con este proyecto, no solo desde una perspectiva metodológica y conceptual, sino vocacional: como docentes, buscar lograr cambios positivos en la formación en competencias ciudadanas de estudiantes de básica primaria a través de actividades lúdicas.

Los docentes y estudiantes fomentando ambientes agradables, atractivos y sobre todo valiosos, con los cuales se brinden las herramientas necesarias para suplir y mejorar cada una de las dificultades presentes en los diferentes ambientes formativos, de modo general, los estudiantes parecen responder positivamente a propuestas de formación en ciudadanía que involucren actividades lúdicas, de expresión y creativas. Conviene entonces hacer eco de

este tipo de propuestas e idear unas nuevas que respondan a las necesidades de diferentes poblaciones, instituciones y contextos escolares a lo ancho del territorio colombiano.

En la recolección de datos, información y aspectos vitales para este proyecto se procede a dar continuidad con referentes regionales: A nivel regional se buscaron propuestas desarrolladas en Bogotá, D.C. y en municipios del departamento de Cundinamarca. En este marco, se encontró a Chaparro y Montoya (2015), quienes comparten con el presente proyecto la cercanía geográfica, pues su propuesta didáctica estuvo dirigida a estudiantes de una institución educativa en Bogotá. Con su proyecto, los autores buscaron mejorar actitudes moralmente negativas en los niños de grado cuarto a la hora de desempeñarse en la asignatura de educación física por medio de las capacidades motoras y kinésicas.

Los antecedentes van en una línea semejante al trabajo de investigación realizado por las autoras. Como otros autores y docentes, el estudio también busca pretende una convivencia sana y respetuosa de las diferencias por medio de una formación amable, amena e incluyente.

Según Castellanos (2017), se ocupó de diseñar talleres psicosociales para niños de grado cuarto. Aunque este autor no se enfocó en una asignatura en particular, sí hizo énfasis en la necesidad de reforzar las competencias emocionales, cognitivas y comunicativas de los niños para evitar que comportamientos negativos relacionados con el rechazo y la exclusión se presenten en los contextos infantiles y educativos, en los que la sociabilidad es trascendental para el desarrollo humano. Seguido de lo anterior y como segundo ítem se procede a realizar una búsqueda ardua y detallada para darle peso teórico a este proyecto.

Documentos como Lineamientos Curriculares en Política y Democracia (MEN, 1998); los Lineamientos Curriculares en Educación Ética y Valores Humanos (MEN, 1998) y los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas (MEN, 2006) y, que la formación en valores éticos y morales, debe ocupar un lugar central en el mundo de la escuela. No obstante, por su naturaleza, en la medida que se ocupa de los comportamientos de la vida, ella no se debe limitar a un simple lugar en el currículo (MEN, 1998b, p. 6). Por ende, se entiende así que la ética en la escuela no es un aderezo curricular, una asignatura más por cursar y aprobar, sino un saber para la vida; y, más específicamente, para la vida en ciudadanía. Por esto, uno de los ámbitos en los que los Lineamientos Curriculares de Ética proponen que se indague en el contexto escolar es, justamente, en el de formación ciudadana. Esta, se indica en el documento, se debe ocupar de "crear en los estudiantes la conciencia de la responsabilidad que cada uno tiene en la construcción del destino que como seres humanos

todos compartimos" (MEN, 1998b, p. 56). Así mismo, ha de "desarrollar en los estudiantes la autonomía y el juicio político que les permitirá participar de manera activa en los asuntos colectivos, tanto en su comunidad escolar como en ámbitos más amplios" (MEN, 1998b, p. 56).

Tomando la Constitución como el punto base de partida, donde se declara que Colombia es una nación multicultural y pluriétnica, el MEN (1998) propone la formación de competencias ciudadanas en el ámbito de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias. Así, ya que constitucionalmente se reconoce de modo positivo que en el territorio colombiano cohabitan integrantes de diversas comunidades y culturas, también se busca promover el disfrute y el respeto por esta diversidad a través de la educación. Del mismo modo, se advierte que Colombia hace parte de una comunidad global y que más allá de velar únicamente por el reconocimiento de la diversidad de nuestros connacionales, estamos llamados a celebrar la diversidad humana en general, claro está que no implica una tolerancia absoluta hacia cualquier tipo de práctica de las diferentes comunidades del país y del mundo, también existen límites o marco, y están presentes en la Declaración de los Derechos Humanos.

Según Chau y Ruiz (2005), "reclamar y ejercer la diferencia no significa tolerar en su nombre la vulneración de derechos humanos" (p. 64), y aunque formar en ciudadanía implica constituir una aceptación de la pluralidad, también implica, sobre todo, "brindar herramientas para frenar maltratos, discriminaciones y violaciones de los derechos humanos, inclusive si esos maltratos hacen parte de las prácticas aceptadas como normales por un grupo social o cultural específico" (Chau y Ruiz, 2005, p. 64).

Para ello se tomó la teoría del juego del filósofo y psicólogo alemán Gross (1896) se desarrolla principalmente en dos de sus obras: *El juego de los animales*, publicada en 1896, y *El juego de los hombres*, de 1899; y se conoce como "teoría del pre ejercicio". Esto, a razón de la tesis principal del autor sobre el juego en la infancia de los seres humanos. Según Gross (1899), los niños juegan a modo de ejercicio preparatorio para la vida adulta.

En este sentido, el juego constituye una suerte de "escuela para la vida" en la cual los niños entrenan las capacidades, comportamientos y roles que se desarrollarán de modo pleno en la adultez. Desde este punto de vista resulta interesante: 1) observar los juegos de los niños para identificar qué es aquello que están practicando y que podrían trasladar a su vida adulta, y 2) educar a los niños a través del juego, con miras a cultivar y fortalecer aquello que se considera deseable replicar y conservar en otras etapas vitales.

En este proyecto se defiende dicha pertinencia. El juego como vehículo educativo ha tomado mayor relevancia con el tiempo; ha dejado de ser una experiencia aislada, relacionada con comportamientos propios de la etapa infantil, para convertirse en herramienta fundamental en el proceso formativo de “niños” de todas las edades.

MATERIALES Y MÉTODOS

El enfoque de este proyecto de investigación es cualitativo, pues en lugar de trabajar con datos numéricos y estandarizados, se busca diagnosticar y responder a un problema situado en un contexto específico (una escuela rural del municipio de Cogua), dentro de un marco investigativo flexible, dinámico y rico en interacciones humanas e interpretación. Como sostienen Sampieri et al. (2014), se entiende que “el enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significado” (p. 358). Justo este es el carácter de la presente investigación. Se considera relevante profundizar en las acciones y motivaciones relacionadas con las competencias ciudadanas del ámbito de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias de los estudiantes de grado quinto de la IEDR el Altico; y así mismo se busca transformarlas.

el tipo de investigación elegido es la investigación-acción participativa, que hace énfasis en la relación de los investigadores con las comunidades y problemáticas que estudian, ya no desde la lejanía, sino desde la proximidad, desde el deseo de “integrarse activamente a un proceso de cambio” (Alcocer, 1998, p. 436). Tal deseo mueve este proyecto, que a través de la I.A.P. “trabaja para y con las personas involucradas en la problemática de estudio” (Alcocer, 1998, p.438). En este caso, con y para los estudiantes de la IEDR El Altico de Cogua.

La investigación se enmarca en la Línea de investigación Desarrollo Educativo y Social, y responde a tres de sus ejes de acción, a saber: 1) realidad local, regional y nacional, 2) educación rural, 3) conflictos sociales. PAE de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Matemáticas, Humanidades y Lengua Castellana. La investigación se ejecutó en la IED Rural El Altico, sede principal ubicada en el Municipio de Cogua (Cundinamarca). La muestra seleccionada para estudio fueron los diez (10) estudiantes del grado quinto. A continuación, en la tabla 1 se hace una descripción concreta.

Tabla 1. Aspectos de la población

ASPECTO	BREVE DESCRIPCIÓN
Población universo	Estudiantes de la IEDR El Altico de Cogua: 950 estudiantes en total.
Población objeto de estudio	Estudiantes de grado quinto de la IEDR El Altico de Cogua (sede principal): 28 estudiantes en total.
Muestra	Diez estudiantes de dicho grado.
Contexto	Sede principal de la Institución Educativa Departamental Rural El Altico, ubicada en el municipio de Cogua, Cundinamarca.

Fuente: Elaboración propia

En primera instancia (es decir, durante la fase de diagnóstico), la población objeto de estudio de esta investigación comprendió el total de estudiantes de grado quinto de la IEDR El Altico de Cogua. No obstante, para el desarrollo de la propuesta lúdico-pedagógica, se eligió por sorteo una muestra de diez estudiantes del mismo grupo. Esta elección se llevó a cabo durante una breve franja (de 20 minutos) de la clase de ciencias sociales. Del 1 al 28, se escogieron diez números que indicaban la participación en las actividades lúdico-pedagógicas y, sin conocerlos, los estudiantes fueron nombrando números al azar. Así, quienes nombraron los números 1, 3, 7, 11, 15, 17, 18, 21, 23 y 27 quedaron seleccionados para conformar la población de muestra. De estos estudiantes, seis fueron niños y cuatro fueron niñas. Todos ellos, como se muestra en la tabla, asisten a la sede principal de la IEDR El Altico de Cogua, una institución oficial, mixta y de calendario A (concebida acá como la población universo), que cuenta con un énfasis agroindustrial. Concretamente, dentro de la población de muestra (seis niños y cuatro niñas), nueve estudiantes (mixtos) viven en el municipio de Cogua y uno (niño) en Zipaquirá. Adicionalmente, entre los diez estudiantes, uno es de nacionalidad venezolana.

En este apartado se presentan las fases del proyecto y los instrumentos que se emplearon para llevarlo a cabo, en consonancia con cada uno de los objetivos específicos trazados en el planteamiento del proyecto. En cada fase, se diseñó, validó y aplicó las técnicas e instrumentos que permitieron la recolección de la información para su posterior análisis, como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2. Fases de la Investigación

OBJETIVOS	FASES	INSTRUMENTOS
<i>Diagnosticar</i> las dificultades que presentan los estudiantes de grado quinto de la IEDR El Altico de Cogua en el ámbito de las competencias ciudadanas.	Diagnóstico	Observación participante durante práctica docente Observación no participante en jornada complementaria Entrevistas semiestructuradas
<i>Desarrollar</i> actividades lúdico-pedagógicas que fortalezcan las competencias ciudadanas de los estudiantes de grado quinto de la IEDR El Altico de Cogua.	Desarrollo	Juego de roles en tres momentos: 1. La llegada de los forasteros 2. El ritual de intercambio de dones 3. El encuentro en el árbol
<i>Evaluar</i> el impacto de la propuesta lúdico-pedagógica ejecutada con los estudiantes de grado quinto de la IEDR El Altico de Cogua.	Evaluación de resultados	Cuestionario de auto y coevaluación cualitativa Heteroevaluación cualitativa

Fuente: Elaboración propia

Tal como se expone a través de la anterior tabla, en cada una de las fases del proyecto se tuvieron en cuenta los tres objetivos específicos que se recogen en la primera columna. Así mismo, por cada uno de estos objetivos y fases, se diseñaron los respectivos instrumentos de investigación pertinentes para el diagnóstico, el desarrollo y la evaluación del impacto del proyecto.

Como primera fase se establece el diagnóstico el cual se realizó a través de dos observaciones y una entrevista a docentes. Primero, se realizó una observación participante; y después, una observación pasiva o no participante. La primera, como señalan Macazaga et al. (2014), "es un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva" (p. 207).

La observación se dio durante varios meses de práctica docente con estudiantes del actual grado quinto en El Altico de Cogua, que propiciaron las circunstancias ideales para la implicación como investigadoras, y a la vez como partícipes, del contexto estudiado. De modo complementario se llevó a cabo una jornada de observación pasiva (o no participante), en la que hubo presencia para observar al mismo grupo de estudiantes durante un día académico cotidiano, pero esta vez sin interacción. Adicionalmente, esta investigación se valió de entrevistas a docentes para conocer sus apreciaciones sobre el grupo de estudiantes con el que se trabajó. Las entrevistas realizadas fueron semiestructuradas, es decir, se siguió una guía de posibles preguntas, pero así mismo se dio lugar a "la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información" (Sampieri et al., 2014, p. 403).

La propuesta lúdico-pedagógica consiste en un juego de roles diseñado específicamente para los estudiantes y el contexto que se han descrito a lo largo de este trabajo. Como sostienen De La Calle et al. (2010), "el juego de rol es una herramienta de participación activa del alumno, que facilita el aprendizaje cooperativo y que, además, demuestra ser más efectiva que los métodos tradicionales para la formación en competencias" (p. 280). En este sentido, el juego de roles es la actividad lúdica idónea para fortalecer las competencias ciudadanas en el ámbito de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, pues implica "ponerse en los zapatos del otro".

De modo que el juego de roles llamado, "Tierra Rodamonte", se realiza en tres momentos en los que se quiere defender posturas distintas a la propia, imaginar e interpretar roles que quizá no coinciden con el sentir y las vivencias de quien los representa y, en suma, exige practicar la empatía (momento 1: la llegada de los forasteros), incentivar la celebración de las diferencias (momento 2: el ritual de intercambio de dones) y favorecer la reflexión individual y conjunta, así como la apertura emocional entre compañeros (momento 3: el encuentro en el árbol).

La evaluación de la actividad lúdico-pedagógica consta de dos partes: una auto y coevaluación cualitativa realizada a través de un cuestionario que se socializa en el marco de una "asamblea de reflexión"; y una heteroevaluación cualitativa que se vale de varios registros de observación del juego de roles que deben ser diligenciados por las docentes-investigadoras. Esto se lleva a cabo así: durante el desarrollo del juego, las docentes-investigadoras (que tienen un rol pasivo en Tierra Rodamonte) observan cómo se desenvuelven los estudiantes en los distintos momentos de la actividad lúdico-pedagógica y toman notas dentro de los formatos de registro de observación diseñados para este fin.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En términos generales, los resultados de la actividad lúdico-pedagógica realizada fueron positivos. En la fase de diagnóstico se sistematizó la observación participante durante práctica docente, observación no participante en jornada complementaria y entrevistas semiestructuradas. De la cual se logró identificar que se generaron ambientes de discriminación por otras culturas, por otro tipo de nacionalidad, en el cual es evidente que existe gran dificultad en la implementación de las competencias ciudadanas.

Este proyecto se valió de entrevistas a docentes para conocer sus percepciones sobre el grupo de estudiantes con el que se trabajó. De la cual se identificaron percepciones similares por parte de los docentes, en la cual indicaron que los

grados a los cuales dictaban clases son cuarto y quinto, coincidieron en que son niños humildes, soñadores, pero que se logran evidenciar casos de niños que generan ambientes hostiles creando discriminación y Bullying, también resaltan que la pandemia afectó la parte académica y emocional de los estudiantes, y para finalizar se evidenció que el tipo de aprendizaje es colaborativo.

Al inicio de la actividad, los estudiantes se mostraron expectantes y curiosos, en primera medida se asignaron los roles y se dio la interpretación de los personajes, al asignar los personajes se puso a prueba la aceptación del género opuesto ya que a algunos niños les tocó representar a niñas, y a algunas niñas les tocó representar niños, en lo cual algunos niños se mostraron incómodos con ello, sin embargo, al empezar el juego cambiaron su actitud, gracias a ello se tornó un ambiente más positivo para todos los participantes.

En el segundo momento de la actividad "El ritual de intercambio de dones", durante esta, cada niño trabajó con entrega en la creación de su personaje. La actividad creativa los entusiasmó. El don del guardián fue la protección, representada a través de un dibujo de un árbol con ramas largas que rodeaban a varios animales y personas en forma de un gran abrazo. La actividad del guardián fue la conversación, representada por dos pequeños títeres hechos con un par de medias. La participación de la guardiana, fue la confianza, representada por una especie de cadena que formó con la unión de varios clips para papel.

La mediadora 1, donó la amistad, representada por medio de un dibujo de tres "pokemones". La mediadora 2, por su parte, entregó como don la escucha, representada a través de un "teléfono" hecho con vasos. El mediador 3 optó por la unión, y para presentarla escribió un pequeño cuento. El forastero de Tierra Tributo de la Cumbre, ofreció la alegría, representada con una flor amarilla hecha con papel. El forastero de Tierra Lamento del Guerrero, donó el agradecimiento, representado a través de papeles de colores con la palabra: "gracias". La forastera de la misma tierra, donó la atención, representada a través de una pintura de dos ojos muy abiertos y con expresión curiosa. Por último, el don de la forastera no admitida en Tierra Rodamonte, fue la diversión, representada a través de varios papelitos de colores en un rectángulo de cartón con un mensaje de disculpas que decía: "Lo siento. No siempre estoy enojada. Si me hubieran recibido en su tierra, nos hubiéramos divertido mucho".

De manera que cada uno de los participantes tuvo un momento de reflexión y a partir de ello quiso compartir con sus compañeros un valor, que causó una reacción muy positiva en sus compañeros y que sirvió para mostrar que cada persona tiene algo que ofrecer a una comunidad, para que esta sea más agradable para todos.

En el tercer momento "El encuentro en el árbol", en el cual los participantes coincidieron en afirmar que el juego estaba muy relacionado con sus vidas, y además consideraron que la actividad los impactó en gran medida y que los llevó a reflexionar sobre sus emociones y actitudes en el día a día. Así mismo, la mitad manifestó la posibilidad y la otra mitad la certeza de que habría cambios en sus vidas a raíz del juego de roles. Por todo lo dicho, la mayoría afirmó que sin duda invitaría a otros de sus compañeros a participar en el mismo juego de roles, pues esto podría mejorar la relación entre los compañeros del curso.

Gráfica 1. Resultados de sistematización de la observación

Registro de observación Participante

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
Fecha participante () - no participante ()	Fecha y hora:
Lugar:	Contexto:
Docente investigador:	
Descripción de lo observado	Interpretación de lo observado



RESULTADOS DE SISTEMATIZACIÓN

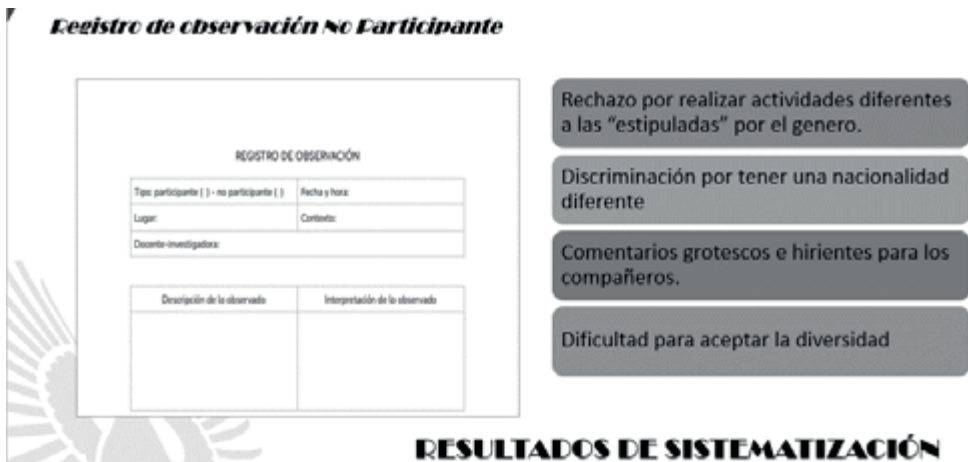
Fuente: Elaboración investigadoras

A través de la actividad lúdico-pedagógica los estudiantes ejercitaron las competencias cognitivas, comunicativas y emocionales relacionadas con la vida ciudadana y encarnaron ideas de lo que implica y exige compartir un mundo con otras personas que no siempre son semejantes a nosotros, pero que justamente por esto nos brindan la oportunidad de enriquecer nuestra experiencia vital y de ensanchar el modo en que comprendemos y habitamos el mundo.

En la piel de los forasteros, los guardianes y los mediadores, los niños expresaron empatía, dialogaron, atendieron con interés a las historias de vida de los personajes y de sus mismos compañeros; se pusieron en los lugares de otros y exploraron nuevas perspectivas; expresaron sus emociones e ideas de modo verbal y no verbal (a través de la creación de los dones); compartieron talentos con sus compañeros, practicaron la asertividad, reflexionaron sobre sus actitudes cotidianas, rechazaron la exclusión e identificaron cómo se siente ser objeto de esta; valoraron la diversidad; reconocieron sus propias cualida-

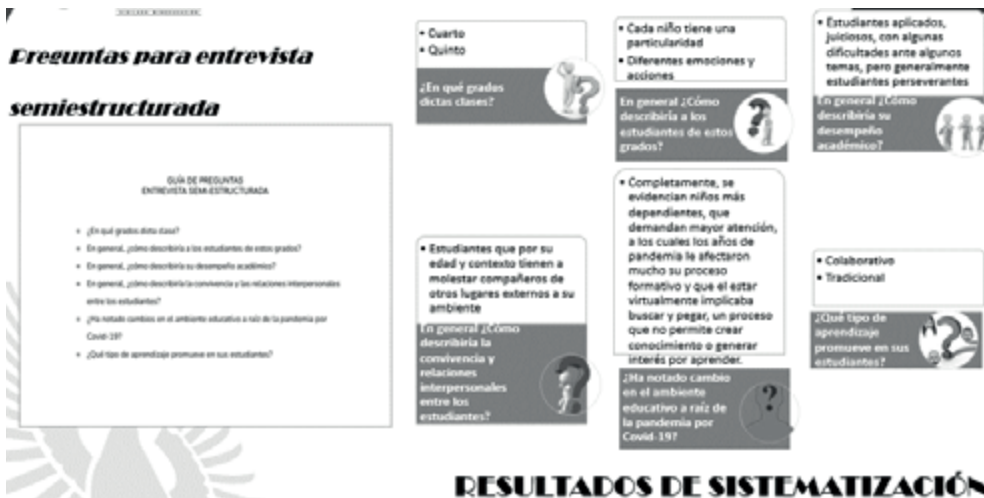
des, disposiciones y sentimientos, así como las de los demás; ejercitaron la solidaridad y el trabajo colaborativo; identificaron posibilidades de cambio en función del bien común y, en suma, vivieron una experiencia lúdica que los sensibilizó y dispuso a transformar sus relaciones y vida en la escuela.

Gráfica 2. Resultados de observación n participante



Fuente: Elaboración investigadoras

Gráfica 3. Resultados de la entrevista



Fuente: Elaboración investigadoras

Se recomienda para próximos proyectos de investigación relacionados con esta propuesta, tener en cuenta la postura del "Estado" frente a cada una de las categorías de la propuesta investigativa, por ende basarse en los lineamen-

tos y los estándares básicos de competencias ciudadanas, también identificar a que ámbito de estas pertenecen las problemáticas evidenciadas ya que a partir de esto se puede diseñar de manera más coherente la estrategia y los materiales a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier institución del país. Del mismo modo se aconseja a los docentes de cualquier institución educativa crear estrategias lúdico- pedagógicas que favorezcan la creatividad, la adquisición de conocimientos, el interés, la reflexión y la diversión de los estudiantes para generar un ambiente de aprendizaje más positivo y significativo, partiendo de las características de la población estudio.

Gráfica 4. Resultados del cuestionario y autoevaluación

Respuestas al cuestionario de auto y ccevaluación



Fuente: Elaboración investigadoras

En los resultados, se concluye que el proyecto fue fructífero y que la propuesta lúdico-pedagógica acá desarrollada podría ser replicada con otro grupo de estudiantes del mismo grado, de otros grados de la misma institución o incluso de distintas instituciones educativas de la región y del país. Quizá, en Tierra Rodamonte, más niños y jóvenes podrían encontrar un espacio para explorar nuevos modos de ser y estar consigo mismos y con otros, y de este modo, reconfigurar la escuela como un escenario para la amistad. De este modo, los docentes pueden promover y potenciar las habilidades sociales y personales de los estudiantes enfatizando en la identidad, la pluralidad y la valoración de las diferencias.

CONCLUSIONES

Es preciso decir que el objetivo general de este proyecto de investigación se logra gracias a que el juego de roles como actividad central permitió que cada estudiante involucrado pudiera realizar un proceso de empatía con respecto a las diferentes situaciones que se presentan en la jornada escolar, por lo que se puede decir que los estudiantes entendieron la importancia de valorar la pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias, fortaleciendo así las competencias ciudadanas por medio de una estrategia lúdico-pedagógica que dio paso a la diversión y a la reflexión.

Es mediante el uso de los tres instrumentos diseñados para la fase de diagnóstico, que permitió reconocer las inexactitudes que existían en el manejo de las competencias ciudadanas, apoyando lo observado con las opiniones de los docentes encargados de los grados de básica primaria para hacer un bosquejo del problema más acertado. Esto permitió realizar una propuesta para así poder categorizar las ramas que componen esta. Se acudió a diversas bases de datos disponibles para poder cumplir el gran objetivo de fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes de grado quinto de la IEDR El Altico de Cogua, por medio de una propuesta lúdico- pedagógicas.

Se realizó el diseño e implementación de las actividades tomando el juego de roles como actividad central que a partir de la reflexión y el protagonismo de la empatía en los estudiantes se fortalecen sus competencias ciudadanas junto con las demás actividades que lo complementan se posibilita la obtención de mejores resultados de impacto que a partir del respectivo análisis y sistematización de cada actividad se logra cumplir el objetivo general de esta propuesta de investigación.

Se resalta el cumplimiento de cada uno de los objetivos propuestos, partiendo del diagnóstico, pasando por el desarrollo de una propuesta lúdico-pedagógicas y finalmente realizando un proceso de valoración de los resultados tanto a los estudiantes como al impacto toda la propuesta, llegando a fortalecer las competencias ciudadanas por medio de actividades lúdico- pedagógicas, obteniendo así una mejor convivencia tanto en el aula de clase entre compañeros, como el convivir con respeto y aceptación en la comunidad de cada estudiante, en su país y en otros países. Mostrando que las instituciones educativas tienen mucho que aportar a un sano convivir y a la paz social, además resaltando la responsabilidad que tienen los docentes en la formación integral de todos los niños y jóvenes del país fortaleciendo los valores que forman mejores seres humanos y por lo tanto un mundo más sano y feliz.

REFERENCIAS

- Alcocer, M. (1998). Investigación acción participativa. En J. Galindo Cáceres (Coord.), *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación* (pp. 433-461). Pearson Educación Latinoamérica.
- Ando investigando en Cundinamarca. (2014, 21 de noviembre). *IED Rural El Altico*. <http://andoinvestigandoencundinamarca.blogspot.com/2014/11/ied-rural-el-altico.html>
- De La Calle, M., Urbina, M. y Salgado, S. (2010). Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol. *TESI*, 11(3), 277-300. <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/7463/7479>
- Macazaga, A., Rekalde, I. y Vizcarra, M. (2014). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. *Educación XX1*, 17 (1), 199-220. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70629509009>
- MEN. (2003). Estándares básicos de competencias en Leguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Montoya, P. (4 de agosto de 2015). "En Colombia la violencia ha caído sobre nosotros como un animal hambriento". *Semana*. <https://www.semana.com/libros/articulo/discurso-pablo-montoya-premio-romulo-gallegos/43477/>
- Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.a ed.). McGraw-Gill Education. https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf