

**Los juegos de roles y su importancia en la resolución de conflictos en niños y niñas del grado tercero de la Institución Misael Pastrana Borrero Sede Pirulinda del municipio de Saladoblanco, Huila**

Ana Carlina Perdomo Burgos

Asesor

Judy Andrea Lugo Quesada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD

Escuela Ciencias de la Educación-ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

## **Resumen**

El presente trabajo tiene como propósito fortalecer los juegos de roles como estrategia de la problemática de resolución de conflictos que surge por las malas relaciones en la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero Sede Pirulinda, con población estudiantil del grado Tercero, la propuesta pedagógica y metodológica se basa en la investigación con enfoque cualitativo siendo un diseño de acción pedagógica en el que se evidencia una ardua investigación basada en las necesidades escolares que tienen los niños y niñas al convivir con otros niños dentro del plantel educativo, así mismo, se hizo la implementación y uso de instrumentos como fueron el diario de campo en que se plasmó la observación participante alimentándolo según los requerimientos de la investigación y evidenciándose que al transcurrir el tiempo este se alimentaba como se alimentan los conocimientos de los niños y niñas. La propuesta para el tema de investigación se enfatiza en la necesidad de incorporación y formación en valores para mejorar la convivencia en el plantel educativo, puesto que los infantes implementan de manera constante malas conducta de comportamientos creando conflictos innecesarios, lo que muestra a grandes rasgos la falta de valores y competencias ciudadanas, por lo que fue importante el diseño e implementación de estrategias pedagógicas intencionadas por medio de una secuencia didáctica llamada “Jugando aprendo a vivir en armonía”, donde se planearon tres actividades pedagógicas y se implementaron dos de ellas; En los zapatos del otro - Creando mi cuento soy feliz, fomentando la participación activa e incorporación de nuevos aprendizajes.

***Palabras claves:*** Juego de roles, Interacción, Competencias Ciudadanas.

## **Abstract**

The purpose of this work is to strengthen role plays as a strategy for the problem of conflict resolution that arises from bad relationships in the Misael Pastrana Borrero Educational Institution Pirulinda Headquarters, with a student population of the Third grade, the pedagogical proposal and methodology is based in the research with a qualitative approach, being a design of pedagogical action in which arduous research is evident based on the school needs that boys and girls have when living with other children within the educational establishment, likewise, the implementation and use was carried out. of instruments such as the field diary in which the participant observation was captured, feeding it according to the requirements of the research and showing that as time went by it was fed as the knowledge of boys and girls is fed. The proposal for the research topic emphasizes the need for incorporation and training in values to improve coexistence in the educational establishment, since infants constantly implement bad behavioral conduct, creating unnecessary conflicts, which broadly shows the lack of values and citizen competencies, which is why the design and implementation of intentional pedagogical strategies was important through a didactic sequence called “By playing I learn to live in harmony”, where three pedagogical activities were planned and two of them were implemented; In the shoes of another - Creating my story I am happy, encouraging active participation and incorporation of new learning.

**Keywords:** Role play, interaction, citizenship skills.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	22
Enfoque Didáctico .....	27
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	35
Conclusiones .....	38
Referencias Bibliográficas .....	40
Apéndices.....	42

## Lista de Apéndices

<b>Apéndice A</b> Carpeta de Evidencias de la Práctica .....	42
--	----

## **Introducción**

El escenario educativo es un ambiente en el que se cuestiona constantemente al investigador a la reflexión continua del que hacer del docente, por lo que es en este importante ámbito, en el que la investigación y transformación de problemáticas frecuentes en las instituciones educativas posibilitan e incitan para contribuir de manera continua y efectiva. El docente tiene una labor la cual es encaminada en el mejoramiento teniendo como finalidad aportar significativamente en la problemática y contribuir en la mitigación de esta.

Teniendo en cuenta lo anterior, el papel del docente investigador es vital e importante siendo este un agente el cual ayuda a conocer las necesidades de los estudiantes y cómo desde nuestro rol contribuimos para brindar herramientas y saber lo que se está necesitando para mejorar dichas problemáticas.

Según Tonucci (1999), la investigación surge de la necesidad de un cambio frente a problemas existentes en el sistema educativo desde el aula, la solución se enfoca en utilizar los mismos conocimientos del currículo antes utilizados en los planes y programas, pero de forma nueva y creativa, tomándolo como método y estrategia para realizar la labor de educar (p. 295).

La innovación y la investigación acción son dos aspectos que nos ayudan a comprender que en las aulas de clases son lugares donde se debe posibilitar un conocimientos de calidad, siendo estos lugares que contribuyan de manera significativa en los aprendizajes y enseñanzas que se aplican diariamente para construir un conocimiento, por lo que el Proyecto Educativo según las investigaciones en el plantel educativo enfatiza en la importancia de fortalecer aspectos como son la Resolución de Conflictos de la Sede Educativa Pirulinda,, a partir de una secuencia

Didáctica respondiendo a la necesidad la cual es fundamental para una sana convivencia, ya que nuestros niños, niñas y adolescentes pasan gran parte de su vida en un plantel educativo.

La investigación en dicha problemática apunta a constituirse en un tema relevante e importante para la permanencia en la institución educativa ya que con esta no solo se pretende dar cumplimiento a una investigación de Acción pedagógica, sino dejar una propuesta en la que se le dé la importancia de hacer partícipes a todos los integrantes de la institución desde el primer día de clases, para que los estudiantes tengan conocimiento de la importancia que tiene esta para la interacción, buscando sustituir y reconstruir un proyecto con intereses colectivos.

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La sede pertenece a la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, ubicada en la vereda Pirulinda sobre la vía principal que conduce al casco urbano del municipio de Saladoblanco Huila, colindando con las veredas Pedregal, Cámbulos y Gramalote.

La Institución tiene como misión contribuir en la formación integral de los infantes, siendo partícipes en los procesos educativos, contando con personal idóneo, con capacidades y habilidades profesionales que contribuyan en aspectos académicos.

En la Sede Educativa se atiende a niños y niñas desde el nivel Preescolar hasta el grado Quinto de educación básica primaria, evidenciando la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales; En su mayoría corresponden a familias nucleares, con condiciones económicas bajas, pertenecientes a grupos del Sisbén en pobreza extrema y moderada. Económicamente, sus habitantes se ocupan del cultivo y producción del café, también cultivan maíz, plátano, yuca, arracacha, frijol y caña de azúcar. La producción animal se centra en ganadería vacuna, caballar, porcícola, avicultura y curíes, todo a pequeña escala.

El enfoque pedagógico de la Institución Educativa está basado en experiencias exitosas donde los estudiantes son partícipes en su propio aprendizaje, permitiendo desarrollar habilidades y superarse, lo que se traduce que se asignan responsabilidades a los estudiantes las cuales desafían al niño a ser, un participante activo, reflexivo y crítico en sus procesos de aprendizaje.

El centro educativo, aunque muestra gran empuje en los procesos educativos es muy marcado las molestias y necesidades primordiales para la integridad y permanecía de los estudiantes como es la sana convivencia por lo que frecuentemente se evidencian conflictos entre estudiantes.

Comprender los términos de conflicto y malas relaciones es normal para nuestra vida cotidiana, nos encontramos con dichas situaciones en nuestro entorno y diario vivir es un desafío que pone a prueba nuestros conocimientos, para poder entender y comprender las diferencias y características que los componen y así asumir una posición adecuada frente a situaciones generadas al vivir en sociedad.

En la vida escolar es muy normal encontrarnos con situaciones de conflictos, teniendo en cuenta que somos seres humanos con maneras distintas de pensar y actuar, por lo que muchas veces no coincidimos en nuestros ideales u opiniones, siendo importante inculcar desde las primeras edades que cada persona es un mundo diferente con cualidades y defectos por lo que estas características no tienen que ser un agente para entrar en discordias y generar una mala convivencia.

## **Pregunta de Investigación**

El centro educativo fortalece los procesos de aprendizaje de los menores en áreas como son la matemáticas, aprender a leer y escribir, siendo importante el aprendizaje basado en experiencias en aspectos ya antes mencionado, pero es importante mencionar que la población estudiantil al ser diversa, necesita estrategias que le permita no solo construir un conocimiento en dichas áreas sino conocer la sana convivencia y sentido social del ser humano, por ello, es de vital importancia, reconocer que todo los seres humanos por naturaleza debemos de relacionarnos con nuestros semejantes. La Institución Educativa es uno de los espacios donde nuestros menores pasarán muchos años de su vida, siendo la interacción una base fundamental para convivir con otros manteniendo buenas relaciones, buenos tratos, bienestar social y emocional para los estudiantes.

La interacción consigo mismo, con los demás y con el contexto educativo es muy relevante e indispensable para el desarrollo y formación de ámbitos sociales, morales y emocionales, ya que estos hacen que se cuente con entornos saludables y amigables, aplicando la comunicación asertiva frecuentemente o según la necesidad y fomentado la formación en valores, liderazgo y democracia estudiantil.

Según Bravo (2015): Indica, además: Mediante las relaciones interpersonales entre estudiantes, puede darse la dirección para iniciar la calidad en el aprendizaje, afianzando el comportamiento interpersonal que acontece partiendo del desarrollo de una tarea que involucre a los estudiantes, en las que todos puedan ser partícipes de las mismas. (p.26)

Por lo que es importante mencionar que las necesidades más frecuentes en el contexto educativo, va de la mano con la falta de estrategias que ayuden al reconocimiento de las

competencias ciudadanas, convivencia familiar, social y educativa, donde el contexto educativo es una Sede con población mixta, escuela nueva, jornada escolar única; la realidad educativa que se vive en la Sede, en especial estudiantes del grado Tercero, muestran una cara de deterioro donde se ve marcado los conflictos y la falta de bases tanto de la Institución como de parte de las familias, puesto que muchos de los estudiantes no se les ha permitido convivir y compartir experiencias con otros niños de su misma edad al ser hijos únicos y por la carencia de Centros de Desarrollo Infantil, compartiendo solo con familiares, y siendo esta una causa donde se muestran ambientes intolerantes entre estudiantes y pocas estrategias que ayuden a mitigar dicha dificultad.

De esta manera se resalta la siguiente pregunta ¿Cómo a través de los juegos de roles se puede fortalecer los procesos de resolución de conflictos en los niños y niñas del grado tercero de la Institución Misael Pastrana Borrero Sede Pirulinda del municipio de Saladoblanco Huila?

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

El progreso de la sociedad lo determina la educación, por lo que es, en este importante ámbito donde las competencias ciudadanas es clave para el desarrollo del ser humano, aprender a convivir en sociedad y de manera armónica es vital y de gran importancia, puesto que son aspectos necesarios en que se exploran las capacidades emocionales, cognitivas y comunicativas, como también; la integración de los conocimientos y las actitudes en su desempeño social.

En el mismo sentido la Unesco (1969) citado por Gutiérrez y Pérez (2015) expone “la base de la educación se encuentra en la vida diaria de la escuela” (p.66) lo que permite una relación dialéctica entre Estudiante y Docente, donde se forja el carácter de los alumnos y se establecen las normas de convivencia social necesarias en la vida a posteriori.

Es así, como la investigación muestra a grandes rasgos la importancia de aprender a interactuar en un mundo donde existen muchas diferencias a nivel social, cultural y personal; teniendo claro que todos los humanos somos seres únicos e irrepetibles, con necesidad de aprender a ser mejores y relacionarnos con los demás y con el mundo que nos rodea, por lo que la interacción puede llegar a ser un aspecto muy relevante en el contexto educativo siendo indispensable para el desarrollo y formación de los ámbitos sociales; estos entornos saludables contribuyen para la comunicación asertiva, la formación en valores, el liderazgo y democracia. La investigación nos hace entender que el hombre para desempeñarse en cualquier ámbito ya sea educativo, social, político etc. Es vital potenciar en los estudiantes conocimientos y habilidades en competencias ciudadanas y como estas contribuyen de manera directa en la sana convivencia.

En este sentido, Rojo (2008) Citado por Cánovas (2009) expone “en relación con el concepto convivir, considera que es importante enfatizar la idea de Convivencia para la Paz para ser activos en las dimensiones formativas” (p.24), es por ello, que el concepto de paz se gesta

con un imperativo categórico en el ejercicio del buen vivir, cimentado en el otro como igual, en el respeto por la diferencia y la relación de vida que se gestan en el fenómeno educativo.

Resulta necesario mencionar una frase célebre que se ha convertido en regla de oro para comprender la paz como derecho de todos: Juárez, B. (1860) “El respeto al derecho ajeno es la paz” Reforma México (p.8)

Por lo antes mencionado, la paz se entiende como un agente importante en la construcción de bases de convivencia puesto que esta contribuye en la formación de los individuos, ayudándoles a adquirir conciencia y conocimientos que además de ser beneficiosos en el comportamiento y actos de los individuos aporta en el sentido emocional, social, cognitivo y moral; la investigación tiene como propósito una perspectiva de cambio y transformación personal y de culturas en aspectos de paz, ya que convivir para algunos autores según el punto analítico, crítico y argumentativo, genera bienestar social, puesto que los individuos exploran sus habilidades junto con la interacción pacífica creando valores como son la empatía, solidaridad, diálogo, inclusión e igualdad, siendo estas actitudes positivas que generan armonía.

Por otro lado, Ramírez (2016), citado por Fuentes y Pérez (2018)

Plantea la convivencia escolar como “las acciones que permiten que los actores escolares puedan vivir juntos a través del diálogo, el respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores democráticos y para la paz” (p.3).

La institución educativa, la sociedad y las familias son factores importantes dentro de la construcción de bases de convivencia, cabe mencionar que los procesos sociales que determinan los comportamientos y personalidad del ser humano se fortalecen al convivir con otros y aceptar las cualidades y defectos de los demás, siendo este un agente para la coexistencia y buenas

relaciones familiares y escolares. En este punto es importante mencionar que las necesidades de los estudiantes va de la mano con la falta de estrategias centradas en el reconocimiento de las necesidades según la convivencia familiar, social y educativa, por lo que es necesario implementar procesos de formación donde se tenga en cuenta los antecedentes que se han tenido a nivel nacional donde los conflictos tanto; ideológicos, económicos, de racismo y social han afectaron seriamente la identidad y reconocimiento social, hace algún tiempo la educación ha tenido grandes cambios encaminados en la mitigación de las ideologías arcaicas e inculcación de la comunicación asertiva y buenas relaciones personales.

Para Bandura (1982), citado por Salamanca (2012) expresa “las destrezas específicas a nivel social las que un individuo emite en un contexto y que se requieren para ejecutar de manera adecuada una tarea interpersonal. Dichas habilidades sociales se desarrollan y van siendo adquiridas mediante la experiencia y el contacto social” (p.26), en este sentido, resulta primordial fortalecer los procesos de aprendizaje en los primeros años de vida de los niños, pues la imitación y la repetición se convierten en los primeros aprendizajes y a su vez, las bases del desarrollo.

Al comprender los fenómenos singulares de la investigación, y teniendo presente la participación de la comunidad educativa, según la realidad e incorporación de los niños y niñas como sujetos buscando el goce de los espacios educativos al máximo, y siendo este un componente que tiene en cuenta las falencias en los planteles educativos en especial en las aulas escolares teniendo en cuenta la voz del estudiante, para mejorar aspectos relacionados con los ambientes educativos y protectores, evidenciándose que es necesario la consulta y búsqueda de estrategias que no rompan el clima habitual de la vida del aula sino que sean acordes a las

necesidades escolares, por lo que las estrategias basadas en juegos de roles, aportan grandemente en la construcción de normas de comportamiento.

Como afirma Vivanco (2018); “el juego de roles es una técnica lúdica de aprendizaje significativo y de gran aporte para el control de las actitudes antisociales, porque al representar a un determinado personaje” (p.6), en este sentido, el juego y la motivación del mismo teniendo como dinamizadores a docentes y padres de familia es fundamental e indispensable para que el menor comparta e interactúe de una forma sana y con bases de valores como son el respeto y amor al prójimo, siendo importante mencionar que el desarrollo de comportamientos, es un objetivo prioritario en la educación de los estudiantes, ya que dichos comportamientos se exploran y fortalecen durante la infancia, niñez, adolescencia y finalmente adultez, y es allí, en el transcurso de esas etapas donde van ocurriendo hitos: motores, sensoriales, cognitivos y socio afectivos los cuales se deben de estimular implementando estrategias pedagógicas, con el fin de ayudarlos a crear un concepto como personas, identidad e ir forjando paso a paso sus habilidades, es por esto que fomentar la autonomía en los primeros años de vida es la base del aprendizaje, para lograr que los niños y niñas se desarrollen de manera continua y armónica, un niño con buenas relaciones personales en la institución, es capaz de socializar y realizar tareas y actividades con otros menores sin crear conflictos o malas relaciones.

En este sentido, la implementación y aprovechamiento de estrategias pedagógicas se propone el juego de roles como instrumento para buscar un aprendizaje significativo que le permita a los individuos la exploración de habilidades personales y sociales recreando las vivencias de su entorno a través de juegos intencionados y rol dentro de la imaginación y creatividad para adquirir nuevos conocimientos en cuanto a la convivencia escolar, dejando claridad que el juego siempre tiene una finalidad que va inmersa dentro de la propuesta de acción

pedagógica, siendo fundamental la observación, recolección de datos o información y algo de importancia como son la comprensión de los estilos de aprendizajes de los individuos para así saber llegar y promover un aprendizaje de calidad y significativo.

## **Marco de Referencia Planeación Didáctica**

La formación basada en competencias y según el ámbito donde transcurre las vivencias, se centra en promover un trabajo cooperativo centrado en la eficacia teniendo como objetivo la formación humana integral a partir de la incorporación en valores, normas de comportamiento, aprendizaje significativo y autónomo, fortaleciendo las inteligencias múltiples del ser humano. Por consiguiente, la propuesta pedagógica busca la promover el aprendizaje de competencias ciudadanas en resolución de conflictos, fortaleciendo el desarrollo de estrategias de integración e interacción, a través de juegos de roles ya que la problemática abordada está relacionada con la falta de normas e incumplimiento de acuerdos de convivencia lo que ha hecho que se cree malas relaciones entre estudiantes y se piense en implementar estrategias que ayuden con la integración, formación en valores y bienestar colectivo.

Medina (2010), considera que “alguien es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás; es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural y socio-laboral” (p.90), en este sentido, se cambia el paradigma de entender el concepto de competencia exclusivamente desde la competitividad y se da lugar nuevas miradas desde el relacionamiento con el otro, y la capacidad de trabajo en equipo.

En relación con este tema, ser competente genera una perspectiva relacionada con cambio y transformación de pensamiento, cultura y aspectos de paz, aprender a ser competente para algunos autores y para la humanidad y tomando como referencia el punto de vista crítico y analítico genera un bienestar social y personal, ya que los individuos exploran de una manera más amplia la interacción pacífica creciendo en valores como son la empatía, solidaridad, dialogo, cooperación, inclusión e igualdad, siendo estas actitudes positivas de convivencia.

Al respecto, García et al. (2001) mencionan que “en las Instituciones Educativas hay preocupación por la frecuencia con la que se suceden hechos que alteran y rompen la buena armonía y convivencia en las aulas y por la dificultad de encontrar soluciones idóneas y eficaces para superarlos” (p.164). Los problemas de convivencia estarán presentes a en trasegar de la vida académica en cualquier Institución Educativa, sin embargo, la importancia del conflicto radica en la posibilidad que se tenga de abordarlos y superarlo como una situación de mejora y donde los integrantes del problema pueden reconocer al otro como su igual para garantizar los derechos y la sana convivencia en la Institución.

La problemática que se evidencia en el contexto son las bases que se implementa desde su entorno familiar y educativo y como esta retribuyen de una manera negativa en los avances del menor, es muy notable evidenciar que la falta de compartir e interactuar con otros menores de su edad ha afectado las relaciones personales de los niños y niñas en la institución educativa, careciendo de educación donde la empatía, formación en valores y autonomía son muy recurrentes por lo que se crean ámbitos de conflicto que hacen que las jornadas sean poco agradables, es consecuente mencionar que estos aspectos son muy comunes en nuestra sociedad; pero lo que no se concibe falta de bases e interés por parte de entes y Estado en darle la importancia que este merece, puesto que estos contribuye en la formación de nuestra niñez, siendo la corresponsabilidad indispensable para dar cumplimiento a los propósitos tanto del Ministerio de Educación como a nivel social, por lo este es un tema debe tener en cuenta estrategias intencionadas que muestren intereses para mejorar relaciones entre los estudiantes y proporcionar enseñanzas y aprendizajes exitosos y de calidad.

Bajo esta concepción, las competencias en la educación teniendo como referencia la resolución de conflictos; en la formación humana integral y los pilares de la educación como son

el saber ser, hacer, conocer y convivir y la previa articulación de estos componentes, comprenden la importancia de mitigar problemáticas de convivencia, teniendo como finalidad la participación activa con el fin de mejorar la realidad que se está viviendo en la sede educativa y la incorporación de nuevos aprendizajes, para que gocen de espacios educativos y formativos, siendo este un componente importante donde se referencian y se reconocen las falencias que se presentan en las aulas escolares, teniendo en cuenta la voz de los infantes, para mejorar falencias relacionadas con los ambientes educativos y protectores, para así contribuir activamente en la problemática identificada. De acuerdo a Medina y Tobón (2010): exponen que “resulta necesario abordar las competencias con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo; es decir, asumir las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos; (p.92). En este sentido, se puede inferir que los cambios educativos generados posibilitan el aprendizaje autónomo, el aprendizaje significativo, el constructivismo, la metacognición y las nuevas teorías de la inteligencia.

Por otra parte, los aportes de los Autores la pedagogía en competencias según la necesidad de enfoque de resolución de conflictos y las preguntas tipo ICFES, son características importantes para el diseño de la unidad didáctica puesto que facilitan el análisis de las problemáticas de competencias ciudadanas.

Un punto que reviste de especial análisis son los Estándares Básico de Competencia, en este caso, las ciudadanas; El Ministerio de Educación Nacional MEN (2004), Citado por Fuentes y Pérez (2018); indica “los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas establecen tres ámbitos de aplicación las: ámbito de convivencia y paz; ámbito de participación y responsabilidad democrática, y el ámbito de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias

para la formación ciudadana”(p.63), elementos que, en esta apuesta investigativa se abordarán desde escenarios pedagógicos y didácticos.

Las competencias que contribuyen en actividades según las necesidades ya antes mencionadas además de ayudar con el desarrollo de prácticas de sana convivencia, permite que se incorporen estrategias que contribuyan con la mitigación del problema, por lo que los juegos de roles y a través de estos, se reconoce que el juego es un aspecto importante para el aprendizaje, en donde se trabaja en el fortalecimiento de ambientes de aprendizaje colaborativo permitiéndole a las niñas y niños la participación, también aprender a asumir responsabilidades en la toma de decisiones para así construir un ambiente sano y armónico.

Según, Fuentes y Pérez (2018); Mediante el proceso de lectura de los estándares se logra identificar como el ámbito de convivencia y paz está relacionado con la vida en sociedad, las relaciones interpersonales e intergrupales y acciones prosociales para la prevención de la violencia. Mientras que, el ámbito de participación y responsabilidad democrática tiene que ver con la construcción colectiva de acuerdos, el análisis crítico de normas y leyes, y la transformación de contextos sociales a través de la elección democrática, tales como el gobierno escolar; y el ámbito de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias hace referencia a asuntos propios de una sociedad pluriétnica y multicultural como lo es Colombia. (p.63)

En relación con este tema, los tres ámbitos son de gran importancia en el desarrollo de las experiencias, teniendo en cuenta que la implementación de estrategias donde estén inmersos estos aspectos y la comunicación de ideales de los infantes, representan su realidad y contribuye con la interacción con otros e indagando el mundo que la rodea de una manera activa y aprendiendo sobre la forma de comportarse en espacios públicos, familiares y escolares. Por lo

tanto, el juego de roles junto con la convivencia y paz, la participación y responsabilidad democrática y la pluralidad identidad y valoración de las diferencias, son fundamentales el diseño de estrategias que contribuyan a la problemática y brinden herramientas para mitigarla, siendo garante de un cambio y transformación en la vida de los estudiantes.

## **Planeación Didáctica**

La planeación de la secuencia didáctica se denomina “Jugando aprendo a vivir en armonía” la cual tiene como propósito fomentar la participación y cooperación en el desarrollo de actividades que permitan la formación en valores a través del juego y actividades grupales por medio de la integración y desarrollo afectivo y social de los niños y niñas, teniendo como referente el juego de roles para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Se plantean tres actividades pedagógicas, la primera En los zapatos del otro, esta es una actividad donde se hace el reconocimiento del valor de la empatía, incitando al estudiante al reconocimiento de características en la resolución de conflictos en la sede; la segunda Creando mi cuento soy feliz, esta actividad fomenta el juego de roles a través de la creatividad ya que es un factor de gran importancia para la primera infancia, por lo que actividades que les genere expectativas a nivel creativo, motriz y de lenguaje, fortalece el intelecto y la comunicación; la tercera actividad se denomina El emocionometro, la actividad aportar una serie de elementos positivos al proceso de enseñanza/aprendizaje, ayudando a los niños y niñas a expresarse de una manera autónoma y creativa, la expresión artística es muy importante ya que con la elaboración de material didáctico, los niños expresan mediante las habilidades y destrezas, acciones y sentimientos que fortalecen los lazos afectivos.

En esta secuencia didáctica las competencias ciudadanas son de vital importancia para el diseño y elaboración del material pedagógico, puesto que éstas fundamentan las bases curriculares según las necesidades presentadas y por las cuales se ha realizado la propuesta pedagógica, teniendo como referencia el aprendizaje significativo que los estudiantes e individuos de estudio puedan obtener con la implementación de ésta y su vez fortalecer la interacción con compañeros de estudio y formación en valores con actividades relacionadas con

los juegos de roles; incitando a los infantes a explorar sus capacidades creativas, de indagar, describir y recrear historias que generen un trabajo colaborativo que le permita a los individuos establecer diálogos como herramienta para indagar el impacto de las actividades.

De esta manera se plantea la actividad 1, En los zapatos del otro; en el momento inicial se da un caluroso saludo de bienvenida a las niñas y niños asistentes, se invitará a realizar la siguiente canción denominada “levantando las manos” realizando los movimientos que la canción indica, como sinónimo de saludar.

Luego se leerá una oración en acción de gracias y se da continuidad con la canción “Había un sapo”, después; se invitarán a hacer un círculo para el desarrollo de la actividad relacionada con la empatía, en esta actividad se utilizará una pañoleta o un trozo de tela, para tapar los ojos de los participantes, se solicitará que se retiren los zapatos para luego colocarlos en el centro del círculo, seguidamente se escogerá quien será el primero en salir, se taparán los ojos del participante, y se indicará por ningún motivo se deben destapar los ojos y así buscar los zapatos que cree que son los suyos, colocárselos, luego caminar para luego compartir cómo se siente caminar en los zapatos del otro.

Para la siguiente actividad se hará entrega de gráficos los cuales contiene las palabras alusivas a las competencias ciudadanas y de comportamiento que se deben tener en el plantel educativo, se hablará de los valores como la solidaridad y empatía; para la decoración de estos gráficos los participantes tendrán un tiempo prudente donde hará usos de sus creatividad y destrezas artísticas, luego se invitará a los niños y niñas a hacer un círculo para crear un lindo cuento teniendo en cuenta las creaciones de las palabras mágicas que han decorado.

Para el cierre se realizará un corto conversatorio de las creaciones y el cuento elaborado según la creatividad de cada uno de los participantes, y a través de Tingo, Tingo Tango se les

preguntará a los niños y niñas que significan las esas palabras pintadas o decoradas por ellos y la importancia que tiene estas palabras mágicas en la convivencia, para dar por terminada la actividad estas creaciones se colocarán en un cartel dispuesto para dicha actividad el cual nos servirá para que en el plantel educativo se recuerde la importancia de tener buenas relaciones y hacer amistades para toda la vida.

Ahora bien, la segunda actividad denominada Creando mi cuento soy feliz; Para dar inicio se solicita a los participantes que se organicen en círculo, dirigiendo la canción llamada “un señor muy alto y con sombrero” se motivará a los asistentes para participar activamente y realizar los movimientos y acciones que la canción indique, como reflexión se cantará la canción “yo tengo un amigo que me ama”, luego se invitará a pasar a un lugar donde hay variedad de materiales como: plástico de colores, tijeras, pegamento, cartón, vinilos, entre otros. Sobre la pared se encontrarán gráficos del monstruo de colores con sus estados de ánimo identificados con un color específico, lo principal será elaborar una máscara o antifaz y seguidamente un atuendo; tendrán que buscar en el espacio que se disponga para la actividad un dulce el cual tendrá pegado un papelito que indicara cuál es el color que le correspondió a cada participante, la idea es que los niños y niñas realicen sus propias mascararas la cual le servirá para su disfraz el cual utilizará para la representación del cuento más adelante.

El desarrollo la actividad tiene como propósito implementar una herramienta llamada “El Emocionómetro” siendo importante la creación de material en el que los niños y niñas elaboren personajes del cuento infantil el monstruos con los colores siendo referente los colores amarillo, azul, rojo, negro y verde reconociendo que cada uno de estos representa una emoción diferente, para el desarrollo de esta se dispondrá de materiales como: plástico de colores, vinilos, pinceles, pegamento, tijeras y plumones los cuales nos ayudarán con la elaboración de los atuendos a

utilizar, los gráficos de los monstruos se pintarán y se les colocará su nombre según el color y descripción de cada uno de estos, con esta actividad se espera que las emociones reconozcan los colores de un semáforo y su relación directa entre los colores y los actos positivos o negativos.

Para finalizar la actividad los participantes se colocarán el disfraz y mascarás y la dinamizadora leerá el cuento en voz alta “El monstruo de colores” de Ana Llenas, para que los niños y niñas representen el cuento a medida que vaya avanzando, para terminar, se hará una mesa redonda donde los niños y niñas comenten su experiencia con la actividad.

La tercera actividad El Emocionometro; Se iniciará con la canción “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” por lo tanto se motivará a los niños y niñas a realizar los movimientos que exige la canción, se dirigirá una oración de acción y gracias, luego los niños y niñas pasarán a un lugar donde hay variedad de materiales como: cartón, papel de colores, tijeras, pegamento, vinilos y pinceles, con estos materiales se realizará un semáforo de emociones.

El semáforo de las emociones; el cual tiene como objetivo crear un material en el que se elaborará un semáforo con los tres colores que lo identifican como son el color Rojo, amarillo y verde, antes de empezar la actividad se explicará a los individuos, que cada color representa una serie de actuaciones positivas y negativas pero que es importante reconocer que cada color más que indicarnos los comportamientos, lo que nos quiere indicar es que antes de actuar debemos de pensar para no ir a cometer errores que pueden afectar a las demás personas, el amarillo nos indica que debemos hacer un pare y pensar antes actuar, el rojo que las cosas no están nada bien que hay que reflexionar de los errores que hemos cometido y el verde es los buenos actos que hemos realizado, por lo que el semáforo nos servirá para que los participantes reconozcan en que están fallando en cuanto a la convivencia escolar.

Para finalizar la actividad los niños y niñas realizarán el semáforo, el cual se colocará en una parte estratégica de la sede y cuando se tenga una actuación sea positiva o negativa se colocará una carita feliz o triste y se hará seguimiento mensual identificando en que se está fallando y así ayudar a los participantes según las necesidades que se evidencian en cuanto a la convivencia y tolerancia.

En conclusión, se evaluará el impacto de la secuencia didáctica, teniendo en cuenta los aprendizajes esperados haciendo uso de herramientas de evaluación donde tendrá importancia la implementación de la rejilla y evidencias fotográficas los cuales son esenciales y de gran importancia en la observación participante.

## **Enfoque Didáctico**

La educación y formación según las competencias básicas permite en los niños y niñas una interacción social, puntual y asertiva; con actividades que movilicen e incentiven el juego de roles en los contextos vivenciales, proporcionando a los estudiantes la exploración de aspectos como son interactuar con pares y la adquisición de normas de comportamiento en ámbitos escolares, sociales y personales. De acuerdo a los anterior y la incidencia que tiene el juego para los niños y niñas en el fortalecimiento de la resolución de conflictos, la propuesta fomenta actividades inclusivas con un enfoque cualitativo centrado en convivencia y paz para hacer de la población estudiantil, individuos que puedan expresar, comunicar y fortalecer los vínculos afectivos según las competencias ciudadanas.

La formación basada en competencias y según el entorno en que transcurren las vivencias de los individuos, al fomentar la participación y eficacia de la formación en valores como son la empatía y solidaridad con los semejantes, tiene como propósito la formación del ser humano de manera integral a partir de la práctica de valores, normas de convivencia, aprendizajes autónomos y que sean significativos y de aprendizaje según corresponda. Por consiguiente, la propuesta pedagógica fortalece el aprendizaje de las competencias ciudadanas potenciando la resolución de conflictos de los niños y niñas del plantel educativo.

En el planteamiento de Tobón (2010), citado por Medina (2010) comenta sobre dos tendencias acerca de la formación por competencias. La cual consiste en el aprendizaje y en lo que se aprende (p.93) dicho proceso dirige los procesos a como enseñar a pensar, aprender a aprender, aprendizaje autónomo, aprendizaje autodirigido y enseñanza para la comprensión. Facilitando la escucha de las necesidades escolares, como también las relaciones entre

estudiantes y compañeros fomentado el trabajo en equipo como estrategia pedagógica permitiendo la valoración e identificación del crecimiento personal de cada individuo.

En relación con este tema, es importante fomentar las competencias ciudadanas siendo necesarias para que los niños y niñas comuniquen sus ideales las cuales representan la realidad con la falta de participación y así mejorar la realidad educativa que se está presentando en el momento y la incorporación de los individuos como sujetos que gocen de espacios educativos, siendo un componente donde trate de mitigar falencias que se presentan en las aulas escolares y como la participación y voz de los infantes son esenciales para no fallar como sociedad.

El desarrollo de juegos debe de incitar al estudiante a interactuar y crear aprendizajes basados en experiencias donde es fundamental la convivencia, interacción con otros, creación de interrogantes, situaciones e historias que implique aprendizajes autónomos y significativos que contribuyan en el crecimiento como persona y así se despierte en los infantes la toma de decisiones, participación activa, transformación social, equidad y participación de sus propias experiencias.

La teoría de Vygotsky (1933), citado por Polo et al. (2018)

Considera que, en el juego, los pensamientos del niño funcionan un escalón más allá de las actividades serias, aquellas que están regidas por formalidades, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por él propuestas: la natural y la sociohistórica. Siendo el juego una buena estrategia que despierta en los niños la curiosidad y creatividad, logrando una transformación personal y social para desarrollo integral en la población estudiantil. (p.872)

En definitiva, el juego de roles es un medio que facilitan el aprendizaje y enseñanza de pautas que facilitan la incorporación de normas de comportamiento y convivencia en aspectos sensoriales, cognitivos y socio afectivos los cuales como dinamizadores de los procesos se debe de estimular para su correcto desarrollo, con el fin de ayudarlos a crear un concepto como personas y un concepto de identidad e ir forjando paso a paso habilidades, es por esto importante fomentar la autonomía en los primeros años de vida como base del aprendizaje, para lograr que los niños y niñas vayan desarrollándose de manera continua y armónica, un niño con buenas relaciones personales en la Institución, es capaz de socializar y realizar tareas y actividades con otros menores de la Sede sin crear conflictos y malas relaciones.

La metodología que se trabajará en el proyecto se basa en el fortalecimiento de estrategias que promuevan una acción participativa y activa en la que se construya saberes que ayuden a mejorar actitudes personales que no han sido favorables en la convivencia escolar las cuales ayuden al mejoramiento de conductas, relaciones personales e interpersonales y solución asertiva de conflictos.

## **Implementación**

La propuesta pedagógica se ejecutó teniendo en cuenta la secuencia didáctica “Jugando aprendo a vivir en armonía”, donde se planearon tres actividades pedagógicas y se implementaron dos de ellas; En los zapatos del otro - Creando mi cuento soy feliz, cada sesión cuenta con tres momentos las cuales se desarrollaron con niños y niñas del grado Tercero de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero Sede Pirulinda en el municipio de Saladoblanco Huila.

En la implementación de las actividades se fomentó el juego de roles como estrategia principal en la mitigación de la problemática de resolución de conflictos, donde se inició motivando a los niños y niñas con actividades de Bienvenida y oración para iniciar la jornada con la mejor disposición y actitud, el reconocimiento de las actividades a desarrollar durante la primera sesión causaba mucha inquietud por parte de los participantes, por lo que la actividad se centró en el reconocimiento de saberes previos tanto de estudiantes como de dinamizador de las propuestas a ejecutar, en el momento inicial la interacción con ellos fue una alternativa para ver la expresión creativa, de imaginación y oral ante los interrogantes que tenían en su momento por los aprendizajes ante el desarrollo de estas actividades.

En la actividad inicial En los zapatos del otro; la representación de la realidad fue un componente importante ya que mientras se desarrollaba esta actividad con los niños y niñas, se mostraban activos y con ganas de seguir aprendiendo de la propuesta, puesto que esta genera una satisfacción natural como es jugar y aprender de una manera autónoma, al implementar la actividad de bienvenida junto con una oración se pudo observar la motivación por parte de los estudiantes manifestando que hacía bastante tiempo no se hacían actividades lúdicas donde se les enseñara canciones y oraciones tan bonitas como las que hacen cuando van a la catequesis ya que

en su mayoría todos son católicos y en su momento están estudiando para hacer su primera comunión, llegado el momento se realizó con gran expectativa la actividad en los zapatos de otro con esta los asistentes mostraban un poco de preocupación ya que sentían temor de tener las medias rotas, mal olor o en su defecto en mal estado de estas, pero al ver que yo empecé por quitarme mis zapatos y los coloqué en el centro se animaron y perdieron el temor, cuando llegó el momento de vendar los ojos; una niña muy amable dijo que quería ser la primera lo que motivó al resto de menores a vivir de la experiencia y contar como se siente caminar con los zapatos de otra persona, encontrando que muchos coincidieron que es muy incómodo, que esos zapatos no eran de su gusto, que eran muy pequeños, grandes, entre otras. Los niños y niñas con esta actividad se cuestionaron con qué finalidad se había realizado la actividad, encontrando que esta ayuda a entender la importancia de la formación en valores para construir una sana convivencia en la Institución Educativa y como la Empatía ayuda para la construcción de normas de comportamiento.

El cartel de las palabras mágicas les permitió a los estudiantes reconocer que en el aula de clases o en general en el plantel educativo no se evidencian o hay un espacio emblemático que les permita a los niños y niñas tener presente palabras o frases esenciales que nos representan como seres humanos y hacen referencia a la educación que estamos recibiendo en casa y la escuela, por lo que cuando se hizo la repartición de las palabras para su decoración los participantes relacionaban estas palabras con su actuar con su profesora y compañeros de estudio y en qué momento se mencionaban o eran relevantes durante su asistencia al plantel, los niños y niñas dialogaron entre sí y compartieron los materiales de trabajo, pero al iniciar se evidenció que no lograban ponerse de acuerdo en los colores que querían utilizar ya que algunas de las niñas querían pintar del mismo color por lo que hacerles entender que era una decoración de libre

expresión que cada uno hiciera lo mejor posible sin competir ya que el cartel era un trabajo en equipo que hablaba de ellos como personas y como compañeros de estudio y su finalidad era aprender de estas palabras para una sana convivencia.

Dentro de la actividad Creando mi cuento soy feliz se observó agrado y curiosidad ya que muchos de los niños y niñas por ser el mes de Octubre donde encontramos una celebración esperada por muchos de los estudiantes se disfrazan haciendo alusión a la fiesta de fantasía o disfraces, relacionan esta actividad con esa fiesta tan esperada y la que en muchas ocasiones no han podido disfrutar por que sus padres o docentes no las creen importantes y necesarias, entonces para muchos de los niños solo es un sueño que algún día quisieran vivir, por lo que indagan si pueden disfrazarse de sus super héroes, resolviendo un no como respuesta pero a su tiempo animándolos que con este disfraz que se creara se le dará vida a un personaje muy importante que nos enseñaran sobre sentimientos y emociones propios de nuestro diario vivir a nivel personal, social y familiar.

Esta actividad le permitió a los niños y niñas interactuar teniendo un mayor significado para ellos ya que dejó a un lado la timidez para hacer un trabajo significativo en el cual se reconoció que cada uno de los participantes tenía un papel fundamental según el color de Monstruo lo que hacía que a través de este se relacionaran los sentimientos y emociones que exploramos a diario los seres humanos, cabe resaltar que la participación fue la esperada siendo activa y emotiva, fortaleciendo el trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades en aspectos sociales, cognitivos y de expresión artística.

Ahora bien, los materiales utilizados en las dos actividades facilitaron el desarrollo de las estrategias planeadas para la resolución de conflictos a través del juego de roles, evidenciándose la incidencia que tiene los juegos para el aprendizaje y enseñanza en la primeras edades o etapas

escolares, ya que mediante la implementación de esta se permitió la vivencia y exploración de sentimientos y emociones, donde sentir, expresar y estimular la imaginación hizo parte de fortalecer el desarrollo de habilidades a nivel personal y social ya que son fundamentales para vivir en sana paz. El tiempo establecido para las dos actividades fue suficiente logrando desarrollar en su totalidad la sesión, se logró la apropiación de la temática fomentando la creatividad, autonomía y disposición para hacer de estas un recurso que aportara para mejorar dichas problemáticas identificadas, cada uno de los momentos se desarrollaron calmada y tranquila sin forzar a los niños y niñas para lograr experiencias significativas de cada una de las sesiones.

Para el desarrollo de las actividades se propuso estrategias de evaluación basadas en la observación a través de la rejilla y los registros fotográficos que muestran a grandes rasgos la implementación de estas y donde queda un registro de las cosas favorables de estas sesiones y la importancia de escuchar las necesidades individuales y colectivas como también la experiencia que han tenido con los juegos implementados relacionados con el juego de roles sabiendo que cada niño es un mundo diferente y aprenden de una manera libre y autónoma, por lo que el método de evaluación fue eficaz ya que en este cuenta con mecanismos que favorecen la valoración de los resultados obtenidos y aprendizajes alcanzados.

La secuencia didáctica contó con un buen ambiente escolar con un grupo de niños y niñas que caracterizaron por ser activos y dispuestos, lo que hizo que la intencionalidad se caracterizara por la libertad de expresión, creatividad a adaptación a nuevos roles para contribuir en un cambio lo que generó en el momento muchas inquietudes e incertidumbres que despejaron con la interacción y desarrollo de las mismas, enriqueciendo y potencializando sus

conocimientos y siendo beneficiosos para el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones e interpretación de emociones y sentimientos para su vida escolar, personal y familiar.

La implementación de los aprendizajes obtenidos fue los esperados, considerándose acertados y significativos para los niños y niñas, ya que la primera actividad fortaleció la formación en valores humanos e importancia de las palabras mágicas y cómo con la implementación de juegos aporta en la enseñanza y aprendizaje de una sana convivencia y la segunda la exploración y representación de historias relacionadas con comportamientos y sentimientos del ser humano que hacen que se reconozcan situaciones positivas y negativas que pueden afectar la integridad de las demás personas, siendo estas actividades que propiciaron la comunicación asertiva de cada una de las experiencias y dejando al descubierto las capacidades y limitaciones en la interacción consigo mismo y el mundo que les rodea y como a través del juego de roles los niños y niñas enfrenta situaciones o vivencias de su diario vivir y las transforman para un bien colectivo.

Por lo tanto, las acciones planteadas y ejecutadas se encaminaron según las problemáticas de resolución de conflictos de la sede Educativa fortalecieron los aprendizajes esperados encontrándose resultados favorables de adaptación, autonomía, formación en valores y aprendizajes significativos.

## **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

La secuencia didáctica y las acciones pedagógicas planteadas para fortalecer la resolución de conflictos a través de la estrategia del juego de roles, arrojaron resultados de aprendizaje y estimulación de la convivencia escolar promoviendo las relaciones personales y sociales en los niños y niñas del grado Tercero de la sede Pirulinda, “Asimismo, el juego de rol tiene un sentido funcional práctico, previamente sustentado por diferentes teóricos del aprendizaje, en este caso, por Vygotsky (2003), y sus teóricas relativas al juego como estrategia educativa” (Citado por Polo et al, 2018, p.873). En este sentido es importante mencionar que al implementar actividades relacionadas con juegos interactivos y educativos les permiten a los individuos explorar y crear aprendizajes eficaces que contribuyen a la problemática.

Durante el desarrollo de las experiencias implementadas se pudo reconocer que éstas son recursos de aprendizaje, los cuales buscaban garantizar un enfoque pedagógico reflejado en acciones pedagógicas, donde fue fundamental la observación y la puesta en práctica haciendo de las actividades recursos inclusivos y flexibles que se apropiaron según las necesidades de la población infantil. Es por eso que a partir de una buena implementación de estas actividades, se logró la motivación y participación promoviendo un aprendizaje significativo en el que se involucraron a todos los participantes de manera equitativa, cooperativa y autónoma, así mismo propiciar y darle sentido a los valores humanos, a partir de vivencia e implementación de la unidad didáctica, siendo esta un material que ayudó con el reconocimiento de la importancia de vivir en armonía e involucrar a los estudiantes en juegos colaborativos, comunicativos y de concentración, teniendo como referente una mayor oportunidad de adquirir conocimiento y así obtener múltiples formas de acción y de expresión, logrando una mejor convivencia basada en la

comunicación y entendimiento sobre la importancia de tener buenas relaciones con compañeros, familia y sociedad a la cual pertenece.

Según Polo et al. (2018) “abordar la conveniencia en la escuela como parte de la formación de los sujetos que enseñan y los que aprenden, posibilita el desarrollo de competencias personales y sociales, para aprender a ser y a convivir juntos (p.873), resulta necesario precisar que en ocasiones hay un afán inusitado de parte de los docentes en potencia el saber y el hacer, dejando de lado el ser, de aquí la importancia y la pertinencia de este proceso de investigación.

En este sentido las competencias y juegos de roles aportan al desarrollo de los niños y niñas, siendo garantes en la manera de aprender y comprender la importancia de interactuar con sus semejantes desde el entorno en el cual se desarrollan los estudiantes, es por eso la importancia de reconocer que la formación en valores e interacción con el mundo que les rodea y con sigo mismo, es una maneras eficaz de aprender y hacer de este; un aprendizaje significativo y relevante el cual además de potenciar sus habilidades se logra un aprendizajes y desarrollos basados en fortalecimiento de capacidades sociales, cognitivas y culturales.

Con la ejecución de las estrategias pedagógicas, se observó que las acciones fomentaron y fortalecieron los valores como son la solidaridad, amistad, empatía, tolerancia, respeto, entre otros. De igual forma, se logró que los niños y niñas comprendieran la importancia que tiene hacer buenas amistades y no vivir en conflicto con sus compañeros de estudio o personas que le rodean, logrando una mejor comunicación comprendiendo que sus compañeros tienen diferencias y actos que los hacen diferentes a los de los demás, por lo que cada niño o niña tiene perspectivas diferentes del mundo que les rodea, despertando en los infantes el interés por comprender y aprender que cada persona son sujetos activos que muestran destrezas y

habilidades reflejadas en las actitudes lo que hace que cada uno de los participantes escuche y aprenda de manera integral siendo empáticos y aprendiendo de las habilidades de sus otros compañeros.

Dentro de este orden de ideas, el juego de roles como estrategia de aprendizaje permitió contextualizar al desarrollo y aporte en la construcción de aprendizaje a los niños y niñas de la sede, proporcionando actividades pedagógicas que permitieron la incorporación de nuevos aprendizajes mediante la ambientación y disposición de espacios para cada juego del rol, En los zapatos del otro - Creando mi cuento soy feliz visualizándose avances favorables para la solución de problemáticas relacionadas con la convivencia e incentivando a los estudiantes a vivir en armonía y reconocer la importancia que tiene los valores para comprender que cada ser humano es diferente con cualidades, sentimientos y emociones que lo hacen único.

En este sentido la pregunta problema genera respuestas, encontrándose que los juegos de roles son de gran importancia en el desarrollo de habilidades sociales estimulando y potencializando destrezas de los niños y niñas, considerándose las interacciones sociales, personales y familiares son indispensables para el aprendizaje de normas y reglas de convivencia y ratificando que el juego es una estrategia que permite a los individuos la experimentación, interpretación y transformación de las vivencias construyendo nuevas realidades y aprendizajes que aportan a la educación integral teniendo como prioridad la voz del estudiante e innovación de los estilos de aprendizaje.

## Conclusiones

La caracterización de la población de estudio mostró una problemática común que se viven en la mayoría de planteles educativos, los conflictos o problemáticas que se pueden generar en ámbitos ya sean familiares, educativos, sociales, entre otros, pueden tener un trasfondo según sea el caso por lo que es importante tener en cuenta cuales son las posibles soluciones según el conflictos que se está presentando en el momento, puesto que cada individuo tiene una visión diferente de la vida y adquiere comportamiento acorde con sus condición o experiencias vividas, por lo que la convivencia debe de ser abordada de una manera colectiva, pensando en la necesidades de los individuos que viven en el mismo entorno.

Teniendo en cuenta la pregunta las problemáticas identificadas en la sede Educativa la Pirulinda relacionada con conflictos escolares y dando cumplimiento al interrogante de ¿Cómo a través de los juegos de roles se puede fortalecer los procesos de resolución de conflictos en los niños y niñas del grado tercero de la Institución Misael Pastrana Borrero Sede Pirulinda del municipio de Saladoblanco Huila?; se diseñaron estrategias pedagógicas las cuales contaban con propósitos que se ejecutaron mediante la implementación de la secuencia didáctica llamada “Jugando aprendo a vivir en armonía” a través de las actividades: En los zapatos del otro - Creando mi cuento soy feliz, siendo la formación en valores, interacción, trabajo en equipo entre otros los componentes básicos para generar aprendizajes en los niños y niñas.

Por otro lado, la implementación de estas estrategias fue exitosa ya que es importante mencionar que el juego además de ser una forma de diversión es un componente básico en que se el infante, explora de una manera libre y autónoma sus capacidades de relación con el mundo que le rodea, siendo el adulto fundamental en este proceso; herramienta indispensable y esencial para el desarrollo y el aprendizaje de los individuos, puesto que gracias a este ellos interactúan

con demás niños desarrollando su intelecto y capacidades en cuanto a la parte social, moral y exploración de habilidades y actitudes que le ayudan a la formación de valores y normas que ayudan al niños y niñas en la resolución de situaciones difícil de su entorno.

Esta experiencia de aprendizaje fue conveniente para que las niñas y niños desarrollaran la capacidad de colocarse en el lugar del otro, reconociendo la importancia que tiene la sana convivencia y hacer que en algún momento cuando se requiera de la ayuda se encuentre con un respaldo, las estrategias diseñadas además de ser intencionadas cuentan con un análisis de las causas de la problemática en la que se reconoció que muchos de los estudiantes se les dificulta interactuar con otros y compartir juegos o experiencias propias que se viven en el plantel educativo.

En este sentido se fortaleció las relaciones de los estudiantes a través de la propuesta pedagógica, evidenciando en este documento la investigación e intervención de la secuencia didáctica como material pedagógico que ayuda con la mitigación de problemáticas escolares.

## Referencias Bibliográficas

- Cánovas, C. (2009). *Vigotsky y Freire Dialogan a través de los Participantes de una Comunidad Virtual Latinoamericana de Convivencia Escolar*. De Vigotsky Y Freire Dialogan a través de los Participantes de una Comunidad Virtual Latinoamericana de Convivencia Escolar: <https://www.academia.edu/9695115.pdf>
- Fuentes, L., & Pérez, L. (2018). *Convivencia escolar: una mirada desde las Familias*. Convivencia escolar: una mirada desde las Familias: <https://www.redalyc.org/journal/993/99357718025/99357718025.pdf>
- García, C., Ferreira, C., & Gloria, M. (2001). *La Convivencia Escolar en las Aulas*. La Convivencia Escolar en las Aulas: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832309012.pdf>
- Gómez, N., & Zerpa, M. (2007). LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN EL HACER DOCENTE. *Laurus, Revista de Investigación*, 279-309.
- Gutierrez, D., & Perez, E. (2015). *Estrategias para Generar La Convivencia Escolar*. Generar La Convivencia Escolar: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>
- Medina, E. (2010). *Formación integral y competencias*. Formación integral y competencias : <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545095007.pdf>
- Polo et al. (2018). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia: <https://core.ac.uk/download/pdf/187496185.pdf>
- Salamanca, L. (2012). *Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños y Niñas de Grado 0*. Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños y Niñas de Grado 0: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/484/TO-15376.pdf>

Vivanco, M. (2018). *El Juego de Roles como estrategia para promover la construcción*

*democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela.* El Juego de Roles como

estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y

la escuela:

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco\\_Le%  
c3%b3n\\_Juego\\_rols\\_estrategia1.pdf](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_Le%<br/>c3%b3n_Juego_rols_estrategia1.pdf)

## **Apéndices**

### **Apéndice A Carpeta de Evidencias de la Práctica**

Como anexo se adjunta los soportes y evidencias del Proyecto educativo desarrollado.

Las evidencias se pueden consultar en la dirección que se relaciona a continuación.

Enlace: [https://drive.google.com/drive/folders/19UQFOzIsKZED\\_L90bq7NikaQP1tHQkT?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/19UQFOzIsKZED_L90bq7NikaQP1tHQkT?usp=sharing)