

**Fortaleciendo el concepto de democracia participativa a través de una unidad didáctica con
juegos de rol y puzzle como estrategia de aprendizaje**

Diana Marcela Rojas Torres

Roberto Fabian Suárez Rojas

Asesora:

Ana Mercedes Sandoval

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Especialización en educación, cultura y política

Bogotá

Junio 2020

Dedicatoria

ii

Queremos dedicar este trabajo a nuestras familias, quienes con su constante apoyo nos permitieron continuar en todo momento y circunstancia, esto es por y para ustedes.

Título	Fortaleciendo el concepto de democracia participativa a través de una unidad didáctica con juegos de rol como estrategia de aprendizaje
Modalidad de trabajo de grado	Monografía
Línea de investigación	Educación y desarrollo humano
Autores	Diana Marcela Rojas Torres Roberto Fabian Suárez Rojas
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD
Fecha	
Palabras claves	Democracia, participación, estrategia de aprendizaje, juegos de rol, fortalecimiento, democracia participativa.
Descripción	Esta monografía presenta una recopilación teórica que sirvió como base para realizar una propuesta de unidad

	didáctica para la enseñanza del concepto de democracia participativa
Fuentes	
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Portada. • RAE – Resumen analítico del escrito. • Índice general. • Índice de tablas y figuras. • Introducción. • Justificación. • Definición del problema. • Marco Teórico. • Aspectos metodológicos. • Producto. • Conclusiones y recomendaciones. • Referencias.
Metodología	<p style="text-align: center;">Metodología</p> <p>Enfoque de la investigación</p> <p>Para enfatizar el direccionamiento que tomará la presente monografía, se debe retomar nuevamente la</p>

idea central del objetivo principal, en el que se pretende dar a conocer el diseño de una unidad didáctica que permita a los estudiantes de grado 11 interpretar mejor los conceptos que se derivan de la democracia, y al tiempo, se debe dar una noción acerca del tipo de investigación más apropiada para el propósito general de la misma, Ya que la presente es una monografía de compilación, su enfoque es netamente EXPLORATORIO, como lo define Stracuzzi & Martins (2006):

Ya que su objetivo es describir de qué modo y porque causa se produce o puede producirse un fenómeno o una situación en particular, busca predecir el futuro, elaborar pronósticos que una vez confirmados, se convierten en leyes y generalizaciones tendentes a incrementar el cúmulo de conocimientos pedagógicos y el mejoramiento de la acción educativa. (p.30)

En este caso, no se busca dar una respuesta a un problema, sino generar y examinar alternativas por

medio de las que se pueda aplicar este tipo de unidad didáctica en ocasiones futuras, basándonos en resultados obtenidos con otros métodos aplicados previamente a diferentes poblaciones.

Tipo de investigación

Debido a que no se definirá ningún tipo de variable, ni tampoco se aplicará ningún instrumento de medición a la población, sino que se evaluará la efectividad de la unidad didáctica escogida a través de la comparación con otro tipo de métodos aplicados anteriormente a otras poblaciones, esta investigación lleva un tipo de desarrollo CUALITATIVO, “en este tipo de investigación no se considera a las personas u objetos de estudio como variables, sino como un todo el cual no requiere ningún tipo de análisis estadístico numérico” (universidad de Guadalajara, México), en su lugar, permite la interacción con la misma población objetivo con el fin de conocer su adaptación al método aplicado.

	<p>Esta investigación es transversal a la población a la que pueda ser aplicada la unidad didáctica, porque ésta no tendrá un seguimiento a los resultados ni a la evaluación que pueda darse al aplicarla.</p> <p>Metodología y herramientas de la investigación La investigación se llevará a cabo en tres fases:</p> <p>Se comenzará con la fase de exploración del estado del arte sobre el tema; seguidamente y como fase dos, se realizará la recolección de datos de las fuentes escogidas; y para finalizar, la fase tres destinada a la construcción de la unidad didáctica para fortalecer el concepto democracia participativa.</p>
Conclusiones	<p>La educación actual exige retos diarios que hacen que el docente innove constantemente los métodos de enseñanza así como la forma en la que se transmite la información hacia los estudiantes, hoy, ha quedado abolido el método tradicional de solo memorizar conceptos con el fin de escribirlos al pie de la letra durante un examen, y se visualiza una educación que propenda por el análisis y la interpretación de los</p>

conocimientos de forma que puedan ser trasladados a contextos reales para su aplicación.

Se pudo identificar claramente que el aprendizaje de las ciencias humanas no se considera como un conocimiento esencial, sin embargo, al profundizar en el campo del estudio de la democracia, su historia y sus diferentes manifestaciones, es evidente la necesidad de involucrar a los niños y jóvenes en espacios que propendan por su capacidad de liderazgo y el conocimiento sobre las circunstancias sociales que lo rodean, con el fin de convertirlos en parte activa del entorno, a través de su criterio y de sus opiniones frente a diferentes contextos.

A través del uso de herramientas didácticas, interactivas y de análisis, la interpretación del verdadero significado de la democracia participativa fue mucho más asertiva, observándose que las representaciones de distintos roles en situaciones cotidianas permiten a los estudiantes desenvolverse mejor y afianzar sus capacidades de liderazgo.

	<p>El uso de las unidades didácticas como instrumento pedagógico evidencia una mayor comprensión e interpretación de los diferentes conceptos por parte de los estudiantes, permitiéndoles considerar las distintas perspectivas de las situaciones cotidianas representadas a través de juegos de rol, y balanceando las diferentes decisiones a tomar para las mismas.</p>
Referencias bibliográficas	<p>Arias, A. V., Arroyave, E. P., Gómez, C. C. R., & Aubad, G. A. (2010). Abstencionismo: ¿por qué no votan los jóvenes universitarios? <i>Revista Virtual Universidad Católica del Norte</i>, (31), 363-387.</p> <p>Assies, W. Mólgora, M. A. C., & Salman, T. (2002). Ciudadanía, cultura política y reforma del Estado en América Latina. <i>América Latina Hoy</i>, 32.</p> <p>Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. <i>Fascículos de CEIF</i>, 1, 1-10.</p> <p>Dahrendorf, R. (2002). Después de la democracia: Entrevistado por Antonio Polito. Barcelona: Crítica.</p>

García Aretio, L. (2009). <http://e-spacio.uned.es/>.

Recuperado el 29 de abril de 2020, de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:23118/unidades_didacticas.pdf

Kaufman A, M. (2003). Hacia Una Tipología De Los

Textos; entreteje saberes, publicado.

Recuperado de

<http://entretajersaberes.blogspot.com/>

Ley N°115. Diario Oficial de la Republica de Colombia, Colombia, 8 de febrero de 1994.

Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A.

(2010). Aprendizaje basado en proyectos.

Revista Universidad EAFIT, 46(158), 11-21.

Navarro Yáñez, C. J. (2000). El sesgo participativo:

introducción a la teoría empírica de la

democracia participativa. Papers: revista de

sociología, (61), 0011-37.

Peraza, A. (2005). Democracia participativa y

derechos humanos.

Pigna, F. (s.f.). ¿Dónde y cuándo nació la democracia?

Recuperado de

<https://www.elhistoriador.com.ar/donde-y-cuando-nacio-la-democracia/>

	<p>Presencia universitaria, 3(5), 36-45.</p> <p>Rendón, A. G. (2011). democracia participativa en colombia: un sueño veinte años después. <i>Revista Jurídicas</i>, 8(2).</p> <p>Rodríguez Cavazos, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista.</p> <p>Sarlé, P. M. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Noveduc Libros.</p> <p>shirley5037 (2019). Democracia participativa [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=xwG4xi4bxLI</p> <p>Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. <i>Interdisciplinaria</i>, 31(1), 39-55.</p> <p>Steve Jackson Games, (2004) GURPS (4th Edition).</p> <p>Unidades Didácticas. (2020). Recuperado 11 de mayo de 2020 de http://educar.unileon.es/Antigua/Didactic/UD.htm</p>
--	--

	<p>Vygotsky (1985). Vygotsky and the social formation of mind. Cambridge, Mass., Harvard University.</p> <p>Wallon, H. (1959). Kinesthésie et image visuelle du corps propre chez l'enfant. <i>Enfance</i>, 12(3), 252-263.</p>
--	---

Introducción	14
Justificación	16
Planteamiento del problema	18
Objetivos.....	20
Objetivo general.....	20
Objetivos específicos.....	20
Marco teórico	21
Unidad didáctica.....	21
Aprendizaje significativo.....	24
Juego y lúdica.....	26
Democracia participativa	29
Marco Metodológico	31
Tipo de investigación	31
Enfoque de la investigación.....	31
Tipo de investigación	32
Metodología y herramientas de la investigación.....	33
Estado del arte.....	33
Fase metodológica.....	44
Secuenciación de los juegos y actividades	46
Producto.....	46
Conclusiones	52
Lista de referencias.....	53

Introducción

La presente monografía pretende aportar en el reconocimiento y fortalecimiento del concepto de democracia participativa en los estudiantes de grado 11 de los colegios públicos y privados de Bogotá, por medio de una unidad didáctica, la cual se construyó con base en referentes teóricos; las actividades de la unidad fortalecerán en los estudiantes el pensamiento crítico-analítico, en el marco del aprendizaje significativo a través de juegos de rol y juegos puzzle, lo que facilitará la aprehensión y fortalecimiento de saberes previos.

Más no se trata tan sólo de la enseñanza del concepto de democracia participativa, sino de la forma en la que históricamente se ha realizado. Durante siglos, el proceso educativo se ha basado en la transmisión de conocimientos del docente al estudiante a través de la lectura o de ejercicios prácticos mecanizando cada proceso para llegar a una solución.

La pedagogía tradicional comienza a gestarse en el siglo XVIII con el surgimiento de la escuela como institución y alcanza su apogeo con el advenimiento de la pedagogía como ciencia en el siglo XIX, los contenidos de enseñanza constituyen los conocimientos y valores acumulados por la humanidad y transmitidos por el maestro como verdades absolutas desvinculadas del contexto social e histórico en el que vive el alumno (Rodríguez, 2003, p.39).

No obstante, la manera en la se enseña ha experimentado cambios gracias a la innovación académica, y la incorporación de actividades lúdicas que generan en el

estudiante una motivación mayor por el aprendizaje, y que permiten una interpretación más clara de los diferentes conceptos que se transmiten en la enseñanza de las ciencias humanas. De esta forma nos encontramos con uno de los temas más importantes dentro del estudio de las ciencias sociales, y que determina la vida social de las personas en los diferentes aspectos, ya sea social, económico o cultural, la democracia.

Actualmente el concepto de democracia participativa se encuentra subvalorado, y no se explora su importancia de la forma correcta, pues al ser solo un simple concepto se olvida que incluye los derechos a la participación y a la expresión del pueblo; de tal forma que, existiendo un antecedente de falta de motivación hacia el estudio de la democracia participativa se hace necesario el desarrollo de nuevas técnicas, de nuevas estrategias pedagógicas que involucren lúdicas, mediante las cuales los niños y jóvenes desarrollen el interés por las ciencias humanas, la mentalidad analítica y la participación activa dentro de distintos contextos de la vida diaria

Justificación

La construcción del concepto de democracia en las aulas de clase colombianas es una directriz que se encuentra en el artículo 5° fines de la educación, de la Ley General de Educación, el cual reza de la siguiente manera en sus numerales dos y tres:

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como al ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la nación. (Ley N°115, 1994. p.6).

En consecuencia, los juegos de rol y puzzle permiten el fortalecimiento y reconocimiento de la democracia como herramienta de desarrollo y vigilancia ciudadana, puesto que éstos, permiten simular un contexto real, permitirá a los estudiantes identificar como es una participación comunitaria incluyente, en el marco de la Ley 134 de 1994 la cual reglamenta los mecanismos de participación ciudadana, los que son definidos así: El voto: Es un derecho y un deber ciudadano (Constitución Política, Art. 258).

El primer paso para fortalecer tanto el concepto de democracia participativa en los jóvenes, como los diferentes contextos en los cuales es necesaria su utilización, es precisamente indagar sobre sus saberes previos y el uso que se les pueden dar, y afianzar los conocimientos de los beneficios de la misma en el control ciudadano sobre la administración pública, que es clave para una sociedad justa e incluyente; desarrollando

vidas integras, solidarias, honestas y altruistas, con un propósito de inteligencia colectiva para generar justicia social, garantizando la probidad en el manejo de los recursos del estado, Y de esta forma crear una visión para poder tener futuros líderes sociales que se preocupen por generar beneficios a la nación y a la comunidad en general y les permita entender, empoderarse sobre la importancia del concepto de democracia participativa y su relación con el interés general como bien superior sobre el interés particular.

Por lo tanto, hacer énfasis en que la participación es algo más que votar y el concepto de democracia debe emanciparse de las leyes, y de los noticieros del senado que transmiten una vez a la semana; por el contrario, la participación debe ser el oxígeno del país, en todos los departamentos, en las ciudades, y principalmente en los espacios donde la participación política no llega por problemas económicos o lamentablemente de seguridad. En suma, la democracia participativa consistiría en la provisión u oferta de oportunidades de participación a grupos de representación de intereses por parte de unidades de gobierno de tamaño reducido, como por ejemplo los municipios Navarro (2000)

Planteamiento del problema

A lo largo de los años se viene percibiendo que los jóvenes no tienen clara la importancia de ejercer su derecho a la democracia participativa, ya que los diferentes comportamientos que suelen presentar, evidencian su desprendimiento de los beneficios comunes, en procesos de fortalecimiento comunitario sobre mecanismos legales y de participación democrática; solo se enfocan en un bien personal dejando a un lado la importancia de las decisiones que generan la estructura de los territorios a los que pertenecen sin reconocer que hacen parte importante y significativa en la toma de decisiones.

Aunque es un hecho en constante evolución que ha presentado una notoria mejoría frente a los comportamientos político-culturales históricos, en Colombia se sigue considerando que el ejercicio democrático se limita a sufragar; y como lo menciona Dahrendorf en su entrevista sobre la democracia, según Dahrendorf (2002) “sigo convencido de que la crisis actual de la democracia es sobre todo una crisis de control y de legitimidad frente a los nuevos desarrollos económicos y políticos”. La sociedad actual pasa por un momento de crisis siendo que la debilidad de la democracia se deba también a que el Estado en su naturaleza se ha ido transformando y olvidando a quien lo creó, y el ciudadano ha olvidado sus derechos y deberes constitucionales a la participación, esa desidia a los temas políticos, esa es nuestra cultura, y es que tal como es mencionado por Henao, J y Álvarez, E. (2015), cuando se refiere a la cultura política autoritaria, la cual en nuestro país se configuró en una relación de poder, y esta se dio desde los partidos

políticos con su liderazgo nacional creado a partir de jerarquías sociales. Y sumado a lo afirma que Wattenberg (citado por Arias, 2010)

Se afirma que los jóvenes de hoy no hacen parte de la época donde la mayoría de los ciudadanos concedían importancia a los fenómenos políticos, lo que se constituye como una de las razones claves por la que muchos de ellos todavía están en proceso de adquirir la costumbre de participar en política (p. 370).

Podemos condensar lo dicho hasta aquí, que es indispensable que los jóvenes sean un elemento activo y transformador democrático por medio de mecanismos de participación de la ciudadanía.

¿Es posible fortalecer el concepto de democracia participativa en los estudiantes de grado 11 de colegios públicos y privados, por medio de una unidad didáctica basada en juegos para que su aprendizaje sea más significativo y por ende les permita reconocer el alcance de su responsabilidad ciudadana?

Objetivos

Objetivo general

Proponer una unidad didáctica para estudiantes de grado 11 de los colegios públicos y privados de Bogotá basada en juegos de rol y puzzle, para el fortalecimiento del concepto de democracia participativa para lograr un aprendizaje significativo

Objetivos específicos

- Revisar los referentes teóricos sobre la importancia del juego en la construcción de unidades didácticas basadas en el aprendizaje significativo para la enseñanza.
- Identificar herramientas metodológicas básicas para el diseño de unidades didácticas en la enseñanza del concepto de democracia participativa.
- Establecer la estructura de la unidad didáctica con juegos de roles y puzzle, para que los docentes y directivos docentes puedan reforzar el concepto de democracia participativa en los estudiantes de grado 11

Marco teórico

La presente monografía está planteada para realizar una revisión sobre la importancia de los juegos como herramientas de aprendizaje significativo, en la construcción de una unidad didáctica para la enseñanza de concepto de democracia participativa, la cual está dirigida a estudiantes en el grado 11 de colegios públicos y privados de la ciudad de Bogotá; quienes se encuentran entre los 16 y 18 años, y están próximos a ejercer su derecho a la participación.

De ahí que, con el fin dar respuesta al problema planteado revisaremos los conceptos de:

- Unidad didáctica
- Aprendizaje significativo
- Juego y lúdica
- Democracia participativa

Los cuales soportarán la forma, estructura y fondo de la unidad didáctica propuesta al final del presente documento:

Unidad didáctica

Para construir una unidad didáctica que cumpla con las características propias de la misma y sirva como herramienta para la enseñanza de las ciencias sociales y en específico los conceptos que derivan de un macro tema como lo es la democracia; con respecto a este punto, tomaremos la definición de García (2009) sobre lo que es una unidad:

Un conjunto integrado, organizado y secuencial de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza – aprendizaje (motivación, relaciones con otros conocimientos, objetivos, contenidos, método estrategias, actividades y evaluación), con sentido propio unitario y completo que permite a los estudiantes, tras su estudio, apreciar el resultado de su trabajo. (p.73)

De la misma forma, en su trabajo sobre la innovación de las unidades didácticas, resaltamos lo mencionado por González (2020):

La elaboración de unidades didácticas debe partir de la integración de: los procesos de investigación educativa como línea de trabajo, la innovación educativa como aporte de nuevas perspectivas y el trabajo en equipo como dinámica de interacción social y toma de decisiones. La experiencia muestra que las unidades didácticas elaboradas de esta forma son aplicables en su integridad únicamente por los componentes del grupo de trabajo (y no siempre). Para los demás docentes pueden ser una buena referencia pero raramente una guía adaptada a sus necesidades. Una de las características más importantes de nuestro planteamiento, por tanto, es la idea de que la unidad va a estar muy condicionada por la manera de pensar del equipo de profesores que la va a elaborar y poner en práctica. La unidad didáctica tiene su origen en la necesidad de encontrar una estrategia capaz de organizar la enseñanza y el aprendizaje de manera que ambas competencias resulten eficientes. Se infiere que todo curso de estudios puede y debe organizarse en parcelas o ejes por algún procedimiento adecuado (proyectos, centros de interés, lecciones, análisis de casos, unidades didácticas, módulos, áreas, ciclos, etc.). Es posible que no todas las materias de un mismo curso se puedan organizar por la técnica de unidades, ni siquiera todos los aspectos o tópicos de una misma materia, sino sólo aquellos que por su epistemología y naturaleza hacen posible la configuración del esquema de unidad. Consideramos que la unidad didáctica es un conjunto de ideas, una hipótesis de trabajo, que incluye no sólo los contenidos de la disciplina y los recursos necesarios para el trabajo diario, sino unas metas de aprendizaje, una estrategia que ordene y regule en la práctica escolar los diversos contenidos del aprendizaje y la forma de pensar del equipo de docentes que impregna todo el conjunto con su filosofía y sus métodos de trabajo, casi siempre implícitos pero determinantes. (p.10)

Llegados a este punto, tenemos la conceptualización de lo que es una unidad didáctica; sin embargo, dentro de la elaboración de la construcción de este material, existen diferentes referentes teóricos sobre la estructura, y aunque, el objetivo es obedecer a la planificación del docente en la relación con las disposiciones del currículo interno de la institución educativa o lineamientos generales de educación, éstas, permiten la integración en las diferentes dimensiones de un estudiante (familiar, académica, social entre otras). Por este motivo, retomamos la estructura planteada por Gutiérrez (s.f.):

1. Descripción de la unidad didáctica, en este apartado se podrá indicar el tema específico o nombre de la unidad, los conocimientos previos que deben tener los alumnos para conseguirlos, las actividades de motivación, etc. Habría que hacer referencia, además, al número de sesiones de que consta la unidad, a su situación respecto al curso o ciclo, y al momento en que se va a poner en práctica

2. Objetivos didácticos, los objetivos didácticos establecen qué es lo que, en concreto, se pretende que adquiera el alumnado durante el desarrollo de la unidad didáctica. Es interesante a la hora de concretar los objetivos didácticos tener presentes todos aquellos aspectos relacionados con los temas transversales

Hay que prever estrategias para hacer partícipe al alumnado de los objetivos didácticos

3. Contenidos de aprendizaje, al hacer explícitos los contenidos de aprendizaje sobre los que se va a trabajar a lo largo del desarrollo de la unidad, deben recogerse tanto los relativos a conceptos, como a procedimientos y actitudes

4. Secuencia de actividades, En este apartado, es muy importante establecer una secuencia de aprendizaje, en la que las actividades estén íntimamente interrelacionadas. La secuencia de actividades no debe ser la mera suma de actividades más o menos relacionadas con los aprendizajes abordados en la unidad

Por otra parte, es importante tener presente la importancia de considerar la diversidad presente en el aula y ajustar las actividades a las diferentes necesidades educativas de los alumnos en el aula

5. Recursos materiales, Conviene señalar los recursos específicos para el desarrollo de la unidad

6. Organización del espacio y el tiempo, se señalarán los aspectos específicos en tomo a la organización del espacio y del tiempo que requiera la unidad

7. Evaluación las actividades que van a permitir la valoración de los aprendizajes de los alumnos, de la práctica docente del profesor y los instrumentos que se van a utilizar para ello, deben ser situadas en el contexto general de la unidad, señalando cuáles van a ser los criterios e indicadores de valoración de dichos aspectos. (p.2)

Por lo anterior, se concluye que una unidad didáctica tiene un carácter de aplicación temporal variable, en la cual se ejecutan una serie de actividades de enseñanza y aprendizaje que interoperan con los temarios de la malla curricular, construida con base en los lineamientos curriculares para ciencias sociales entregados por el Ministerio de Educación Nacional a directivos de colegios públicos y privados del territorio nacional. Por ello, la Unidad didáctica supone un documento guía que facilita cumplir los objetivos y contenidos de los lineamientos curriculares, mediante estrategias enfocadas a la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación del estudiante en un proceso; en la cual se incluyen los recursos y materiales para la elaboración de la actividad, el tiempo, la ubicación y todo aquello que refiera una instrucción para clarificar la actividad al estudiante.

Aprendizaje significativo

Más no se trata tan sólo de la forma, estructura o contenido de la Unidad, sino de la manera en la cual se ejecutan las actividades. Por este motivo, es indispensable crear entornos académicos en los cuales los estudiantes puedan relacionar lo que definimos como saberes sociales, los cuales son para nosotros todo conocimiento previo que posee un individuo a partir de la experiencia, con los contenidos temáticos de la escuela, armonizando la construcción de un nuevo saber, creando espacios de aprendizaje significativo.

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva (Ausubel, 1983, p.2).

Hay que mencionar, además, que dentro de la teoría de Ausubel (1983), existen diferentes tipos de aprendizaje significativo, los cuales, se presentan a partir de la forma en la cual se relacionan los contenidos y de la manera en la cual se construyó el saber existente, ya sea de las dimensiones de orden académico por la escuela, cultural por tradiciones de comunidad y familia o lo que denominamos como sociales, que obedecen a medios de comunicación y agentes sociales no culturales. Por este motivo, y teniendo en cuenta que en la enseñanza de las ciencias sociales se integran todas las dimensiones, trabajaremos sobre lo que se define como aprendizaje combinatorio Ausubel (1983):

Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supraordinada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognoscitiva. Considerando la disponibilidad de contenidos relevantes apenas en forma general, en este tipo de aprendizaje, las proposiciones son, probablemente las menos relacionables y menos capaces de "conectarse" en los conocimientos existentes, y por lo tanto más dificultosa para su aprendizaje y retención que las proposiciones subordinadas y supraordinadas; este hecho es una consecuencia directa del papel crucial que juega la

disponibilidad subsunsores relevantes y específicos para el aprendizaje significativo. Finalmente el material nuevo, en relación con los conocimientos previos no es más inclusivo ni más específico, sino que se puede considerar que tiene algunos atributos de criterio en común con ellos, y pese a ser aprendidos con mayor dificultad que en los casos anteriores se puede afirmar que "Tienen la misma estabilidad [...] en la estructura cognoscitiva" (Ausubel, 1983: 64), porque fueron elaboradas y diferenciadas en función de aprendizajes derivativos y correlativos, son ejemplos de estos aprendizajes las relaciones entre masa y energía, entre calor y volumen esto muestran que implican análisis, diferenciación, y en escasas ocasiones generalización, síntesis. (p.9)

Juego y lúdica

Los juegos son actividades inherentes al ser humano, tienen un carácter transversal a la cultura y no necesariamente están atadas a un grupo etario en específico, Stefani, Andrés y Oanes en su estudio preliminar sobre los juegos y espacios lúdicos publicado en (scielo.org, sf) presentan categorías, de las cuales tomaremos dos que son relevantes para la construcción de la unidad didáctica.

El juego simbólico incluye “jugar a la mamá y al papá, a la secretaria, a la doctora, las representaciones de roles sociales o personajes, disfrazarse, etc. Estos juegos se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo formado a partir de la imitación” (Stefani, 2014, p.1). Lo que permite que cada escenario de juego sea construido a partir de las necesidades y experiencia. Como lo menciona Piaget (1961). “A través de este tipo de juego, el niño internaliza los roles sociales, canaliza los conflictos y las angustias transformando lo real, por asimilación a las necesidades del yo” (p.30)

Juegos de mesa, “Esta categoría incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, skrabel, dominó, Ta Te Ti, cartas, etc. y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas” (Stefani, 2014, p.1).

Como consecuencia, los juegos se han utilizado como actividad lúdica para promover el aprendizaje significativo y considerando que el tema de la presente monografía es el fortalecimiento de concepto de democracia participativa de Navarro (2002), y teniendo en cuenta la edad de los estudiantes, se debe usar un tipo de juego que permita organizar todas las habilidades sociales y pragmáticas de los jóvenes, para esta investigación se utilizó el Juego de rol Jackson (2004):

Pero el juego de roles no es puramente educativo. También es uno de los entretenimientos más creativos posibles. La mayoría del entretenimiento es pasivo: la audiencia simplemente se sienta y mira, sin participar en el proceso creativo. En el juego de roles, la audiencia, se une a la creación. El juego es el principal narrador de historias, pero los jugadores son responsables de retratar a sus personajes. Si quieren que algo suceda en la historia, lo hacen posible porque están en la historia. (p.3)

Los juegos de rol son un sketch improvisado en el que los participantes asumen un papel en una situación previamente establecida para enfrentar un evento similar o mudarse a un lugar distante o antiguo. Para la formulación e implementación de estos en el fortalecimiento del concepto de democracia participativa, es necesario un enfoque metodológico que nos permita utilizar diferentes recursos, etapas, horarios, en el aula para motivar e involucrar a los estudiantes con el desarrollo de la clase, esto para entrar en la zona de desarrollo próximo Vygotsky (1931), debido a que su tesis establece que el conocimiento está mediado por reglas sociales producidas a partir de la interacción, y el

juego fomenta el desarrollo de reglas sociales; porqué, asumiendo juegos de roles, los participantes definirán, respetarán y representarán algunas convenciones sociales.

Patricia Mónica Sarle (2001), habla sobre lo que es el juego, y su importancia en los procesos mentales de los niños, lo que permite a los estudiantes mejorar su nivel de inferencia, explorar su imaginación y crear diferentes escenarios, aumentó su comprensión y creación de textos orales y escritos, reforzando el pensamiento analítico y crítico, aplicado el aprendizaje basado en proyecto para el diseño metodológico como es mencionado por Martín Heydrich (2010) “El ABP es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase”(p.90).

Claramente la sociedad siempre ha planteado formas de ver y comprender el mundo que nos rodea en función de la cultura misma, desarrollando muchas prácticas sociales, que han afectado la visión de lo que es lo político, de la participación, derechos, deberes y la democracia, a los que cada individuo debe responder. Sin embargo, por medio de las herramientas lingüísticas que posee desde su propia práctica, e interacción con otros miembros de su comunidad Vygotsky (1985) se puede modificar la actual cultura política nacional, por medio de la interacción social, empezando desde la dimensión histórica del desarrollo mental, las cuales son planteadas en la escuela como mediadoras de este conocimiento, siendo los maestros una parte fundamental en el desarrollo y fortalecimiento de habilidades y competencias sociales en niños, niñas y adolescentes. Por esta razón, el profesor debe mover el mundo dentro del aula donde está enseñando. Permitiendo a los estudiantes interactuar con su entorno, explorar contextos, y compartir sus conocimientos

con sus compañeros. Para Vygotsky (1955), los humanos se caracterizan por una sociabilidad primaria. "A través de la mediación de otros, a través del adulto, el niño es entregado a sus actividades. Absolutamente todo en el comportamiento del niño se fusiona y arraiga en lo social" y para Wallon (1959) quien expresa la misma idea: "El (individuo) es genéticamente social"; Esta es la base de la sociabilidad, la interacción del niño con el entorno que lo rodea.

Para la visión constructivista de Vygotsky, a través del juego los niños construyen su aprendizaje, en base a los contenidos de su vida social y realidad cultural. El juego requiere una cierta capacidad de atención y memoria, ya que, en el juego, los niños pueden sin dificultad, expresar su conocimiento en situaciones familiares, imitando eventos pasados o sus deseos, podrían organizar sus conductas y desarrollar sus fantasías, identificando las prácticas democráticas que están culturalmente aceptadas en su contexto (por ejemplo, jugar a hacer el papel del presidente y de los electores). Por lo tanto, el juego les permite desarrollar cultura y socializar, además de aprender de su entorno social natural, aumentando continuamente lo que Vygotsky (1939) llamó ZDP.

La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel real de desarrollo cognitivo, la capacidad adquirida hasta ahora para resolver problemas de forma independiente sin la ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la guía de un adulto u otros niños más capaces. (p.130).

Democracia participativa

La Constitución política de Colombia de 1991 consagro a nuestro país como una nación con una democracia participativa, que cuenta con organismos y mecanismos de

participación ciudadana (ley 134 de 1994) la cual garantizó herramientas jurídicas para participar de asuntos públicos y proteger los derechos fundamentales; y la Ley General de Educación (115 de 1994) en su artículo 23 áreas obligatorias y fundamentales, inciso 2 establece la enseñanza de las Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia, el Ministerio de Educación Nacional, emite en sus lineamientos curriculares contempla el concepto de democracia participativa como un eje rector en las ciencias sociales y políticas. Esto ha permitido que las generaciones posteriores a la expedición de la Constitución Política Nacional de 1991 cuenten con el derecho a ser formados en democracia participativa que para Peraza (2005) es:

La democracia participativa se afirma como un modo de moderación sobre los representantes, y esto se hace a través de las comunidades organizadas, quienes intentan influir de diversas formas a fin de lograr que una determinada política pública sea adoptada u otra evitada. Ella supone un proceso de crecimiento en el desarrollo de la responsabilidad política de la población, en la medida en que ésta es invitada a participar en las decisiones que afectan su entorno. (p.7)

Hoyos citado por Rendon (2011) define la democracia participativa como:

Las estructuras comunicativas del mundo de la vida permiten vincular el pluralismo razonable y el consenso como etapas de un proceso de participación política y de génesis democrática del Estado social de derecho. Con esto la democracia participativa es a la vez vida de la sociedad civil, al reconstruir la solidaridad, y procedimiento para llegar a consensos y disensos de relevancia política, jurídica y constitucional. (p.33)

Marco Metodológico

Tipo de investigación

Como primer aspecto, es necesario determinar una noción acerca de lo que es propiamente una monografía. Un archivo documental que permite el estudio escrito ya sea sobre investigaciones previas o sobre un tema en específico que requiere una solución, una respuesta teórica al mismo o simplemente una verificación sobre un resultado previo, según Kaufman, (2003) “la monografía estructura en forma analítica y crítica la información recogida en distintas fuentes acerca de un tema determinado. Exigen una selección rigurosa, una organización coherente de los datos recogidos” (p.4) por esto tiene amplitud en la aplicación de esta hacia diferentes situaciones. Sin embargo es necesario resaltar que las monografías tienen diferentes objetivos, como ya se había mencionado antes, existen monografías que pretenden demostrar un resultado mediante un referente teórico, otras se basan en investigaciones previas y buscan profundizar sobre los resultados obtenidos, mientras que otras solamente se basan en demostrar el resultado teórico de una investigación.

Enfoque de la investigación

Para enfatizar el direccionamiento que tomará la presente monografía, se debe retomar nuevamente la idea central del objetivo principal, en el que se pretende dar a conocer el diseño de una unidad didáctica que permita a los estudiantes de grado 11 interpretar mejor los conceptos que se derivan de la democracia, y al tiempo, se debe dar una noción acerca del tipo de investigación más apropiada para el propósito general de la

misma, Ya que la presente es una monografía de compilación, su enfoque es netamente EXPLORATORIO, como lo define Stracuzzi y Martins (2006):

Ya que su objetivo es describir de qué modo y porque causa se produce o puede producirse un fenómeno o una situación en particular, busca predecir el futuro, elaborar pronósticos que una vez confirmados, se convierten en leyes y generalizaciones tendentes a incrementar el cúmulo de conocimientos pedagógicos y el mejoramiento de la acción educativa (p.30).

En este caso, no se busca dar una respuesta a un problema, sino generar y examinar alternativas por medio de las que se pueda aplicar este tipo de unidad didáctica en ocasiones futuras, basándonos en resultados obtenidos con otros métodos aplicados previamente a diferentes poblaciones.

Tipo de investigación

Debido a que no se definirá ningún tipo de variable, ni tampoco se aplicará ningún instrumento de medición a la población, sino que se evaluará la efectividad de la aplicación de la unidad didáctica escogida a través de la comparación con otro tipo de métodos aplicados anteriormente a otras poblaciones, esta investigación lleva un tipo de desarrollo CUALITATIVO, “en este tipo de investigación no se considera a las personas u objetos de estudio como variables, sino como un todo el cual no requiere ningún tipo de análisis estadístico numérico” (universidad de Guadalajara, México), en su lugar, permite la interacción con la misma población objetivo con el fin de conocer su adaptación al método aplicado.

Esta investigación es transversal a la población a la que pueda ser aplicada la unidad didáctica, porque ésta no tendrá un seguimiento a los resultados ni a la evaluación que pueda darse al aplicarla.

Metodología y herramientas de la investigación

La investigación se llevará a cabo en tres fases. Se comenzará con la fase de búsqueda del estado del arte sobre el tema, seguidamente se realizará la recolección de datos de las fuentes escogidas para finalizar con la construcción de la unidad didáctica para fortalecer el concepto democracia participativa.

Estado del arte

Como primer paso, para comprender la procedencia de la información que se utilizará, debe tenerse claro el concepto sobre análisis documental, Guimarães & Moreira (2007) afirman que “El abordaje del análisis documental presupone el rescate del ciclo informacional como base para el hacerse documental” (P.93) es decir, la recolección sobre los datos más importantes que le darán una correcta dirección a la investigación; y es bajo esta premisa que se obtendrán diferentes referentes teóricos en los principales portales web como Dialnet, scielo, academia.edu, redalyc.org y los repositorios de la universidad Nacional, y la universidad Nacional Abierta y a Distancia. Estos documentos con el objetivo de documentar sobre unidades didácticas educativas para el aprendizaje de las ciencias sociales, lo que se relaciona directamente con la propuesta.

A continuación, se presentan las diferentes investigaciones que se han realizado en Bogotá con los juegos como base metodológica para la enseñanza de las ciencias sociales.

fuente	Título del proyecto	objetivo	Metodología implementada	Resultado obtenido
<p>Ramos Guerrero, A. L. (2013). http://biblioteca.udenar.edu.co/. Recuperado el 28 de 02 de 2020, de http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/85802.pdf</p>	<p>EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LOS ESTUDIANTES DE 4-2 DE LA IEM MARCO FIDEL SUAREZ DEL</p>	<p>Proponer el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de las competencias ciudadanas en los estudiantes del grado 4-2 de la institución educativa municipal Marco Fidel</p>	<p>1. Observación directa por parte de los investigadores hacia el desarrollo de la vida cotidiana de los estudiantes. 2. Grupos focales mediante los cuales los estudiantes participan activamente expresando sus ideas respecto a distintos temas a investigar. Estos grupos constan de 10 personas</p>	<p>“La enseñanza de competencias ciudadanas a través del juego motivó a niños y niñas a participar en su proceso de aprendizaje, despertando su creatividad e imaginación, así como el interés por establecer buenas relaciones sociales entre</p>

	BARRIO ANGANROY D ELA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO.	Suárez del barrio Anganoy de la ciudad de San Juan de Pasto.	máximo y los dirige un moderador.	compañeros y con los docentes.”
Arteaga Toro, D. C. (2018). http://tesis.pucp.edu.pe/ . Recuperado el 28 de 02 de 2020, de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15167/Arteaga_Toro_Estrate	EATRATEGIAS DIDACTICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE MANEJO DE CONFLICTOS DE FORMA CONSTRUCTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE 4° DE	“Desarrollo de estrategias adecuadas por parte de los docentes en el manejo de conflictos de los estudiantes	1. Capacitación a docentes sobre manejo de conflictos en estudiantes. 2. Implementación de círculo de interaprendizaje colaborativo sobre el manejo de conflictos. 3. Diseño de sesiones de aprendizaje para incorporar estrategias de manejo de conflicto.	1. Durante el año siguiente a la ejecución del proyecto, se observó que 4 de los 7 docentes de la institución demuestran eficacia en la aplicación de estrategias para el manejo de conflictos

gias_did%c3%a1cti cas_mejorar1.pdf?s equence=1&isAllo wed=y2Qq	SECUNDARIA DE LA IEN NO.2057 JOSE GABRIEL CONDORANQUI		4. Diseño de proyectos de aprendizaje en el aula para incorporar estrategias de manejo de conflictos. 5. Creación de guías para la formulación de Proyectos Integradores que fortalezcan el manejo de conflictos cada semestre. Informe sobre la ejecución de las guías cada semestre. 6. Elección de la mejor propuesta para ser ejecutada, y evaluación general de las guías	2. Durante el año siguiente a la ejecución del proyecto, cuatro de los siete docentes incorporan estrategias activas en su planificación curricular, estrategias sobre el manejo de conflictos. 3. El 60% de los docentes ejecutan proyectos
---	--	--	--	---

			desarrolladas durante el semestre.	integradores para fortalecer el manejo de conflictos.
Muñoz Murillo, P. (enero de 2011). Google academico.192.188.51.77. Recuperado el 02 de marzo de 2020, de http://192.188.51.77/bitstream/123456	EL LIDERAZGO ESCOLAR COMO INSTRUMENTO PARA FOMENTAR LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA ENTRE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA ESCUELA “JOSÉ PERALTA”	Determinar los factores que inciden en el liderazgo escolar como instrumento para fomentar la democracia participativa en los niños y niñas	1. Se efectuó una observación directa sobre los posibles líderes de la institución, en la cual se especificaban las características propias de un líder. 2. Se realizó una encuesta de medición sobre conocimientos en	1. Se pudo observar que existe falta de interés por pertenecer a grupos de gobierno estudiantil, al tiempo que dentro de los pocos aspirantes que surgieron, cada uno de ellos manifestaba

<p>789/12123/1/43394 1.pdf</p>	<p>DE LA CIUDAD DE MANTA, ECUADOR.</p>	<p>de sexto y séptimo año básico de la escuela José Peralta, con la finalidad de formar líderes que sean capaces de tomar sus propias decisiones y se decidan a participar voluntariamente</p>	<p>democracia y en participación ciudadana.</p> <p>3. Un circuito de cinco talleres grupales fue elaborado en la institución, en estos talleres existió participación tanto por parte de los docentes como de estudiantes y padres de familia. El tema principal de estas conferencias fue:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Liderazgo escolar ii. Charlas sobre el rol del educador 	<p>un estilo de liderazgo con particularidades diferentes.</p> <p>2. Se evidenció un alto porcentaje de desconocimiento sobre el proceso de liderazgo escolar dentro del aula de clase, dejando ver la falta de capacitación sobre esta temática en las aulas de clase.</p>
---	--	--	---	---

		en los gobiernos estudiantiles.	<ul style="list-style-type: none"> iii. Videos foro sobre la democracia participativa iv. Charlas sobre participación política y formación ciudadana v. Talleres sobre estrategias para la participación. 	<p>3. No existe la democracia participativa dentro de la escuela, ya que los estudiantes se mostraron reacios a postularse como líderes estudiantiles, siendo los maestros quienes debían elegirlos.</p> <p>4. Se debe implementar la identificación de roles en los trabajos</p>
--	--	---------------------------------	--	---

				<p>grupales con el fin de encaminar a los estudiantes hacia el cumplimiento de responsabilidades y generación de líderes.</p> <p>5. Es necesario extender los ciclos de capacitaciones, talleres y conferencias en las cuales el tema central sea la democracia</p>
--	--	--	--	---

				participativa, y en la que se involucre la interacción de estudiantes, docentes y padres de familia
Carrero Albornoz, w. (julio-septiembre, 2013). La educación en valores como fortalecimiento de la democracia. Revista de Ciencias Sociales (Ve), vol.	LA EDUCACIÓN EN VALORES COMO FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES	Priorizar a la educación en valores como uno de los mecanismos o medios fundamentales para el desarrollo de la	1. Implementación de la enseñanza de valores y principios ciudadanos en las aulas de clase a través de talleres, ejercicios prácticos y de roles, en los cuales se pueda distinguir el respeto por el otro y por el medio ambiente; la	1. La formación ciudadana debe estar fundamentada en sólidos principios éticos, es la única vía que tiene la sociedad para garantizar la educación de ciudadanos dignos y

<p>XIX, núm. 3, julio-septiembre, 2013, pp. 577-587, pp. 577-587</p> <p>https://www.redalyc.org/pdf/280/28028572003.pdf</p>		<p>sociedad y el fortalecimiento de la democracia por medio de la formación ciudadana</p>	<p>tolerancia, la participación, justicia y equidad social. Esto con el fin de incrementar la capacidad de los estudiantes de influir positivamente en su entorno y poder formar al resto de ciudadanía.</p>	<p>virtuosos que contribuyan al desarrollo y progreso de sus comunidades.</p> <p>2. Se deben formar personas con alto grado de confianza en sí mismas, responsables, participativas, ganadas para el voluntariado, dispuestas al trabajo comunitario, con</p>
---	--	---	--	---

				conciencia cívica, que actúen responsablemente, guiadas por principios éticos.
--	--	--	--	--

Fase metodológica

La Unidad didáctica está diseñada para que sea desarrollada en tres sesiones, cada una de un bloque académico ordinario (2 horas) de la siguiente manera:

Cada espacio está dividido en dos momentos.

- Primero el profesor explica el concepto de democracia participativa, con el fin de contextualizar a los estudiantes sobre el tema por medio de videos, presentaciones y material de apoyo relacionado en la Unidad didáctica
- Una vez finalizado el paso 1, el docente planteará un juego de rol de representación teatral o puzzle sobre espacios de participación ciudadana, por medio del cual los estudiantes activan saberes previos académicos y culturales sobre la democracia participativa. siendo parte fundamental en la construcción del conocimiento, caracterizando desde su experiencia cultural

El docente debe manejar y dirigir en todo momento la actividad. Es importante que previo a cada momento de las sesiones el docente informe las instrucciones y reglas de los juegos, las cuales deben ser de estricto cumplimiento.

Los juegos de rol permiten que los estudiantes relacionen experiencias de manera proactiva ante los diferentes escenarios que se recrean. Esto les permitirá ser partícipes de su aprendizaje, y construyendo procesos metacognitivos cada vez más ágiles.

Los juegos se deben desarrollar de manera colectiva, en grupos de mínimo 5 estudiantes y máximo 8, sin mediación docente en la elaboración de los contenidos del

juego. De esta forma, los estudiantes aprenderán a ser autónomos y a resolver situaciones por sí mismos, además de prosperar en su competencia social.

Recursos y materiales didácticos

Los profesores deben tener una caja de materiales de apoyo, la cual puede ser construida en exclusiva por la Institución o en compañía de los estudiantes, esta debe contener los siguientes materiales:

- Material para disfraz como: sombreros, gafas, bufanda etc.
- Papel
- Lápiz o esferos
- Papel crepe
- Papel de color verde
- Marcadores
- Pegante
- Cartón
- Cartulina
- Marcadores

Secuenciación de los juegos y actividades

En la Tabla 1 se recoge la secuencia de los juegos y las actividades a lo largo de la unidad didáctica, así como los contenidos con los que se relacionan

Sesión	Actividad /juego
1	¿Qué es la democracia participativa?
	Juego de rol
2	Espacios de participación ciudadana
	Juegos puzzle
3	Nosotros somos la democracia
	Juego de rol
	Árbol de democracia participativa

Tabla 1. Distribución de los juegos y actividades de la unidad didáctica

Producto

Construyendo líderes a través desde el colegio

Núcleo temático 1: ¿Qué es la democracia?

Actividad 1

Objetivo general: definir claramente las nociones de democracia, adaptándolas a las situaciones que se viven diariamente

Objetivos específicos:

- Introducir el concepto de democracia en los estudiantes con el fin de generar un interés de estos en su estudio
- Estudiar la historia del concepto, sus diferentes características y manifestaciones a través del tiempo
- Diferenciar los tipos de democracia que se encuentran vigentes actualmente.

Desarrollo de la actividad

Primer bloque académico (2 horas)

1. Para iniciar se realizará la visualización de un video didáctico en el cual se explique el concepto de democracia.
2. Los estudiantes expresarán aquello que interpretaron después de observar el video.
3. Después de la reflexión del video, se desarrollará una lluvia de ideas en las que los estudiantes opinaran sobre el concepto de democracia
4. Conceptualización general de democracia

Finalizar la actividad resolviendo dudas e inquietudes acerca de la conceptualización.

Recursos materiales:

- Video La democracia de (shirley5037, 2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=mL8FMOShi2c>

Segundo bloque académico (2 horas)

1. Los estudiantes se dividirán en grupos entre 4 y 6 personas (la ratio por docente es de 35 estudiantes por salón conforme las Leyes 115 de 1994 y 715 de 2001)
2. Cada grupo seleccionará unos de los siguientes temas y alistarán el guion con ayuda de sus compañeros y podrán usar los materiales para realizar una representación teatral de mínimo 5 minutos y máximo 10 minutos.
 - Elecciones presidenciales
 - Consulta anticorrupción
 - Plebiscito para la paz
 - Junta de acción comunal
3. Los estudiantes presentan su ejercicio.

Nota.

La representación se debe realizar desde lo que saben los estudiantes y han visto en sus contextos naturales

Actividad 2

Objetivo general: Aprender acerca de los orígenes de la democracia, las diferentes clases de democracia y su aplicación en el entorno

Objetivos específicos:

- Conocer la historia de la democracia, por qué nació cómo fueron sus primeras prácticas.
- Diferenciar los tipos de democracia que existen y cada una de sus características
- Entender acerca de la aplicabilidad de las diferentes clases de democracia en la actualidad.

Primer bloque académico (2 horas)

Desarrollo de la actividad

1. Se iniciará la actividad realizando una lectura sobre los orígenes de la democracia, de acuerdo al material y plan de estudio del currículo interno de la Institución educativa.
2. Se explica el desarrollo de un taller sobre la lectura.
3. Al terminar el taller se socializa con las ideas principales de cada estudiante y se empiezan a crear las hojas de conceptos del árbol de democracia participativa
4. Para finalizar la actividad, se despejan dudas e inquietudes que puedan existir.

Taller numero 02 sobre la historia de la democracia

1. Dónde y en qué año nació la democracia?

2. Con qué propósito nació la democracia en la antigüedad?

3. Explique las características de la democracia en la antigüedad:

4. Escriba mediante un ejemplo como era la práctica de la democracia:

—

—

—

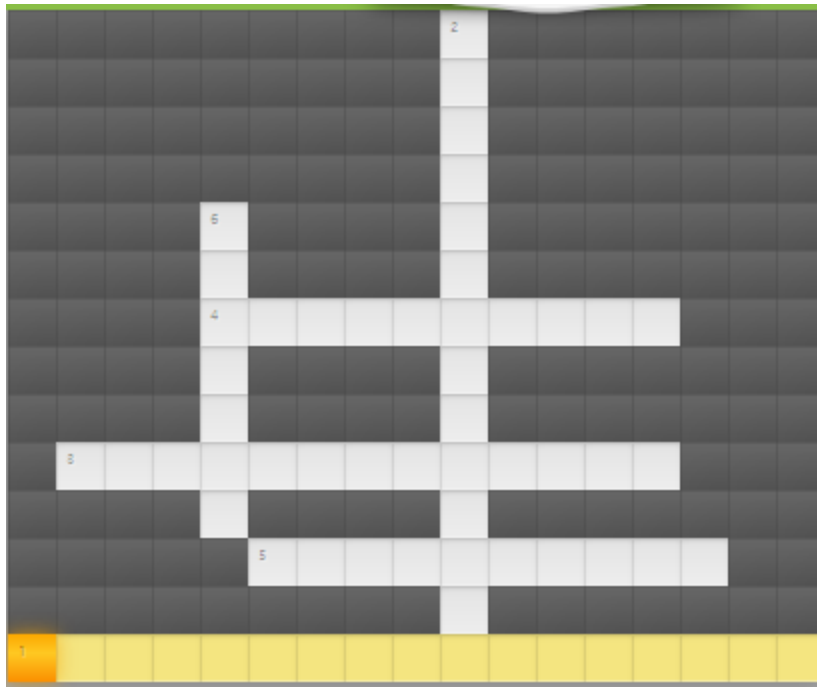
Segundo bloque académico (2 horas)

Desarrollo de la actividad

1. Se inicia la actividad retomando los conceptos sobre las clases de democracia mediante una lluvia de ideas.
2. Cada estudiante dispone de 15 minutos para elaborar oralmente un ejemplo de un tipo de democracia específico.
3. Se dispone el aula de clase por grupos de trabajo (diferentes a los de la actividad anterior), los estudiantes deben crear un crucigrama o una sopa de letras incorporando las definiciones, basado en las clases de democracia para compartir con sus compañeros. Para este paso disponen de 45 minutos
4. Se socializa los puzzle aclarando inquietudes sobre el tema

Recursos materiales

- Ejemplo sobre un crucigrama sobre las clases de democracia



Palabras horizontales

1. Iniciativa popular
3. Participativa
4. Referéndum
5. Plebiscito

Palabras verticales

2. Representativa
6. Directa

Actividad 3

Objetivo general: Generar espacios de reflexión sobre la responsabilidad ciudadana

Objetivos específicos:

- Diferenciar los mecanismos de participación ciudadana que se encuentran vigentes actualmente.
- Generar un pensamiento crítico frente a la responsabilidad ciudadana en la toma de decisiones
- Finalizar el árbol de democracia

Desarrollo de la actividad

Primer bloque académico (2 horas)

Desarrollo de la actividad

1. El aula de clase se dispone en mesa redonda.
2. El profesor recapitula sobre cada uno de los mecanismos de participación y promueve la participación por medio de preguntas orientadoras a los estudiantes sobre como ellos han visto la democracia participativa en sus contextos
3. El profesor entrega a cada estudiante una hoja del árbol de democracia participativa y cada estudiante escribe su compromiso como ciudadano con el país.
4. Cada estudiante expone su compromiso y lo pega en el árbol que quedará en el salón por el resto del periodo académico

Conclusiones

La educación actual exige retos diarios que hacen que el docente innove constantemente los métodos de enseñanza así como la forma en la que se transmite la información hacia los estudiantes, hoy, ha quedado abolido el método tradicional de solo memorizar conceptos con el fin de escribirlos al pie de la letra durante un examen, y se visualiza una educación que propenda por el análisis y la interpretación de los conocimientos de forma que puedan ser trasladados a contextos reales para su aplicación.

Por lo anterior, concluimos que actualmente los repositorios bibliográficos encontrados en internet facilitan a los docentes la búsqueda de material de referencias para el soporte teórico del juego como instrumento de enseñanza, de hecho, la lúdica contempla que es indispensable motivar a los estudiantes para que las aulas de clase sean espacios de retroalimentación y crecimiento.

Por otro lado, cualquier unidad didáctica que se diseñe para la enseñanza del concepto de democracia, con enfoque de aprendizaje significativo de Ausubel (1893) debe contener una estructura que estipule claramente los objetivos que se desarrollarán por sesión y una actividad que permitan a los estudiantes identificarse a sí mismos y a su contexto, con el fin de promover la participación, respondiendo a las necesidades de los estudiantes fortaleciendo sus habilidades para trabajos colaborativos en el aula. Sin embargo, también se pudo determinar que la unidad didáctica debe presentar como primer punto, una definición de los diferentes conceptos que se estudiarán posteriormente en la clase, seguido así de la representación de escenarios reales, y finalizando siempre con ejercicios escritos que esclarezcan diferentes dudas existentes, al tiempo que permitan afianzar el aprendizaje de los diferentes temas.

Lista de referencias

- Arias, A. V., Arroyave, E. P., Gómez, C. C. R., & Aubad, G. A. (2010). Abstencionismo: ¿por qué no votan los jóvenes universitarios? *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (31), 363-387.
- Assies, W. Mólgora, M. A. C., & Salman, T. (2002). Ciudadanía, cultura política y reforma del Estado en América Latina. *América Latina Hoy*, 32.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Dahrendorf, R. (2002). Después de la democracia: Entrevistado por Antonio Polito. Barcelona: Critica.
- García Aretio, L. (2009). <http://e-spacio.uned.es/>. Recuperado el 29 de abril de 2020, de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:23118/unidades_didacticas.pdf
- Kaufman A, M. (2003). Hacia Una Tipología De Los Textos; entreteje saberes, publicado. Recuperado de <http://entretejersaberes.blogspot.com/>
- Ley N°115. Diario Oficial de la Republica de Colombia, Colombia, 8 de febrero de 1994.
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11-21.
- Navarro Yáñez, C. J. (2000). El sesgo participativo: introducción a la teoría empírica de la democracia participativa. *Papers: revista de sociología*, (61), 0011-37.
- Peraza, A. (2005). Democracia participativa y derechos humanos.
- Pigna, F. (s.f.). ¿Dónde y cuándo nació la democracia? Recuperado de <https://www.elhistoriador.com.ar/donde-y-cuando-nacio-la-democracia/>
- Presencia universitaria, 3(5), 36-45.
- Rendón, A. G. (2011). Democracia participativa en colombia: un sueño veinte años después. *Revista Jurídicas*, 8(2).

- Rodríguez Cavazos, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista.
- Sarlé, P. M. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Noveduc Libros.
- shirley5037 (2019). Democracia participativa [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xwG4xi4bxLI>
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39-55.
- Steve Jackson Games, (2004) GURPS (4th Edition).
- Unidades Didácticas. (2020). Recuperado 11 de mayo de 2020 de <http://educar.unileon.es/Antigua/Didactic/UD.htm>
- Vygotsky (1985). *Vygotsky and the social formation of mind*. Cambridge, Mass., Harvard University.
- Wallon, H. (1959). Kinesthésie et image visuelle du corps propre chez l'enfant. *Enfance*, 12(3), 252-263.