

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
CIUDADANAS.



El Juego De Reglas Como Instrumento Para El Desarrollo De Las Competencias
Ciudadanas En Los Niños Del Grado Segundo Del Colegio Palermo De San Jose

Evelyn Johanna Riaño Cuartas

Estefanía Diosa Paniagua

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Facultad de Educación Virtual y Distancia

Antioquia, Choco

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2019, junio

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
CIUDADANAS.

El Juego De Reglas Como Instrumento Para El Desarrollo De Las Competencias
Ciudadanas En Los Niños Del Grado Segundo Del Colegio Palermo De San José.

Evelyn Johanna Riaño Cuartas

Estefanía Diosa Paniagua

Trabajo de grado presentado para obtener el

título de

Licenciada en pedagogía infantil

Asesora:

Magister en educación Luz Aidé Figueroa zapata

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Antioquia, Choco

Facultad de Educación Virtual y Distancia

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2019, junio

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Contenido

Lista de tablas	5
Lista de figuras	6
Lista de anexos	7
Abstract	9
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1 Descripción del Problema	10
1.2 Formulación del Problema	11
1.3 JUSTIFICACIÓN	13
1.4 OBJETIVOS	15
1.4.1 Objetivo General	15
1.4.2 Objetivos Específico	15
2. MARCO TEORICO	16
2.1 Antecedentes	16
2.2 Marco Legal	19
2.3 Marco Referencial	21
Competencias ciudadanas	21
TIPOS DE COMPETENCIAS CIUDADANAS	24
Comunicativas	24
Emocionales	25
Características	26
Con las tareas del maestro anteriormente mencionadas y la importancia de la inclusión de la metodología de los juegos de reglas en la implementación de estas en la educación infantil se considera importante ya que apoyan:	28
3. DISEÑO METODOLOGICO	31
3.1 Enfoque de estudio: formativo	31

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.	
3.2 POBLACIÓN	31
3.3 MUESTRA	32
3.4 Técnicas de Recolección de Información	32
La observación.	32
Encuestas.	33
Talleres.	33
3.5 HALLAZGOS	34
Encuestas realizadas a padres de familia	35
4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	42
4.2 RECOMENDACIONES.....	43
5. PROPUESTA DE INTERVENSION.....	44
5.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	44
5.2 JUSTIFICACIÓN	45
5.3 OBJETIVOS	46
5.3.1 General	46
5.3.2 Específicos	46
5.4 MARCO TEÓRICO	47
5.5 METODOLOGÍA.....	50
5.7 CRONOGRAMA	55
ANEXOS	64

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
CIUDADANAS.

Lista de tablas

TABLA 1. VARIABLE.	30
TABLA 2. PLAN DE ACCIÓN	52
TABLA 3. CRONOGRAMA.....	55
TABLA 4. INFORME DE ACTIVIDADES.	57

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Lista de figuras

FIGURA 1. CONOCIMIENTO SOBRE CULTURA CIUDADANA.....	35
FIGURA 2. CRIANZA DE LA FAMILIA.	36
FIGURA 3. RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES DE FAMILIA.	36
FIGURA 4. COMUNICACIÓN FAMILIAS ESCUELAS	37
FIGURA 5. CONOCIMIENTO DE PROCESO ESCOLAR.....	38
FIGURA 6. ÉTICA POR SÍ MISMO.	38
FIGURA 7. CONVIVENCIA.....	39
FIGURA 8. ÉTICA	39
FIGURA 9. CONVIVENCIA.....	40
FIGURA 10. CONVIVENCIA.....	40

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
CIUDADANAS.

Lista de anexos

ANEXOS 1.ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA.....	64
ANEXOS 2. ENCUESTA A ESTUDIANTES.	64

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Resumen

Esta propuesta tuvo como propósito considerar la formación ciudadana como un proceso que se puede diseñar, con base en principios claros; implantando con persistencia e involucrándolos en planes de mejoramiento, al grado segundo de la institución educativa Palermo de san José, fortaleciendo las acciones positivas en estudiantes de este grado.

Fue enfocado en desarrollo de competencias ciudadanas con el fin de prepararlos y aprender a vivir en sociedad, formando una investigación cualitativa con enfoque formativo logrando por medio de observaciones al grupo y encuestas a padres de familia información que permitió identificar necesidades y centralizarlas en habilidades efectivas.

Teniendo en cuenta este proceso se formó una intervención haciendo énfasis en competencias ciudadanas al ámbito emocional y observar habilidades que se tenía acerca de sus expresiones, obteniendo como herramienta juegos de reglas e implementando al salón de clase lo importante que era socializar con compañeros en mesas de juegos donde demostraban habilidades tanto como jugadores y como compañeros,

Haciendo un recorrido de indagación al proceso intervención se concluyó dichos juegos hacen un papel importante al momento de motivar a estudiantes a un proceso de formación personal constructivo fomentando acciones que permiten convivir en sociedad.

Palabras claves: juegos de reglas, convivencia, emociones y sociedad.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Abstract

The purpose of this proposal was to consider citizen education as a process that can be designed based on clear principles; implanting with persistence and involving them in improvement plans, to the second degree of the Palermo de San José educational institution, strengthening the positive actions in students of this grade.

It was focused on the development of citizenship competencies in order to prepare them and learn to live in society, forming a qualitative research with a formative approach, achieving by means of observations to the group and surveys of parents, information that allowed identifying needs and centralizing them in effective skills.

Taking this process into account, an intervention was formed emphasizing citizen competencies in the emotional field and observing skills that were had about their expressions, obtaining as a tool rule sets and implementing to the classroom how important it was to socialize with classmates at school tables. games where they demonstrated skills as both players and companions.

Making a tour of inquiry to the intervention process concluded that these games play an important role in motivating students to a process of constructive personal training, encouraging actions that allow them to live together in society.

Keywords: games of rules, coexistence, emotions and society.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

El proyecto de investigación se desarrolla en la institución educativa Palermo de san José ubicado en el municipio de Medellín - poblado, ésta cuenta aproximadamente con 415 estudiantes en edades comprendidas entre los 3 y 18 años, en los niveles jardín, preescolar, básica primaria y secundaria.

El nivel socioeconómico de esta comunidad está comprendido entre los estratos 5 y 6, la mayoría de los padres trabajan en horarios extendidos, por lo que el cuidado de los menores queda a cargo de personas diferentes a los padres y se disminuye el tiempo que comparten con ellos, delegando el cuidado a otros familiares como los abuelos. Este fenómeno también genera sobre responsabilidad en la institución.

Al hacer un análisis observacional en la institución, se logró detectar que los estudiantes les cuesta tener su entorno limpio, falta de sentido de pertenencia institucional, falta de acciones de gratitud y compromiso para el buen mantenimiento del lugar donde conviven, incluyendo escenarios de descanso, salones de clase y otros lugares institucionales, mostrando conductas como: discusiones entre compañeros, bien sea por el aseo o por diferencias en el desempeño académico, por ejemplo: peleas por ¿quién botó la basura?, ¿por quién quedó atrasado en el momento de transcribir algo? ¿Que está en el tablero?, ya sea por capacidades diversas o por otros motivos. Estas situaciones generan tensión en ellos, a tal

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

punto de distraerse y verse afectado el rendimiento de la clase en general, debido a la poca tolerancia, la mala sana competencia y el irrespeto por el otro.

Estos comportamientos de los estudiantes trascienden en el maltrato verbal entre compañeros que se evidencian en frases ofensivas o gestos despectivos generando actitudes de incomodidad, desmotivación, tristeza que generan situaciones de vulnerabilidad entre compañeros, hasta el punto de formarse un problema o discusión sin fin.

Estas situaciones problema se viven a diario en muchas de las instituciones escolares del país, por ello, el Ministerio de Educación Nacional MEN en el año 2004 introdujo a los currículos el tema de competencias ciudadanas, entendidas estas como: “las competencias ciudadanas son aquellas capacidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, integradas entre sí y relacionadas con conocimientos y actitudes, hacen posible que el ciudadano actúe de manera activa, solidaria y democrática en la sociedad” (Chaux, Enrique 2004).

A pesar de que está en la norma, en la institución educativa Palermo de san José, a simple vista no se ve que hay un vacío en el desarrollo y aplicación de las competencias ciudadanas, pero cuando se convive diariamente dentro del aula de clase se va notando que falta esa consolidación de las competencias y los estudiantes; algunos de ellos del grado segundo están generando esa discordia afectando la convivencia de todo el grupo.

1.2 Formulación del Problema

En el grado segundo del colegio Palermo de san José es fundamental la aplicación de una estrategia que fortalezca las acciones positivas en los estudiantes de este grado, enfocado en el desarrollo de las competencias ciudadanas con el fin de prepararlos para vivir en sociedad y poder participar democráticamente, saber tolerar y respetar las diferencias, saber trabajar en equipo, llegar a acuerdos, resolver problemas para el beneficio propio y común.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Los estudiantes de segundo de esta institución en muchas ocasiones se enojan frente a la opinión diferente de sus compañeros y quieren que solo lo que ellos mismos dicen se a válido, es importante que a través de la experiencia logremos que sea posible el desarrollo de habilidades para que se expresen a través de diversos lenguajes, así podemos desarrollar habilidades específicas para el ejercicio de la ciudadanía.

La institución educativa es un escenario privilegiado, pues allí aprendemos a vivir juntos, a trabajar en equipo y a identificar nuestras particularidades y diferencias en una permanente interacción con otros seres humanos. Sin embargo, la formación ciudadana no ha recibido el énfasis necesario. Quizás por el hecho de tener tantas conexiones con la vida cotidiana, creo que se hace de forma espontánea e irreflexiva. La presente propuesta parte de considerar la formación ciudadana como un proceso que se puede diseñar, con base en principios claros; implementar, con persistencia e involucrar en los planes de mejoramiento, en la institución educativa Palermo de san José.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

¿Cómo inciden los juegos de reglas en el desarrollo de las competencias ciudadanas en los niños de segundo de la institución educativa Palermo de san José?

1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realiza con el fin de conocer el cómo desarrollar competencias ciudadanas por medio de los juegos de reglas en los niños que pertenecen al grupo según del colegio Palermo de san José, estará enfocado específicamente en el desarrollo de competencias cognitivas que ayudan en el pensamiento crítico y en la consideración de consecuencias, teniendo en cuenta que para muchos es un tema no muy común y que se ve implementado más que todo en grados superiores.

Con el resultado de esta investigación, se quiere también, formular un proyecto de intervención que procure fortalecer en el ámbito emocional de los estudiantes del grado segundo, que puedan lograr identificar sus sentimientos, los canalicen adecuadamente y logren aprender a prevenir conflictos. Se quiere dar aplicación a las competencias cognitivas que trabajan específicamente en la atención, pensamiento autónomo, crítico, creatividad, percepción, capacidad de razonamiento, y se quiere hacer la intervención a través de la utilización de los juegos de reglas, ya que el juego es una herramienta pedagógica que aporta al aprendizaje mutuo, y cumple con los intereses que tienen los niños de segundo, tales juegos son: el ajedrez, lotería, domino, etc... Estarán diseñados para resolver situaciones cotidianas que los lleven a resolver el problema y mirar que tanto carácter crítico tienen.

Hay que tener en cuenta que estas competencias están presentes en el momento de desarrollar habilidades sociales, la capacidad de relacionarse con otros, de construir una

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

sociedad más pacífica, en la que se acepten las diferencias y podamos vivir y construir a partir de esas diferencias.

La formación en competencias ciudadanas en el grado segundo de la institución educativa Palermo de san José debe fomentar las acciones ciudadanas que apunten a respetar al otro, solidarizarse con él otro, cumplir los deberes, resolver conflictos, garantizar la convivencia pacífica y la paz, y a la participación ciudadana, la pluralidad, la valoración y el respeto de las diferencias dentro de la comunidad educativa, todo lo cual involucra la realización tanto de acciones defensivas como de acciones propositivas.

“Para lograr un ejercicio pleno de la ciudadanía, actuando defensiva y propositivamente, una persona debe alcanzar, por un lado, el dominio gradual de conocimientos concernientes a derechos, deberes, mecanismos de participación y conocimientos acerca del funcionamiento de la sociedad y del Estado relativo a normas, leyes y políticas” (Dudley y Curtina, 2008; Díaz, A. 2004).

Sabemos que los primeros años de vida son vitales para el aprendizaje, por lo tanto, es muy importante desde los primeros grados de escolaridad implementar en el plan de estudio el desarrollo de dichas competencias ciudadanas con el fin de que los niños integren estas competencias en su diario vivir y en su lista de valores morales. De esta manera, desde este proyecto de investigación se espera contribuir a una propuesta que ayude al fortalecimiento de las competencias ciudadanas, la cual, contribuye también a una mejor sociedad.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Analizar la incidencia que tiene el juego de reglas en el desarrollo de las competencias ciudadanas en los niños de segundo grado del colegio Palermo de san José.

1.4.2 Objetivos Específico

- Identificar posibles dificultades que hay en el grupo respecto a las competencias ciudadanas.
- Reconocer las fortalezas y debilidades que tiene la aplicación del juego de reglas en el desarrollo de las competencias ciudadanas.
- Determinar la importancia de la aplicación de las competencias ciudadanas a través de los juegos de reglas.
- Diseñar una propuesta de intervención basada en el juego de reglas para el desarrollo de competencias ciudadanas

1.4.3 Alcances de la investigación

Competencia tiene como significado saber hacer y para lograrlo hay que conocer y prepararse, en este proyecto de investigación se pretende beneficiar al colegio Palermo de san José, ubicado en Medellín- Antioquia, en el barrio el poblado, a los padres de familia y a los estudiantes del grado segundo que se encuentran en las edades de 7 a 8 años, logrando determinar que el juego es una herramienta que ayuda a que los estudiantes desarrollen cualidades o valores que están en su interior para que poco a poco se vaya haciendo unas personas más competentes capaces de lograr lo que se proponen, esta metodología lúdica se

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

puede desarrollar en los ambientes como el hogar, y la escuela, favoreciendo una coeducación.

2. MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes

En el año 2016 se realiza una investigación relacionada con el desarrollo de competencias ciudadanas aplicada a través de la lúdica, desarrollada por Buitrago (2016), quien encontró una problemática relacionada con el comportamiento escolar vinculado al maltrato entre pares. Dentro de dicho estudio se referencia la investigación realizada por Cooperativa cl (2011) que retoma la estimación que realiza la UNESCO referida a que alrededor de 2.690 escuela, 3.903 aulas y 91.223 estudiantes de 6° grado de 16 países latinoamericanos (excluido México) se encuentran en contextos de violencia que perjudican a los estudiantes vulnerados en su desarrollo de competencias, demostrado que en las áreas de lectura y matemáticas tienen más bajo alcances que los que no sufren violencia de parte de sus compañeros, esta problemática está ligada a las competencias ciudadanas ya que estas permiten vivir en armonía con los demás y potencializa las capacidades comunicativas y cognitivas que tienen los seres humanos para la resolución de conflictos, se demuestra que los episodios de violencia son repetitivos siendo más grave en unos países que otros, Frente al 63% de estudiantes de primaria que declaran ser víctimas de acoso en Colombia, en Cuba esta cifra es de solo un 13%. En Colombia, Costa Rica, Argentina, Ecuador, Panamá Y República Dominicana, la mitad de los estudiantes se declaran víctimas de algún tipo de acoso o maltrato por compañeros. Dentro de los tipos de violencia que identifica esta investigación se encuentran el robo, los insultos (agresiones verbales), apodos y sobrenombres, agresiones

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

físicas (golpes, robos, amenazas, rumores y la exclusión o aislamiento o amenazas, se concluye que a partir de alguna de este tipo de agresión los educandos bajan su rendimiento académico, desmoralizando al estudiante a ir regularmente a la institución, las estrategias que se utilizaron en este proyecto de investigación para la intervención de este se realizó a través del juego; se desarrolló el juego de roles como una actividad de acercamiento generando una interacción positiva entre los educandos que los llevo a resolver un conflicto que tenían en común potenciando la buena comunicación, regulación de emociones y la finalización positiva de este juego, llevándolos a una reflexión sobre el comportamiento que tienen individualmente.

En las pruebas PISA se evalúan los chicos de 15 años en las áreas de matemáticas, lenguaje, ciencias y ciudadanía, no para la medición del conocimiento si no para determinar cuál es el nivel que tienen para la resolución de problemas, las preguntas que se realizan en dicho examen están basadas en conflictos ciudadanos y situaciones comunes, ellos deben dar su respuesta de acuerdo a las realidades que ellos tienen en su diario vivir, las competencias ciudadanas consta de desarrollar las habilidades y competencias en los estudiantes para darle solución a una problemática social y respetar las normas ciudadanas, en los resultados que se dan a nivel internacional de la OCDE, Colombia quedo por debajo de Shanghái, Chile, México, Brasil y Argentina; esto demuestra que hay una falla en la implementación de dichas competencias.

En la investigación de Martha Buitrago (2016) nos muestra que una de las problemáticas es la violencia que se vive entre los estudiantes en las instituciones, la baja tolerancia y la satisfacción que le puede generar al victimario realizar un prejuicio a uno de sus otros compañeros.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Por consiguiente es fundamental implementar en el plan de abordaje la manera en que se va a llevar a cabo el ejercicio pleno de la implementación de competencias ciudadanas en el grado de la institución, con el fin de alcanzar una participación positiva que lleve a una transformación en las actitudes de los estudiantes de este grado, dentro de lo que se va a enseñar también se debe aportar a la adquisición de conocimiento de las leyes de nuestro país colombiano, e inducir al cumplimiento de las normas cuando se esté fuera de la institución o de casa. Por otro lado, desde los procesos cognoscitivos se busca que el niño desarrolle y despliegue habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, para relacionarse con otros, capaces de resolver conflictos y sostener la convivencia en la sociedad.

Por otro lado, se encuentra una investigación realizada en el año 2015 con el nombre de Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico-pedagógicas de Amadis Canoles, Yerlis Teherán, Liliana Castro trabajo realizado en el año (2015) nos habla acerca de los contextos que hacen parte de la realidad educativa como: la pobreza, la marginación, la baja calidad de vida, la inseguridad, son situaciones que pueden generar conductas de violencia en algunos alumnos, en vez de pensar que estos contextos no tienen cabida en el ámbito escolar es mejor pensar en una transformación generando cambios en la conducta de los estudiantes para la interacción en el ámbito social, permitiendo el acercamiento entre los estudiantes potenciando su capacidad cognitiva y permitiendo una buena construcción de dialogo, para aprender a vivir con los demás.

El tema enfocado de este proyecto son las competencias ciudadanas porque abarca todo lo que tiene que ver con el comportamiento de las personas fuera de su ámbito familiar y se enfoca en el comportamiento que se tiene con la sociedad, de qué manera se comporta y se

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

puede ser independiente y responsable por su entorno, pensando en los demás para generar un bien común.

En el escenario educativo se ve mucha deficiencia en este campo y se realiza con el fin de que se logre un mejoramiento a nivel académico y disciplinario, las investigadoras son conscientes de la realidad adversa, que se impone a los alumnos, especialmente a aquellos con más limitaciones que posibilidades, con más carencias que logros, y se fundamenta que el tiempo que transcurre en la escuela durante la niñez y adolescencia, sea considerado por ellos, como espacio valorizado y un tiempo de crecimiento, creatividad que favorezca la construcción de su subjetividad. Para ello, la escuela debe facilitar y promover tiempos y espacios para circular la palabra y no los silencios.

En un análisis final de este proyecto se dedujo que es el contexto el que genera este tipo de comportamientos en los estudiantes, se reflejó un leve cambio en el tiempo que se les habló acerca de las competencias y cuáles eran sus responsabilidades como estudiantes y de la participación que se debe tener en la sociedad cuando se convierten en un adulto.

2.2 Marco Legal

En la constitución política de Colombia (1991), Con base en la ley 115 la ley general de educación de 1994 y el decreto 1860 , Decreto 1290 DEL 2009, es de carácter legal y necesario construir e incorporar al P. E. I. el proyecto de educación para la democracia y derechos humanos, para contribuir a la formación integral del estudiante y al perfil que este desea tener según la filosofía de cada institución , su misión, visión y objetivos propuestos; además, se debe preparar a la persona para que sea partidaria de la convivencia social armónica, tolerante y pacífica, conocedora del sistema democrático del país, que entienda

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

cuáles son sus derechos y deberes y se considere con capacidad para desempeñar un papel activo y positivo para el progreso personal, familiar y social(competencias ciudadanas).

En el artículo 44 de la ley 115 del estado reconoció los derechos fundamentales de los niños (todos ellos relacionados con su desarrollo integral) y se comprometió a hacer cumplir el interés primordial del niño y su desarrollo. Parte de este compromiso queda plasmado en el artículo 67, a través del cual se asegura al menos un año de educación preescolar, y básica primaria, actualmente con el nuevo gobierno la educación gratuita para todos los niños, niñas y jóvenes; Hasta la media. El mismo artículo declara que, "los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás"

En la ley 1098 de 2006, Noviembre 8 por el cual se expide el código de la Infancia y la adolescencia, Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.

El respeto a los derechos del niño constituye un valor fundamental de una sociedad que pretenda practicar la justicia social y los derechos humanos. Ello no sólo implica brindar al niño cuidado y protección, parámetros básicos que orientaban antiguamente la concepción doctrinaria y legal sobre el contenido de tales derechos, sino que, adicionalmente, significa reconocer, respetar y garantizar la personalidad individual del niño, en tanto titular de derechos.

Campo Saavedra (2011) "La política educativa del ministerio de educación nacional se fundamenta en promover una educación de calidad, que forme mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos".

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

En este sentido, desarrollar en todas y todos los estudiantes las habilidades, los conocimientos y las destrezas necesarias para construir una ciudadanía democrática y activa, es un reto fundamental puesto que responde a la política educativa de calidad y además, concreta el objetivo de llevar al país por el camino de la prosperidad. Estamos convencidos que el desarrollo humano requiere de unos ciudadanos respetuosos del bien común, que sepan encontrar, valorar y proteger la riqueza que hay en la diferencia y que participen activamente en la construcción del Estado Social de Derecho que Colombia promueve y defiende.

2.3 Marco Referencial

Competencias ciudadanas

El ministerio de educación en Colombia tiene estandarizado las competencias ciudadanas como una política pública y nos da una definición muy clara de la importancia que tiene la formación ciudadana en el ámbito educativo, desarrollando valores y competencias en los niños y jóvenes del país mostrando lo importante que son para una sana convivencia, Al tablero No. 27, febrero-marzo 2004 define las competencias como:

- Las competencias ciudadanas son un conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que debemos desarrollar desde pequeños para saber vivir con los otros y sobre todo, para actuar de manera constructiva en la sociedad.
- Con las competencias ciudadanas, los estudiantes de toda Colombia están en capacidad de pensar más por sí mismos, decidir lo mejor para resolver sus dilemas, encontrar la forma justa de conciliar sus deseos y propósitos al lado de los que tienen los demás.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Desarrollan habilidades que les permiten examinarse a sí mismos; reconocer sus reacciones y sus actos; entender por qué es justo actuar de una manera y no de otra; expresar sus opiniones con firmeza y respeto; construir en el debate; cumplir sus acuerdos, proponer, entender y respetar las normas.

- Hablamos de estudiantes que aprenden a ser ciudadanos, a manejar mejor las situaciones que se nos presentan en nuestras relaciones con los demás y, especialmente, a superar sin violencia situaciones de conflicto. Niños, niñas y muchachos que aprenden a construir en el debate y a ganar confianza; que encuentran acuerdos de beneficio mutuo convertidos en oportunidades para el crecimiento, sin vulnerar las necesidades de las otras personas.
- Con estas habilidades, los jóvenes estarán más capacitados para transformar la vida de los colegios, de sus padres y familia; para transformar y construir una nueva sociedad pacífica, democrática y respetuosa de las diferencias, tanto en su entorno cercano, como en el entorno internacional.

Las competencias ciudadanas se definen como el conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, conocimientos y actitudes que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. Las competencias ciudadanas permiten que los ciudadanos contribuyan activamente a la convivencia pacífica, participen responsable y constructivamente en los procesos democráticos y respeten y valoren la pluralidad y las diferencias, tanto en su entorno cercano, como en su comunidad o en el nivel internacional. Chaux (2005)

Estándares de las competencias ciudadanas

Los estándares de las competencias ciudadanas no están diseñados para medir a cada persona sino que establece lo que una persona debe saber y saber hacer, con el fin de potenciar sus

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

habilidades en general. El coordinador Chaux (2004) del grupo que produjo los estándares de las competencias ciudadanas ya que explica, los estándares de competencias básicas (en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y ciudadanas) son criterios claros y públicos, que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los estudiantes en todas las regiones del país. En el caso específico de las competencias ciudadanas, los estándares establecen lo que los estudiantes deben saber y saber hacer para poder participar constructivamente en una sociedad democrática. Se refieren a saber interactuar de manera que promuevan la convivencia y el respeto a los derechos humanos y que contribuyan al bien común. Los estándares se formulan para grupos de grados, desde primero hasta undécimo, tomando en cuenta los ámbitos de: Convivencia y paz; Participación y responsabilidad democrática y Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

En el libro la catedra para la paz escrito por Carlos Andrés Rivera Rodríguez en el año 2018 se pudo encontrar una definición de estos ámbitos.

Convivencia y paz

La convivencia y la paz se basan en la consideración de los demás, especialmente en la consideración de cada persona como ser humano.

Participación y responsabilidad democrática

La participación y la responsabilidad democrática se orientan hacia la toma de decisiones en diversos contextos, teniendo en cuenta que dichas decisiones deben respetar,

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

tanto los derechos fundamentales de los individuos, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad.

Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias

La pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias parten del reconocimiento y el disfrute de la enorme diversidad humana, y tienen a la vez como límite los derechos de los demás.

TIPOS DE COMPETENCIAS CIUDADANAS

En los estándares de competencias ciudadanas que se encuentra en la guía No 6 de los estándares básicos de competencias ciudadanas estipulada por el ministerio nacional de educación en el año (2004) se estipularos tres tipos de competencias ciudadanas enfocada en desarrollar cada ámbito, estas son:

Cognitivas

Cuando uno está enfrentado a un conflicto, resolverlo de manera constructiva, pacífica y creativa requiere de muchas competencias. Requiere de la capacidad mental de ponerse en los zapatos de las otras personas involucradas en el conflicto, estén o no presentes. Esa es una competencia cognitiva.

Comunicativas

Las competencias comunicativas, como poder escuchar y comprender lo que otras personas me están diciendo, son fundamentales. Es también transmitir sin agresividad los propios puntos de vista. La idea es que es competente la persona que no se queda callada, que

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

dice lo que piensa, que lucha por lo que cree, pero lo hace de manera cuidadosa, sin hacerle daño a los demás; eso es asertividad. Así mismo, se requieren ciertos conocimientos sobre la dinámica de los conflictos; para resolverlos de manera constructiva, creativa y pacífica, hay que integrar todas las competencias.

Emocionales

La toma de perspectiva. Demanda también de competencias emocionales: poder reconocer mi propia rabia, el momento en que me puede llevar a hacerle daño a otro o a mí mismo, y tener un manejo sobre ella.

JUEGOS DE REGLAS

En la actualidad los juegos de reglas llevan incorporados elementos educativos o pedagógicos para el aprendizaje de los niños, dejando el elemento azar como un pretexto para la inserción de elementos de desafío intelectual que incentiven la capacidad de aprendizaje; Madorran (1997) Los juegos de reglas unen actividades sensorio motoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego.

Para que un juego sea considerado juego de reglas, es necesario que cumpla las dos condiciones siguientes: - Fijar las reglas que permitan dicha actividad.

- Concreción en las reglas, las cuales determinarán claramente, la salida, avance, capturas, bloqueos, desbloqueos y finalización.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Características

1. Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro.

Beneficios: - Salida del período Egocéntrico.

- Desarrollo de los primeros elementos de razonamiento lógico.

2. Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas. Beneficio:

- Desarrolla el sentido de la responsabilidad.

3. Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de diferentes “roles” dentro de la estructura de grupo. Beneficio:

- Crea una situación de observación de las relaciones interpersonales.

4. La aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia. Beneficio:

- Descubrimiento paulatino de las normas sociales.

5. Proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales. Beneficio:

- Potenciar la creatividad.

6. Favorecer las actividades de seriación, clasificación y ordenación entre otras.

Beneficio:

- Adquisición de nociones prenuméricas, correspondientes con el pensamiento matemático.

7. Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego y la exploración del espacio.

Beneficio:

- Adquisición de las nociones de tiempo y espacio.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

8. Favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza. Beneficio:

- Desarrollo de la memoria comprensiva.

9. Permiten explicar y discutir la propia actividad, en definitiva, evaluarla en función de objetivos concretos. Beneficios:

- Aumentar la capacidad expresiva y comunicativa. - Desarrollar la capacidad de razonamiento.

10. Posibilita el cambio de papeles, en distintas situaciones, dentro del mismo juego.

Beneficio: - Potenciar el fortalecimiento de las relaciones personales.

En la Concreción presentada en el Congreso de Córdoba en diciembre de 1997 por: Enma Pérez Madorran ella realiza una aportación de las tareas básicas que deben tener los maestros para implementar los juegos de reglas como una metodología educativa para lograr lo que se plantea en el plan educativo como tareas del educador tenemos:

1. Observador de la actitud y actividad de cada alumno, ante la propuesta de juego y durante la ejecución de éste.

2. Facilita el juego, a través de la organización del material y la estructuración del tiempo y el espacio.

3. Evaluador de las deficiencias y aportaciones descubiertas en cada sesión de juego

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

4. Favorece la creatividad, al fomentar la introducción de variantes a los juegos tradicionales.
5. Potencia la capacidad de crítica, presentándoles las alternativas nuevas y permitiéndoles que las valoren a través del ensayo-error.
6. Dinamiza la actividad de los jugadores dependiendo del tipo de juego propuesto.
7. Desdramatizar el hecho de perder y lo presenta como una experiencia enriquecedora, “lo importante es participar”.
8. Ayuda a la fijación de las reglas necesarias para ejecutar la actividad correctamente.
9. Analiza, junto con los alumnos, la posibilidad de ganar o perder en cada uno de los juegos.
10. Determina los momentos considerados más óptimos, para practicar cada tipo de juego.
11. Crea espacios adecuados que permitan ejecutar la actividad.

Con las tareas del maestro anteriormente mencionadas y la importancia de la inclusión de la metodología de los juegos de reglas en la implementación de estas en la educación infantil se considera importante ya que apoyan:

1. La maduración del proceso psicoevolutivo de nuestros alumnos/as.
2. Desarrollan capacidades tan significativas en Educación Infantil como:
 - Identidad y autonomía personal.
 - Comunicación y representación.
 - Aproximación al medio físico y social.
3. Favorecen el descubrimiento de los siguientes valores:
 - Amistad.
 - Autoestima.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
CIUDADANAS.

- Compañerismo.

- Justicia.

- Respeto.

- Responsabilidad.

En los objetivos de Ciclo y de Etapa señalados en la propuesta curricular para Educación Infantil se pueden recoger los datos aportados anteriormente.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Tabla 1. Variable.

	Variables Independientes Causas	Variables Dependientes Consecuencias	Variable de causas y
Educativo	<ul style="list-style-type: none"> Falta de tolerancia y respeto por la diferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de motivación al estar en el salón de clase. 	
social	<ul style="list-style-type: none"> Incitación de no hacer lo correcto, baja tolerancia en la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> Repetición de acciones negativas, sin pensar en las consecuencias. 	
familiar	<ul style="list-style-type: none"> Poca inducción a la disciplina y rutinas. 	<ul style="list-style-type: none"> Actitudes negativas de conducta frente a los niños. 	

consecuencias que se evidencian en los estudiantes en cada uno de sus ámbitos.

Fuente: adaptada

3. DISEÑO METODOLOGICO

3.1 Enfoque de estudio: formativo

El proyecto es de tipo cualitativo con enfoque de investigación formativo, este busca recopilar información real a través de los instrumentos de observación y entrevistas recolectando toda esta información a medida que haya una interacción con la población investigada en el cual se pueda encontrar hallazgos según la problemática encontrada en esta población, en el que arroje unos resultados con los que se pueda desarrollar una propuesta de intervención aportando por medio de esta una mejoría o solución; con este tipo de investigación se busca que el docente se forme en investigación para llevar también a la práctica el que hacer pedagógico, primero se realiza una indagación que se pueda llevar a una solución.

3.2 POBLACIÓN

Este proyecto se realiza en el colegio Palermo de san José, está ubicado en la ciudad de Medellín-poblado, la institución está en un sector económicamente de estratos altos (5) la institución cuenta con el siguiente ciclo formativo: jardín, transición, básica primaria, básica secundaria con aproximadamente 415 estudiantes. En la actualidad la institución educativa cuenta con una sola jornada la que comienza en la mañana y finaliza en las horas de la tarde, todos los grados asisten a la misma hora.

La institución cuenta con convenios educativos uno de ellos consiste en que los profesores de la universidad de la EAFIT vienen y dan clases a los niños de inglés y los padres lo pagan por aparte. El colegio cuenta con lugares circunvecinos como la iglesia de san José ubicada en el parque principal del poblado, un lugar muy visitado por los extranjeros.

3.3 MUESTRA

La población en la cual se está desarrollando la investigación, pertenece al grupo 2^a de primaria, en este se encuentran niños y niñas entre los 7 y 8 años de edad, de estos el 30% son hombres y el 70% son mujeres, son grupos heterogéneos en el cual se encuentran algunos con necesidades especiales educativas con diversidad funcional y cognitiva, encontrando a su vez que sus familias en la mayoría de los casos ambos padres trabajan y son terceras personas quien se encargan de su cuidado, algunos tienen hermanos mayores que estudian con ellos en el mismo colegio y se acompañan como hay otros que no, la institución cuenta con un programa en donde los niños se quedan después de la jornada escolar toda la tarde prácticamente todo el día, luego llegan a casa a ver televisión o jugar con sus vecinos un rato.

3.4 Técnicas de Recolección de Información

Para efectos de la investigación se seleccionaron y diseñaron algunos instrumentos de recolección de información, como la observación, la encuesta y los talleres.

La observación.

Esta se realizó mediante un registro de observación y evidencias fotográficas para mostrar con mayor claridad la manera en que fue ejecutado el plan de acción de este proyecto, mostrando así la interacción que los estudiantes tienen entre ellos. Después de dicha observación se logra demostrar que las aplicaciones de los juegos de reglas son muy positivas en el momento de utilizarlos como una herramienta pedagógica ya que logra la construcción de aprendizaje mutuo, favoreciendo la formación ciudadana.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Encuestas.

Se realizó una encuesta cerrada dirigida a los estudiantes y padres de familia, tales interrogantes apuntan a las generalidades del tema incluidas en el estudio.

De esta forma se logró recolectar información puntual sobre las opiniones de los estudiantes de la institución, de lo cual se obtiene una perspectiva más completa de lo que significa para ellos la participación colectiva, resolución de conflictos y hasta qué punto tienen pensamiento crítico.

Talleres.

Consisten en la realización de varias actividades prácticas relacionadas con el objeto o fenómeno estudiado, bajo una orientación y fundamentación previa y a partir de la cual se fue construyendo los nuevos significados, hechos y producciones del grupo de estudiantes. El taller se aplica para lograr una ejecución o desarrollo de saberes y competencias, así como para la obtención de un resultado específico mediante el trabajo individual o colectivo de los participantes.

En este caso, los talleres se asocian a situaciones referentes a la conceptualización, aplicación y valoración de las competencias ciudadanas en el contexto de la convivencia escolar. La realización de estos talleres tiene lugar en el escenario en la institución educativa con una participación bastante amplia del grupo segundo, lo cual es un indicador positivo y de alto impacto en el tratamiento de la problemática de la convivencia de este equipo de trabajo.

3.5 HALLAZGOS

Durante la observación se analizó un buen comportamiento de los niños y las niñas realizando diferentes actividades ya que cada uno tiene distintos gustos y por lo tanto varía sus personalidades, se ubicaron mesas con juegos y los estudiantes escogían en qué lugar realizarían la actividad, se notaron a gusto con los elementos que compartían y con el tiempo que fue ejecutado.

Son estudiantes de segundo grado y aun así saben cuáles son las pautas para tener una mejor convivencia y dialogo escolar, por lo tanto se analiza y se crean diálogos para lograr que se expresen contando sus sentimientos y hablando de las emociones ya que juega un papel importante en el proceso del ser humano y primordial en el niño ya que apenas inicia esa transición donde se enfrenta a un espacio social y cada día se extiende más, las actividades en el rol del docente y de los padres es permitir que ellos exploren de una forma guiada y coherente a su edad para permitir en su crecimiento ser seres pensantes y que actúen de buena forma a la sociedad, de esta forma que lucra las competencias ciudadanas, con el fin de cada día ser conscientes de hacer actos que permitan a la sociedad estar mejor.

En el momento de las encuestas cerradas a los padres de familia se nota disposición e interés al momento de estar enterado de la formación cognitiva y social del niño sin embargo hace falta un gran compromiso familiar donde también se implanten estrategias lúdicas y pedagógicas para el niño sea tolerante y a gusto con los demás. Las encuestas no solo dieron respuestas a los que se estaba analizando si no que también permitió afianzar aspectos fundamentales de la vida en los primeros años de escolaridad, y fortalecer los procesos de

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

formación integral, aportando significativamente al proceso de formación de la

implementación de las competencias ciudadanas en la comunidad educativa participante.

Encuestas realizadas a padres de familia

Estas encuestas se realizan con el fin de tener claro porcentajes de los conocimientos acerca de las competencias ciudadanas y algunas pautas de crianza que enfocan los padres a los niños y niñas.

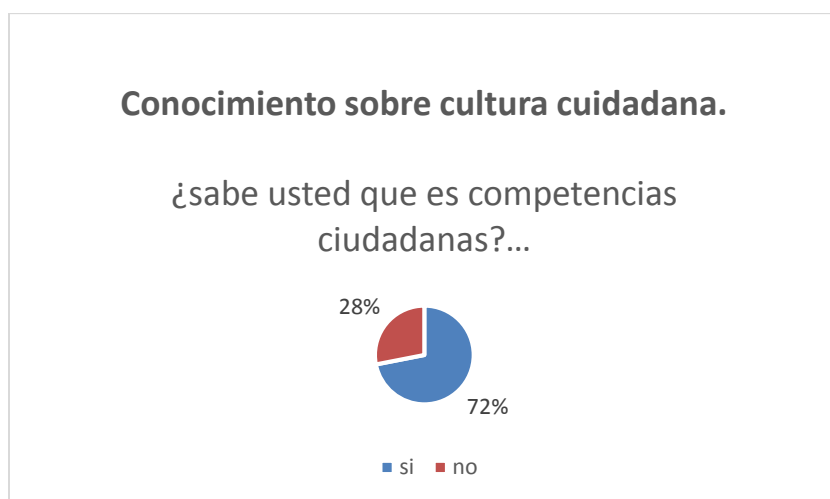


Figura 1. Conocimiento sobre cultura ciudadana.

figura 1: se encontró la información que no todos los padres de familia tienen claro las competencias ciudadanas ya que solo un 72% de los padres saben que es competencias ciudadanas y un 28% no saben que es; esto quiere decir que la mayoría si tienen conocimiento. Se continúa teniendo información sobre la crianza en la familia con los niños.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Segunda pregunta realizada a los padres de familia

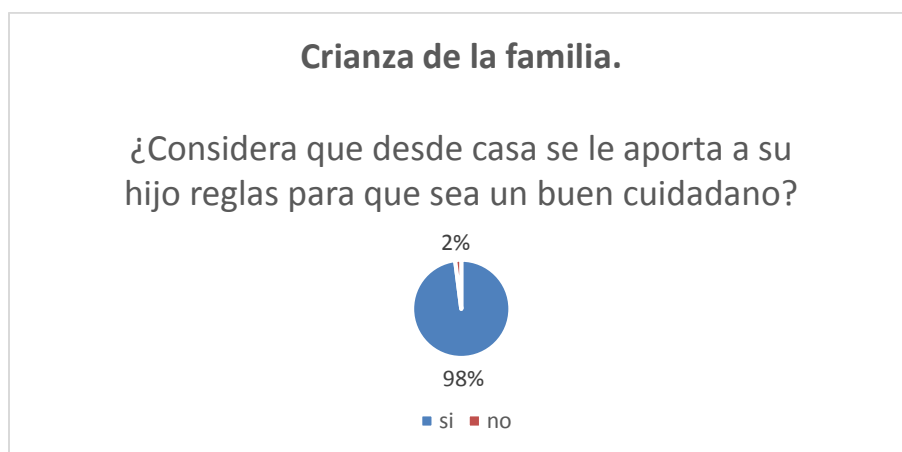


Figura 2. Crianza de la familia.

Figura 2: nos arroja que un 98% consideran que las reglas se implementan desde la casa para que los niños sean buenos ciudadanos, y un 2% consideran que no es desde la casa.

Tercera pregunta realizada a los padres de familia

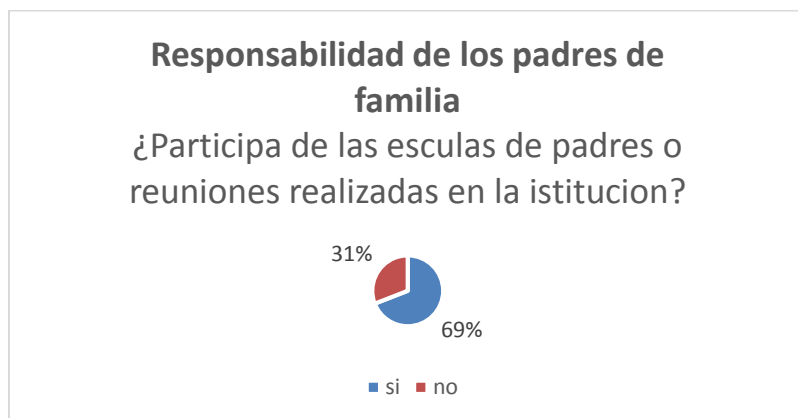


Figura 3. Responsabilidad de los padres de familia.

Figura 3: se habla de la responsabilidad que tiene el padre de familia al ingresar a un niño a estudiar en el cumplimiento de las asistencias de reuniones e informaciones para las familias, se evidencia que un 69% es comprometido y un 31% no asisten a reuniones escolares, según las

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

respuestas es importante indagar porque las otras familias no asisten a las reuniones ya que son las que permiten saber los procesos cognitivos como disciplinarios de los estudiantes.

Cuarta pregunta realizada a los padres de familia

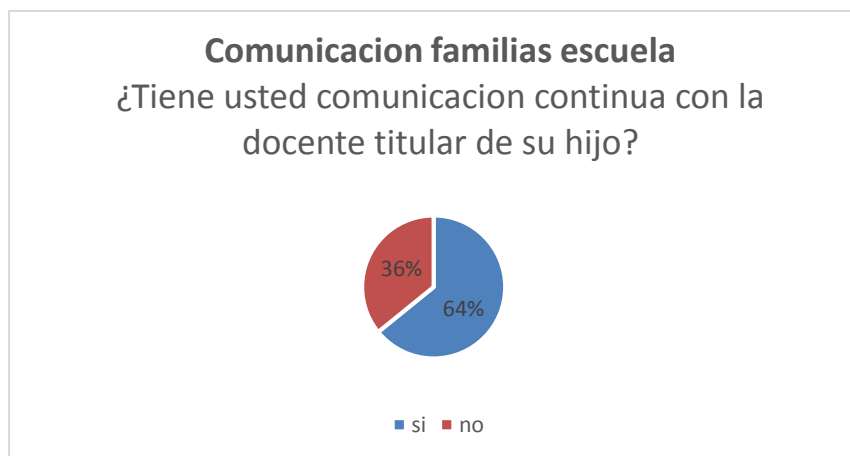


Figura 4. Comunicación familias escuelas

Figura 4: se habla de las competencias o materias asignadas queriendo saber si los padres de familia saben cómo es el proceso de aprendizaje y se evidencia que un 99% tienen claro la aplicación y un 1% no saben cómo se aplica, quiere decir que los padres de familia comprenden la metodología de estudio de la institución.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Quinta pregunta realizada a los padres de familia

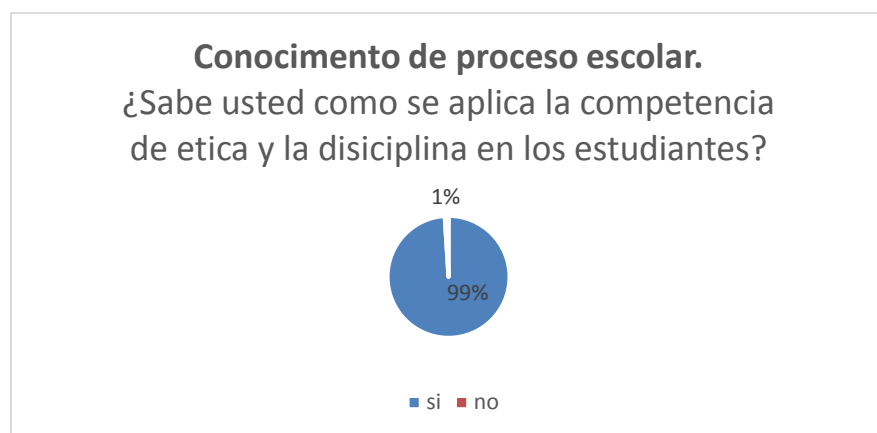


Figura 5. Conocimiento de proceso escolar.

Figura 5: habla de la comunicación del padre de familia con la docente titular de grupo ya que es importante siempre tenerla activa para saber procesos de los niños y un 64% mantiene activa la comunicación y un 36% manifestó que no la tienen activa, quiere decir según la encuesta que hay padres de familia que se deben incentivar para que se preocupen más por los procesos de sus hijos.

Sexta pregunta realizada a los estudiantes de segundo grado.



Figura 6. Ética por sí mismo.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Figura 6: Realizando la encuesta a los estudiantes se evidencia buenos resultados en la parte de convivencia y ética, se resalta en la figura 6 que un 100% exigen respeto para sí mismos, eso demuestra que cada uno se valora como ser humano, compañero y estudiante.

Séptima pregunta realizada a los estudiantes de segundo grado.



Figura 7. Convivencia.

Figura 7: habla del respeto por los demás y un 100% respondió que les gusta respetar a los demás demuestra que se puede tener una buena convivencia con los compañeros.

Octava pregunta realizada a los estudiantes de segundo grado.

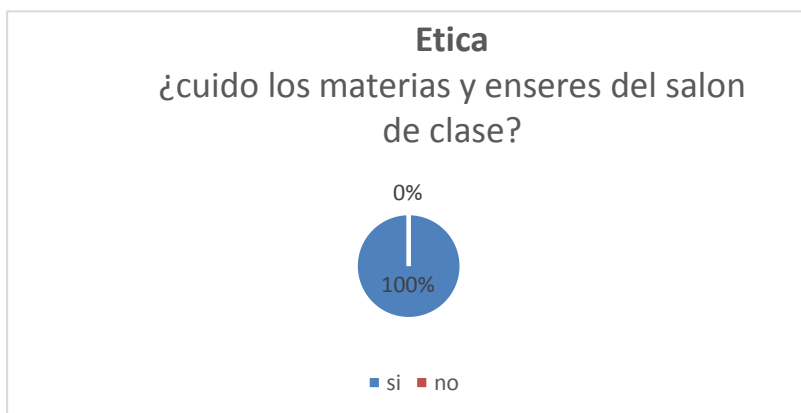


Figura 8. Ética

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Figura 8: respondieron un 94% que les gusta trabajar en equipo ya que se puede tener mejores ideas más compañerismo al momento de las actividades.

Novena pregunta realizada a los estudiantes de segundo grado.

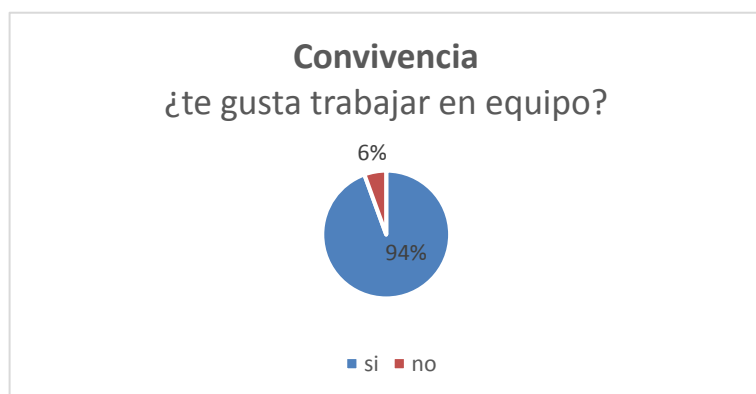


Figura 9. Convivencia.

Figura 9: se evidencia el cuidado por los enseres del salón de clase y del colegio ya que un 100% respondieron que les gusta mantener un espacio limpio y tener materiales para jugar.

Decima pregunta realizada a los estudiantes de segundo grado.

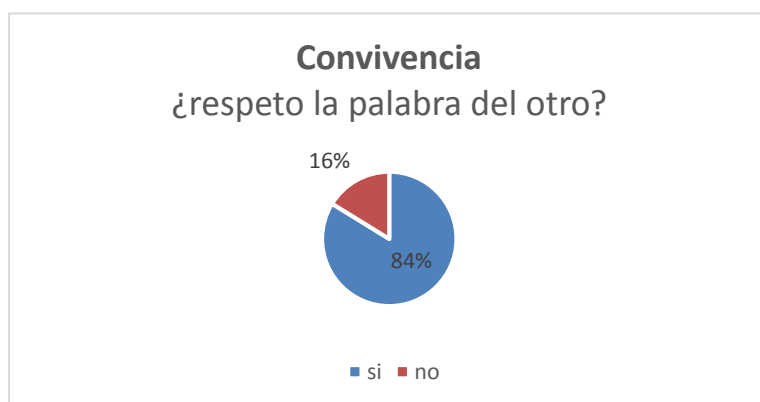


Figura 10. Convivencia.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Figura 10: un 84% respetan cuando sus compañeros hablan o dicen una idea y un 16% no respetan las opiniones ni la comunicación de sus compañeros.

Se realizaron encuestas cerradas con el fin de tener claro el papel que juegan los padres de familia, acudientes o cuidadores al momento de suministrar normas a sus hijos o recibir información de suma importancia en la crianza de los niños.

En base a lo investigado en el colegio Palermo de san José en el grado segundo cabe decir que en muchas de las ocasiones en que se evidencia la carencia de las competencias ciudadanas sea la cognitiva o comunicativa, se evidencia a través de vivencias que ellos presentan en la institución el contexto tiene mucho que ver también, es un lugar donde hay niños de estratos socio económicos altos y no tienen ningún tipo de necesidad material, pero en algunos se nota la carencia afectiva o ese nota ese vacío en el vínculo familiar se nota que no es muy fuerte y afecta en los comportamientos de cada uno de ellos, cabe resaltar que son niños muy expresivos que tienen siempre la intención de hacer lo mejor si hay un incentivo de parte de la docente.

realizando la observación se notaron los estudiantes con indiferencias negativas, generando conflicto en diferentes situaciones (al momento de hacer la fila, cuando se pide la palabra y al salir a descanso), las docentes intervienen hablando de lo positivo que tiene cada uno y hablándoles de lo importante que es mantener una sana convivencia ya que crecen los lazos de amistad y apoyo entre compañeros, teniendo en cuenta estas actitudes se comprende que al momento realizar las actividades de aprendizaje tomando apuntes es claro que no hay una buena concentración y por lo tanto el aprendizaje en algunos estudiantes es bajo, la docente maneja estrategias con las notas ya que les gustan los buenos procesos; se concluyó que se debe utilizar

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

una estrategia de estímulo respuesta con ellos para tener una respuesta positiva, ahí es donde entran los juegos de reglas ya que si ganan se sienten superiores, lideres ya que pueden orientar a sus compañeros y ser elogiados por diferentes personas, en los juegos hay oportunidad para todos para aprender o para tener diferentes ganadores en los equipos que es lo que se someten los juegos de reglas.

4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

En el grado segundo se logró positivamente el alcance de los objetivos de esta investigación, ya que se pudo observar la incidencia que tienen los juegos de reglas en el desarrollo de las habilidades, comunicativas, emocionales y cognitivas esto se pudo identificar en las diferentes cambios de actitud de los educandos en el aula de clase, procurando que cada vez que se presentara una situación de manifestación o interrupción ellos recordaban los temas que se habían tocado en el desarrollo de los juegos y mejoraban inmediatamente la conducta positivamente convirtiendo esa debilidad en una fortaleza, estos aportes llevaron a un equilibrio armónico entre los educandos mejorando el trabajo en equipo, favoreciendo la resolución de conflictos, la toma de decisiones, el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas.

La aplicación de los juegos de reglas enfocados en el desarrollo de las competencias ciudadanas orientadas en el área cognitiva formaron lazos de buenos comportamientos formando espacios de respeto y solidaridad, fomentando buenos comportamientos entre ellos mismos, se observó a nivel grupal el mejoramiento del ambiente de trabajo de los niños y las niñas construyendo conocimientos mediante los juegos de reglas.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

4.2 RECOMENDACIONES

Tomare como referencia los juegos de reglas, ya que atreves de esta estrategia logre un acercamiento positivo en el grupo de segundo, recomiendo que cuando se va a realizar una intervención con estudiantes de primaria no hay mejor aprendizaje para ellos que atreves de la experiencia, por ejemplo utilizamos los juegos de roles donde cada uno se identificaba con un personaje y realizaban juegos de roles donde sus emociones eran la herramienta principal, también al momento de compartir actividades de juegos de mesa se observa quien son los lideres, a quienes se les dificulta aceptar el momento de perdida y lo manifiesta con la frustración, con esto se nos facilita tener claro cómo llegarles a los niños y niñas con estas dificultades que demuestran que son las principales para iniciar a fomentar las competencias ciudadanas ya que los niños están en su inicio de vida y desde este momento se pretende tener enfoque a un buen enfoque de personas sociales.

Cuando estábamos realizando la actividad de teatro los niños se lo interiorizaban tanto que demostraban asombro por las actitudes y expresiones de sus compañeros al momento de actuar, por lo tanto se recomienda para el aprendizaje un espacio donde el niño crezca fortaleciendo sus habilidades como persona y se desenvuelva con respeto y responsabilidad en diferentes espacios.

5. PROPUESTA DE INTERVENSION

Los juegos de reglas como estrategia para el fortaleciendo de las competencias ciudadanas en el ámbito emocional.

5.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de intervención es teórica y dinámica, la cual busca que los niños identifiquen sus sentimientos y los analicen, aprendan a resolver los conflictos mediante el manejo de las habilidades de emociones, sentimientos y actitudes negativas, y aprender a relacionarse de forma constructiva, poniendo en práctica los juegos de reglas que les ayuda a enriquecer su autoestima y las relaciones con los demás.

la propuesta está diseñada para aplicarse durante dos meses consecutivos (agosto-septiembre-octubre) se realizaran diez actividades las cuales consisten en abordar el proceso de socialización de los estudiantes, utilizando juego de reglas donde se identifican las personalidades de los estudiantes para llevar a cabo propuestas de mediación para la buena socialización, después se sitúan con los juegos de reglas para enfocar la concentración y centralizar la socialización entendiendo las capacidades de cada uno.

Las actividades se desarrollaran en el aula de “happy kids” es una aula especial para trabajar mediante el juego de reglas las competencias ciudadanas, enfocándonos en el ámbito emocional de los niños de segundo; los niños que participaran de la actividad serán divididos por grupos de siete participantes, para que se facilite más el trabajo con ellos.

5.2 JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta tiene como finalidad aportar un cambio positivo en las acciones, actitudes y sentimientos de los estudiantes del uno por el otro, aprendiendo a respetar el espacio del otro, de esa manera puedan aprender a convivir entre ellos con más tolerancia; el juego es tomado en este trabajo de intervención como una herramienta pedagógica capacitada para orientar a los estudiantes a lograr identificar sus capacidades tanto de control emocional como el desarrollo que tendrán a nivel cognitivo, mediante el buen manejo de las habilidades emocionales básicas se tendrá en cuenta la transformación de sentimientos y actitudes negativas en acciones que fomenten una relación de forma constructiva.

La participación activa de los estudiantes es importante al igual que la motivación, por eso dichas actividades fueron planeadas con el fin de desarrollarse en un aula especial de juego, en el que los estudiantes se sientan en confianza y puedan participar de los juegos de mesa teniendo en cuenta las normas y las oportunidades de ganar, cualificándose al momento de la socialización respetando la opinión del otro.

Cuando algo se convierte en valor para las personas se opta por realizar las cosas bien con el fin de conseguir lo que se quiere, en el juego de regla es fundamental resolver un conflicto, pero para hacerlo hay que reflexionar sobre el paso que se va a dar para no perder la oportunidad de ganar, la reflexión lleva a pensar en las acciones, hechos, acontecimientos y circunstancia generando en los estudiantes un autoconocimiento.

5.3 OBJETIVOS

5.3.1 General

Fortalecer las competencias ciudadanas desde el ámbito emocional en el aula de clase a través de los juegos de reglas del grado segundo del colegio Palermo de san José.

5.3.2 Específicos

- Sensibilizar a los estudiantes de segundo sobre acciones y buenos hábitos que contribuyan al control de sus emociones.
- Implementar un espacio dentro del aula en el que los niños participen de los juegos de reglas para que logren evaluar sus emociones.
- Ejecutar las actividades propuestas con la comunidad educativa para mejorar las competencias ciudadanas en el ámbito emocional.
- Proyectar a la comunidad educativa que es posible llevar a cabo una buena y sana convivencia a través de estrategias lúdicas como el juego de reglas.

5.4 MARCO TEÓRICO

En la concepción pedagógica de mejoramiento de la convivencia estudiantil se revela su lógica interna como expresión del comportamiento ciudadano, y se articula la capacidad reflexiva y comunicación dialógica como claves con vivenciales, dinamizada por el método formativo para la convivencia estudiantil, desde un enfoque orientador; en la siguiente investigación hecha por Baracaldo rojas (2014) se toma en cuenta La transversalidad en la Formación Ciudadana La formación de las competencias ciudadanas le compete a todas las instancias de la institución escolar y a todos los docentes. Todos los docentes pueden y deben desde sus clases contribuir al aprendizaje y la práctica de estas competencias, de esta forma los temas académicos pueden cobrar más relevancia para los estudiantes y así podrán aprenderlos mejor. Las dinámicas cotidianas en el aula son también oportunidades para el aprendizaje y la práctica de las competencias ciudadanas. Cualquier decisión que se deba tomar puede servir para desarrollar y practicar competencias para la participación democrática.

El Ministerio de Educación Nacional establece unas competencias que deben ser trabajadas con los estudiantes de primaria SALM, Randall. La solución de conflictos en la escuela. Una guía práctica para los maestros Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. 1998 37 Once, sin embargo en el presente proyecto se trabajarán las competencias relacionadas con las emociones, estas Contribuyen a que los diferentes tipos de conflictos entre personas y entre grupos se manejen de maneras pacíficas y constructivas mediante la aplicación de estrategias basadas en el diálogo y la negociación. (Integradora) Construye una posición crítica propia frente a los conflictos a nivel local, nacional y mundial. (Conocimiento -

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Cognitiva) Manifiesta indignación (rechazo, dolor, rabia), de manera no violenta, ante el sufrimiento de todas las partes involucradas en confrontaciones violentas entre grupos o naciones. (Emocional) Manifiesta satisfacción al participar en iniciativas a favor de la no violencia e insatisfacción cuando no lo hace. (Emocional) Identifica dilemas de la vida cotidiana en los que entra en conflicto el bien general y el bien particular y analiza posibles opciones de solución, considerando los aspectos positivos y negativos de cada opción. (Cognitiva) Argumenta y debate respetuosamente sobre dilemas de la vida cotidiana en los que entra en conflicto el bien general y el bien particular, reconociendo los mejores argumentos, aun cuando sean distintos a los propios. (Comunicativa).

Aprendizaje significativo

La concepción de Aprendizaje Significativo supone que la información es integrada a una amplia red de relaciones que la persona ha adquirido con anterioridad, ya sea en la institución educativa, la familia o la vida misma, la cual se modifica progresivamente por la incorporación de información nueva. Ante nuevos acontecimientos o actividades ocurre una activación inmediata de experiencias y saberes previos; el aprendizaje significativo no es la “simple conexión” de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva de la persona que aprende; el aprendizaje involucra la modificación de la nueva información, siempre y cuando exista disposición e interés para aprender y transformar el conocimiento y el objeto real. MATER (2010)

La lúdica y el juego

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Entre las actividades lúdicas, el juego de roles convierte al educador en un ente que involucra a sus estudiantes en una experiencia simulada de la situación en estudio para permitir que el educando adquiera un aprendizaje de carácter vivencial, porque se ven inmersos en experiencias directas que los hacen reflexionar y ser críticos; además propicia el escenario para que hagan descubrimientos que los pueden incorporar a su vida personal y utilizarlos cuando ellos lo consideren pertinente. Es decir el estudiante recibe un modelo pedagógico constructivo donde él hace su propio conocimiento a través de la interacción con sus semejantes y el entorno. Sin embargo esto no significa que el instructor o docente sea un ente pasivo en todo este proceso, él sigue siendo la guía y siempre está involucrado con sus estudiantes no solo corrigiendo aquellos aspectos que hayan hecho mal, sino estimulando y aplaudiendo aquellos que hayan hecho correctamente; el docente nunca debe castigar a los estudiantes que 71 han cometido errores, al contrario debe hacerles caer en cuenta que, de los errores también se aprende.

El docente debe incentivar la expresión libre, los debates al interior del grupo, tener en cuenta las ideas de los estudiantes, atender eficazmente sus inquietudes y finalmente manejar con cautela y sabiduría a todos los estudiantes por igual. Cada estudiante personifica su rol y se esfuerza para obtener el mejor provecho cognitivo, emocional y comunicativo de la actividad.

El papel del docente es muy significativo pues debe actuar como el guía hacia un proceso de concientización atrevido, diferente y creativo. Al final de cada taller o juego de roles el docente debe escuchar las inquietudes sugerencias y opiniones de los estudiantes sobre el desarrollo de la actividad y debe expresar sus sugerencias resaltando los puntos positivos y cuando se refiera a los aspectos negativos se darán la pautas para que durante todos los talleres se mejore progresivamente.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Como la meta es lograr imágenes multifacéticas del fenómeno estudiado por medio de datos que en este caso son suministrados por los estudiantes de quienes se espera tener su punto de vista y sus experiencias como punto de partida y de llegada, se considera que este estudio es esencialmente cualitativo.

5.5 METODOLOGÍA

La propuesta de intervención se basa en brindar estrategias teóricas y dinámicas las cuales permitan que los niños y niñas comprendan y tengan claro cómo afrontar diferentes situaciones de una forma positiva, de esta manera se previenen los conflictos y se realiza una buena práctica de formación frente a las competencias ciudadanas con la interacción de juegos de mesa aplicándolos a la socialización con los compañeros y compañeras del grado segundo del colegio Palermo de san José; esto contiene cuatro fases sensibilización, capacitar, ejecutar y proyectar.

La fase de sensibilización inicia dando a conocer a las directivas y a la docente del grado segundo la propuesta, dando a conocer las actividades y el cronograma de tiempo, posteriormente se busca adaptar las clases a que cada una contenga seguimientos y participación de competencias ciudadanas, y llevarlos a que participen en los juegos de mesa buscando una mejor interacción social.

La siguiente fase será capacitar a los docentes como pueden convertir y centralizar sus actividades planeadas integrándolas a las competencias ciudadanas y a los estudiantes en la socialización de juegos de mesa, esta integración es con el fin de incentivar en la participación y conocimientos de juegos dando a conocer algunos pasos y reglas, ubicándolos en juegos que a cada uno les favorezcan en su personalidad y comprensión de actividades.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

En esta fase de ejecutar se invitan a realizar talleres las cuales se inicia en la apropiación y reconocimiento de sí mismo en, sus propias habilidades y valores, se trabajará directamente con el grado segundo.

Finalmente se realizará la fase de proyección dando a conocer relevancia por este proceso y evaluando las diferencias entre las actitudes de los niños y las niñas mediante esta intervención y ejecución de actividades.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Tabla 2. Plan de acción

<p align="center">CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL ELECTIVA DE INVESTIGACIÓN PLAN DE ACCIÓN</p>						
Título del proyecto:		EL JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LOS NIÑOS DEL GRADO SEGUNDO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PALERMO DE SAN JOSE				
		ESTEFANIA DIOSA PANIAGUA				
		EVELYN RIAÑO CUARTAS				
No.	Fecha	Nombre de la actividad	Breve descripción de la actividad	Objetivo	Estrategia (Metodología)	Recursos
1	14 de agosto 2018	juego de memoria	Se ubican entre diez fichas y se ponen las parejas y deben de encontrarlas ya que están en desorden.	Localizar la mayoría de parejas.	Identificar imágenes y buscar sus parejas.	Fichas de números, letras, acciones o cosas.
2	24 de agosto 2018	juego de bolos	Se dividen en dos grupos para participar de la derivación de los bolos.	Derribar la cantidad mayor de bolos (botellas o pinos)	Contar la totalidad de rondas ganadas para tener un equipo anfitrión.	Pelotas Bolos botellas
3	5 septiembre 2018	domino	Los jugadores tienen la misma cantidad de fichas gana quien logre quedarse sin fichas.	Jugar estratégicamente para lograr poner todas las fichas.	Se reparten la misma cantidad a todos los jugadores y cada uno espera el turno para lograr hacer su jugada para	Fichas de dominó.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

					poner todas las fichas.	
4	13 septiembre 2018	tres en línea	Elegir las estrategias de posición y movimiento de las fichas.	Constatar las estrategias de los equipos para lograr	Trabajar su desarrollo lógico matemático, la memoria y el razonamiento.	Fichas de tres
5	18 septiembre 2018	Integración grupal	Se integra el grupo para permitir expresar y compartir el l feche de amor y amistad.	Expresar respeto y amor por mis pares	Sacar un espacio para mis compañeros ayuda a fortalecer el lazo del amor y el respeto.	Ponqué Cartas
6	24 septiembre 2018	Juegos de mesa	Poner en marcha la participación de juegos de mesas, dividiéndolos en grupos de a cuatro.	Participar en los jugos de mesas teniendo en cuenta cada una de las reglas.	Los juegos de mesa son importantes para l interacción social.	Parques katapis domino infantil
7	27 septiembre 2018	Pañuelito	Se sale a la cancha a jugar el pañuelito	Practicar juegos de reacción teniendo un objetivo a la vista.	Las competencias ayudan al auto estima de cada estudiante.	La cancha Pañuelo
8	3 octubre 2018	Pelota loca	Los participantes deben sentarse enfrente y delante de una mesa con las manos en la espalda. Ninguno de los jugadores puede tocar la pelota.	Estar activos para evitar que el compañero le tire la pelota al piso.	Soplar la pelota y no dejarla caer, el contrincante que la tumbe gana puntos.	Mesas Pelota
9	9 octubre 2018	Juegos de mesa	Esta activad se realizó nuevamente	Competir en los juegos de mesa	Los juegos son la principal	Parques katapis

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

			ya que los estudiantes lo pidieron.	integrándolos con conocimientos matemáticos	herramienta para el trabajo en equipo	domino infantil
10	25 octubre 2018	Las katiuskas	Se ubica de mayor a menor 6 katiuskas en una de ellas se esconde un objeto, se debe de adivinar en cual esta y si no lo hace cumple una pena.	Atinar quien adivina donde está el objeto	Construir confianza por sí mismo teniendo en cuenta que ganara o hará una pena para fortalecer relaciones con los compañeros.	Objeto Katiuskas

5.7 CRONOGRAMA

Tabla 3. Cronograma

No.	FECHA	ACTIVIDAD
1	Agosto 14/2018	Se ubican 10 fichas en una cartulina, esas 10 fichas tienen sus parejas los estudiantes deben de buscar las parejas en un tiempo determinado, esta actividad se puede realizar por equipos, de esta forma tendrían puntos y la forma de la memorización es más fácil.
2	Agosto 24/2018	El salón se divide en dos equipos el cual se les pone un nombre para identificarlos y animarlos, realizan dos filas y cada estudiante debe de derribar los bolos (botellas) utilizando una pelota el que más bolos derriben se lleva puntos.
3	Sep. 5/ 2018	Se dividen los estudiantes en diferentes grupos, que cada grupo tenga cuatro o cinco integrantes, se les entrega una caja de domino y cada jugador participa individual hasta sacar as puntos, los puntos se ganan cuando todas las fichas las hayan jugado.
4	Sep. 13 / 2018	Se dividen los estudiantes en diferentes grupos, que cada grupo tenga tres jugadores, los tres son contrincantes y no puede dejar que el otro jugador ponga las tres líneas juntas se horizontal o vertical.
5	Sep. 18/ 2018	En conmemoración al día del amor y la amistad todo el grupo se integra realizando un compartir de dulces y palabras donde cada uno pueda expresar y el grupo pueda crecer con una integración de respeto y cariño por sus pares.
6	Sep. 24/ 2018	Con base al proyecto se realizaran los juegos de mesa se divide el salón en cuatro grupos, cada grupo tiene un parques y ajedrez, se les da las instrucciones de cada juego y los primordial los valores que deben de estar en la actividad.
7	Sep. 27/ 2018	Se realiza la actividad del pañuelito dividiendo en dos grupos los niños y las niñas, hay un pañuelo en el medio, a cada estudiante se le pone un número, cuando se llamen los numero 1 solo salen esos números a coger el

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

		pañuelo, se den de decir todos los numero hasta que todos participen, en la actividad se afianza la autoestima y el trabajo en equipo.
8	Octubre 3/ 2018	Se realiza en equipos de cuatro integrantes los cuatro compiten para tumbar la pelota, el que tumba la pelota va a la final, esperando otros finalistas de las demás mesas.
9	Octubre 9/ 2018	En la actividad pasada de los juegos de mesa se notó una buena interacción de los niños y las niñas al compartir esta actividad, nueva mente se repite con nuevas expectativas de como facilitar la convivencia y tolerancia en los juegos de mesa.
10	Octubre25/2018	Los estudiantes juegan con su individual o se unen a grupos para que entre todos logren adivinar donde se escondió la pelota, el estudiante que se equivoque o el equipo debe de cumplir una pena.

5.8 INFORME DE CADA ACTIVIDAD

Tabla 4. Informe de actividades.

IDENTIFICACIÓN	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	INFORME DE DESARROLLO DE ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
	juego de memoria	En el juego de memoria se realizó tres partidas una individual y las otras dos en equipo, se realizaron de esta forma buscando que los niños comprendieran y se concentraran en el juego.	A los estudiantes les faltó concentración ya que estaban pendiente de los resultados de los otros de tal manera se realizaron en equipo para tener la atracción de todos y evidentemente se logró tenerla de esta forma la concentración y participación de todos.
	juego de bolos	El juego de bolos se trabajó en grupo buscando ganadores, la comunicación fue la primordial ya que debían de nombrar al primero que tiraba el bolo y se explicaba cómo lograr que se derribaran todos.	El trabajo en equipo destacó la actividad, todos respetaban las opiniones, las instrucciones y los turnos.
	domino	El domino es un juego donde cada jugador trata de quedar sin fichas ya que ese será el ganado, cada estudiante compitió con respeto hacia los otros y cuatro estudiantes ganaban en repetidas ocasiones.	Este juego fue un poco complejo ya que permitió afrontar las debilidades y cualidades de cada estudiante, algunos se notaron desorientados porque era un juego de lógica donde se analizaban las intenciones de cada uno.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

	tres en línea	La actividad se formó de una manera creativa ya que al momento de dar las instrucciones los estudiantes participaron al dar las normas del juego y complementar diferentes estrategias.	El juego se realizó con la ayuda de los niños, se pusieron reglas y se dieron instrucciones combinando las de los juegos pasados, cada estudiante estaba contento y dispuesto a disfrutar y a explorar.
	Integración grupal	La integración se realizó en pro del día del amor y la amistad, realizando un compartir de dulces y de frases especiales a su compañero y compañeras.	En la integración los niños y las niñas compartieron diferentes gustos de comida y de juegos, la comunicación al inicio fue un poco desfavorecida ya que todos querían hablar.
	Juegos de mesa	Se realizó un conocimiento previo de algunos juegos para identificar quien sabe y quien no, también para explorar que otros juegos sabían, la mayoría conocía el ajedrez y el parques, por lo tanto se dividieron varios equipos e iniciaron con su partida en cada actividad.	En los juegos de mesa los niños y las niñas se mostraban muy interesados al jugar y mostrar sus habilidades, otros estaban preocupados porque no sabían y al pasar el tiempo fueron comprendiendo la actividad y se acogieron más.
	Pañuelito	Este día los niños y las niñas están de educación física, se pasa a trabajar en la cancha ya que es un espacio amplio y se trabaja el auto cuidado y la convivencia. Se pasa a darles las instrucciones de la actividad y se juega ubicándolos en dos grupos que tienen el mismo número de	Esta actividad sirvió para identificar algunos estudiantes con capacidades de líderes y otros desafiantes, se realizó u reflexión al final donde todos comprenden la importancia de trabajar en equipo.

JUEGO DE REGLAS COMO INSTRUMENTO AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

		integrantes y el mismo nombre.	
	Pelota loca	En esta actividad los estudiantes se mostraron emotivos por aprender y lograr hacer las cosas bien para conseguir ganarle al otro contrincante y quedar de finalistas, se rescató en la actividad el respeto por que todos se hablaron y se socializaron de una forma amable y cuidadosa.	Cuando la actividad inicio se observó la buena actitud, el compañerismo y las ganas de explorar el juego, cada estudiante se concentró tratando de ganar y compartiendo conocimientos con los otros.
	Juegos de mesa	Por medio de la actividad pasada de los juegos de mesa se vio muchas expectativas unos de alcanzar el aprendizaje de otros y otros por seguir aprendiendo, se les dio una retroalimentación de cómo manejar las emociones y centrarlas en otras actividades ocasionando acciones positivas.	En la actividad pasada de juegos de mesa los niños estuvieron muy contentos, trabajaron en equipo ayudando a que su compañero o compañera comprendiera la actividad, y como el proyecto va en pro de los juegos de mesa se repitió la actividad y les fue muy bien.
	Las katuskas	Se les realiza una estimulación del juego donde se trabaje la concentración, luego las normas del juego serán compartidas, las cuales son respetar las opiniones del otro, respetar todo al momento de los estudiantes salir hacer sus penas,	La actividad se realizó con entusiasmo ya que los niños y las niñas disfrutaron de todos los momentos, el primer momento fue la adrenalina al pasar a escoger saber que gano o perdió y la segunda era cuando les tocaba cumplir la pena si habían perdido.

5.9 CONCLUSIONES

Las competencias ciudadanas son un tema de educación en Colombia tales competencias deben ser enseñadas a los niños y jóvenes en las áreas de ciencias políticas, sociales o lenguaje de una forma transversal; con este trabajo se logra reconocer que por medio del juego hay una motivación mucho más considerable para cada uno de los niños.

Cada vez que se realizaban las actividades con los estudiantes se rescataba la participación de los niños y las niñas ya que en este espacio se crea momentos divertidos, de exploración y transformación en el ámbito comunicativo y social, al realizar los cronogramas de las actividades las docentes de la institución sacaban espacios en sus clases para tener actividades similares a las de la intervención permitiendo procesos con experiencias y con aprendizajes para su vida.

Se reconoce que por medio de la aplicación del juego la intencionalidad de adquirir esas habilidades comunicativas, emocionales y cognitivas. En este trabajo se pudo verificar que los niños siempre están dispuestos a jugar y a respetar las reglas de cada uno; se logró una transformación positiva en las relaciones entre compañeros, fortaleciendo la comunicación, compañía, y apoyo entre ellos permitiendo que cada uno conociera sus capacidades y habilidades sociales, ahora se puede trabajar de manera cooperativa teniendo en cuenta que cada uno tiene una función en específico dentro del grupo de trabajo y saben que si trabajan en conjunto se puede llegar más rápido a la meta y ganar no solos sino en grupo.

Respecto a los padres de familia se mostraron siempre curiosos y sin dejar de mencionarlo debido a muchas de sus ocupaciones no se pudo lograr el desarrollo de estas actividades en familia o en casa.

El grado segundo del colegio Palermo vivieron esta experiencia permitiendo demostrar que el juego de mesa es un medio eficaz para potenciar las capacidades que cada niño tiene.

REFERENCIAS

Ministerio de Educación Nacional (2004) competencias ciudadanas

Chaux, Enrique. (2004) ¿Qué son competencias ciudadanas? Recuperado el 2 de octubre de 2011.

Díaz, A. (2000). La participación de las niñas y los niños y la formación ciudadana. *Sincronía*, 32, 70-82.

Díaz, A. (2004). Desarrollo humano, socialización y formación de ciudadanía desde el preescolar. *Perspectives*, 6, 25-33.

Dudley, N. M. y Cortina, J. M. (2008). Knowledge and skills that facilitate the personal dimension of citizenship. *Journal of Applied Psychology*, 93 (6), 1249-1270.

Constitución política de Colombia (1991), Con base en la ley 115 y el decreto 1860 de 1994, Decreto 1290 DEL 2009

María Fernanda campo Saavedra (2011) *ministerio de educación brújula competencias ciudadanas*: Amado impresores s.a.s

Cooperativa.cl (2011) estudio muestra que américa latina es región con más violencia escolar en el mundo, Santiago: cooperativa.cl

Al tablero, el periódico de un país que educa y que se educa (2004) *competencias ciudadanas habilidades para saber vivir en paz*.

Chaux, E., Lleras, J. y Velázquez, A. (eds.) (2004). *Competencias ciudadanas de los estándares al aula*. Bogotá: Uniandes.

Canoles, A, Teherán, Y, y Castro, L, (2015). *Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de competencias lúdico – pedagógicas en los niños y niñas de la institución educativa Catalina Herrera-Arjona Bolívar*: Universidad de Cartagena.

Pérez Madorran, E (1997) *los juegos de reglas como base metodológica en educación infantil*. Recuperado de: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d080.pdf>

SALM, Randall. La solución de conflictos en la escuela. Una guía práctica para los maestros Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. 1998

La serie Convivencia y paz es una propuesta pedagógica que responde a las exigencias establecidas en la ley Cátedra de paz. (Rivera, C. (2018) *Convivencia y paz* 6.

COLOMBIA, MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Guía para el mejoramiento institucional de la autoevaluación al plan de mejoramiento. Guía N° 34. 2008.

Buitrago (2016) *competencias ciudadanas aplicada a través de la lúdica* Bogotá: universidad libre.

ANEXOS

Anexo A. Encuesta a padres de familia

Anexos 1. encuesta a padres de familia.

No	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Sabe usted que es competencia ciudadana?		
2	¿Considera que desde casa se le aporta a su hijo reglas para que sea un buen ciudadano?		
3	¿Participa de las escuelas de padres o reuniones realizadas en la institución?		
4	¿Sabe usted como se aplica la competencia de ética y la disciplina en los estudiantes?		
5	¿Tiene usted comunicación continua con la docente titular de su hijo?		

Anexo B. Encuesta a estudiantes.

Anexos 2. Encuesta a estudiantes.

NO	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Te gusta que te respeten?		
2	¿Te gusta respetar a los demás?		
3	¿Te gusta trabajar en equipo?		
4	¿Cuido los materiales y enseres del salón de clases?		
5	¿Respeto la palabra del otro?		