ANEXO 1

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Bogotá D.C., noviembre 28 de 2019

Señores
BIBLIOTECA

Estimados Señores:

Yo Brian Sebastian Rojas Vega y Erickson Arias Tello identificados con C.C. No. 1.014.272.240 y C.C. No. 1.022.391.677, autores del trabajo de grado titulado Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario Presentado y aprobado en el año 2019 como requisito para optar al título de Licenciatura En Educación Física, Recreación Y Deportes;

autorizamos a la Biblioteca de la Corporación Universitaria CENDA para que, con fines académicos, muestre a la comunidad académica la producción intelectual de la Corporación Universitaria CENDA, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en el catálogo bibliográfico de la Biblioteca y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Institución.

- Se permite la consulta, reproducción, a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, ***"Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores"***, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Sebastian Rojas c.c. 1.014.272.240
Firma y documento de identidad

Erickson Arias Tello C.C. 1.022.391.677
Firma y documento de identidad

ANEXO 2

FORMULARIO DE LA DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO:

Juego Y Formación Ciudadana En el Ámbito Universitario

AUTORES

Apellidos Completos	Nombres Completos
Rojas Vega Arias Tello	Brian Sebastian Erickson

TUTOR (ES)

Apellidos Completos	Nombres Completos
Cubillos Laverde	Sandra Lizeth

JURADO (S)

Apellidos Completos	Nombres Completos
Bermúdez Ariza	Carlos Iván

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciatura En Educación Física, Recreación Y Deportes

NOMBRE DEL PROGRAMA: Licenciatura En Educación Física, Recreación Y Deportes

CIUDAD: Bogotá D.C.

AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO: 2019

NÚMERO DE PÁGINAS: 67 páginas.

TIPO DE ILUSTRACIONES:

- Tablas
- Diagramas
- Fotografía

MATERIAL ANEXO (Si este material corresponde a vídeo, audio, multimedia o producción electrónica guardar por fuera del formato PDF):

PREMIO O DISTINCIÓN *(En caso de tener una mención especial)*:

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS: Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. (*En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Biblioteca en el correo biblioteca@cenda.edu, donde se les orientará).*

PALABRAS CLAVE	KEYWORDS
Pedagogía	Pedagogy
Juego	Game
Reflexión	Reflection
Relaciones sociales	Social relations.

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Máximo 250 palabras - 1530 caracteres):

Resumen

Este proyecto de investigación, pretende percibir el juego como mediador pedagógico, en un espacio que propende la construcción social, teniendo como contexto, el ámbito universitario, en este caso, la Corporación Universitaria CENDA, para así generar procesos de reflexión en cuanto la importancia de la acción colectiva, por parte de los estudiantes de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), teniendo en cuenta el aprendizaje significativo y las relaciones interpersonales.

El juego en este proceso de investigación, permitirá el desarrollo de reflexiones encaminadas al rol del docente como sujeto político y agente de transformación, teniendo en cuenta, que, uno de los papeles más importantes del mismo, es el de reconstruir el tejido social, en este caso por medio de las aulas, esos espacios de análisis, reflexión y aprendizaje.

Abstract

The aim of this research project is to use the game like a tool to promote and build a good society from the educational field at CENDA university. Students from the bachelor in physical education from different semesters in daytime will work together to examine the importance of collective action based on the meaningful learning and personal relationships.

Games have the purpose of generating reflections about students' role as teachers and their importance in the society from the different perspectives (as political and transformation subjects). In this case, they will do it through the use of classrooms.

ANEXO 3

CARTA DE ENTREGA DEL ESTUDIANTE

Bogotá D.C, noviembre 28 de 2019

Señores
Biblioteca

Corporación Universitaria CENDA

Por medio de la presente hacemos entrega oficial del trabajo de grado para optar al título de programa Licenciatura En Educación Física, Recreación y Deportes, titulado "Juego y Formación Ciudadana en el Ámbito universitario", elaborada por los estudiantes Brian Sebastian Rojas Vega y Erickson Arias Tello identificados con C.C. No. 1.014.272.240 y C.C. No. 1.022.391.677 y presentado como requisito para optar al título de Licenciatura En Educación Física, Recreación y Deportes.

Cordialmente,

Sebastian Rojas
Brian Sebastian Rojas Vega
C.C. 1.014.272.240

Erickson Arias Tello
Erickson Arias Tello
C.C.1.022.391.677

Juego Y Formación Ciudadana En

El Ámbito Universitario

Brian Sebastian Rojas Vega

Erickson Arias Tello

X semestre

Corporación Universitaria Cenda

Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte

Bogotá D.C

2019

Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario

Tutor:

Lic. Sandra Lizeth Cubillos Laverde

Corporación Universitaria Cenda

Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte

Bogotá D.C

2019

Tabla de contenido

Contenido

1. Introducción 1

2. Justificación 4

3. Pregunta Problema 6

4. Objetivos 7

4.1. Objetivo general. 7

4.2. Objetivos Específicos. 7

5. Contexto 8

6. Estado del arte 9

6.1. La Lúdica Como Estrategia Didáctica. 9

6.2. Inteligencia Emocional, Calidad De Las Relaciones Interpersonales Y Empatía En Estudiantes Universitarios. 10

6.3. Las Practicas Pedagógicas Que Construyen Conocimiento Colectivo En El Aula. 11

6.4. El Juego Simbólico Como Recurso Para El Conocimiento De La Realidad Social. 12

6.5. La Acción Colectiva Juvenil: "Escenario De Formación Para El Ejercicio De La Ciudadanía". 13

6.6. La Pedagogía Critica El Verdadero Camino Hacia La Transformación Social. 14

6.7. El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una situación de interacción educativa. 16

6.8. La Pedagogía Del Juego Para El Fortalecimiento De Valores. 17

6.9. Aplicación De Juegos Didácticos Como Metodología De Enseñanza: Una Revisión De La Literatura. 18

6.10. El Fortalecimiento De Competencias Ciudadanas De Convivencia Y Paz, Para La Administración De Conflictos. 19

7. Marco teórico 20

7.1. Juego. 21

7.1.1. Clasificaciones. 22

7.2. Lúdica. 23

7.2.1. Clasificaciones. 24

7.3. Acción colectiva. 25

7.4. Formación Ciudadana. 27

8. Metodología 30

8.1. La investigación acción participativa (IAP) metodología. 30
8.2. Fases de la investigación. 32
8.2.1. Fase 1: Diagnóstico colectivo. 33
8.2.2. Fase 2: construcción de estrategias y fase 3: socialización y proceso reflexivo. 38
9. Conclusiones. 60
10. Recomendaciones 62
11. Referencias bibliográficas 63

Dedicatoria

Este trabajo lo dedicamos a todos los estudiantes de Licenciatura En Educación Física, Recreación Y Deporte, que sueñan todos los días con transformar el mundo por medio de la pedagogía para hacer de este un espacio mejor.

Agradecimientos

Agradecemos a nuestra tutora Sandra Lizeth Cubillos Laverde por creer en nosotros y por brindarnos todo el apoyo incondicional porque sin recibir nada a cambio nos ayudó a salir adelante con nuestro proyecto, transmitiendo sus conocimientos y al mismo tiempo alcanzar nuestros objetivos propuestos porque con esfuerzo y sacrificio se logran grandes cosas.

Agradecemos a nuestra familia por estar con nosotros en las buenas y en las malas, gracias a ellos estamos cumpliendo uno de nuestros sueños, el ser licenciados en Educación Física, Recreación y Deporte y ser incondicionales en el transcurso de nuestra existencia.

Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario

Resumen

Este proyecto de investigación, pretende percibir el juego como mediador pedagógico, en un espacio que propende la construcción social, teniendo como contexto, el ámbito universitario, en este caso, la Corporación Universitaria CENDA, para así generar procesos de reflexión en cuanto la importancia de la acción colectiva, por parte de los estudiantes de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), teniendo en cuenta el aprendizaje significativo y las relaciones interpersonales.

El juego en este proceso de investigación, permitirá el desarrollo de reflexiones encaminadas al rol del docente como sujeto político y agente de transformación, teniendo en cuenta, que, uno de los papeles más importantes del mismo, es el de reconstruir el tejido social, en este caso por medio de las aulas, esos espacios de análisis, reflexión y aprendizaje.

Palabras claves: Pedagogía, Juego, Reflexión y Relaciones sociales.

Abstract

The aim of this research project is to use the game like a tool to promote and build a good society from the educational field at CENDA university. Students from the bachelor in physical education from different semesters in daytime will work together to examine the importance of collective action based on the meaningful learning and personal relationships.

Games have the purpose of generating reflections about students' role as teachers and their importance in the society from the different perspectives (as political and transformation subjects). In this case, they will do it through the use of classrooms.

Keywords: Pedagogy, Game, Reflection and Social relations.

1. Introducción

Los juegos son mediadores pedagógicos de gran importancia que posibilitan el desarrollo físico del individuo, (las habilidades motrices, las capacidades físicas, el conocimiento de su propio cuerpo, los diferentes valores socioculturales y las relaciones con los demás) y están enfocados desde su mismo interés, en el caso de nuestro proyecto no trabajamos los juegos virtuales, por ende, se realiza esta afirmación. Además de esto, los juegos son un fantástico medio de adaptación a la sociedad y contexto donde se mueve el sujeto, ya que, trasmite los aspectos más relevantes y distintivos de la cultura, dando a conocer una serie de valores que le ayudan al ser humano a desarrollarse integralmente como miembro de la sociedad. Dejando claro esto, se tomará el juego como mediador pedagógico que permite generar espacios de acción colectiva para establecer procesos de reflexión y construcción social.

Con este proyecto se busca reconocer el juego como un actor para reflexionar acerca de la realidad social, no solo como el acto físico desinteresado "es una actividad libre, que puede retener por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno" (Huizinga,1938).

El juego es aquel determinante en la solución de situaciones problema dentro de un grupo, todo esto por medio de espacios de reflexión y de comunicación para así, mitigar conflictos y circunstancias que alteran el orden social, a través de la manifestación de inconformidades por parte de las personas de un mismo grupo. Por este motivo, el juego forma parte de la solución mediante la interpretación de comportamientos y pensamientos de la comunidad educativa de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), de la Corporación Universitaria CENDA.

Según Sandoval, R (2010), "los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo". (p.106). Con respecto a lo anterior, se pretende enumerar las ventajas del juego, para tomarlo tanto desde un ámbito físico y como mediador en procesos pedagógicos, pretendiendo así, enriquecer el aprendizaje y darle

sentido a situaciones que alteren un grupo social, para fomentar la capacidad de reflexión y dando una alternativa diferente en el conocimiento.

El juego se considera fundamental en la educación física, no solo porque potencializa habilidades físicas, como lo son la resistencia, la velocidad y la flexibilidad; psíquicas, tales o la percepción, la memoria y la creatividad; y sociales, como la escucha, las relaciones, la interacción, la empatía, entre otros. Es decir, el juego tiene un papel importante para la construcción y el desarrollo de la vida social de las personas, quienes a través de este pueden aprender o fortalecer aptitudes como la proactividad, la capacidad de trabajo, el liderazgo, la creatividad y el buen relacionamiento; y actitudes, como el positivismo, la honestidad, la autoconfianza, la decisión, entre otros.

> La importancia del juego en la Educación Física es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones Psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. (Sandoval, 2011, p.106)

El jugar abarca un sin número de situaciones que enmarca emociones y da otro mirar en la percepción del ser humano, no solo se debe jugar en los primeros años de vida como se cataloga a nivel global, también se debe jugar en el transcurso de la misma, ya que por medio de este se experimenta, aprende nuevos conocimientos, se divierte y se educa. Cada juego libera energía, posibilita la imaginación, ameniza las relaciones con los demás y fomenta el libre desarrollo de la personalidad.

Es de vital importancia generar cambios no solo a nivel escolar sino también en el ámbito universitario y en cualquier espacio social, resaltando las ventajas del juego y llevándolo a diferentes escenarios, reconociendo así, que sin importar el espacio y las personas que lo habitan, siempre se dan parámetro para su integración y para darle un sentido al tiempo compartido, por medio de diferentes tipos de juego, con el fin de relacionarse con el otro.

En el proyecto de investigación, se busca proponer espacios de construcción social para generar distintas reflexiones individuales y colectivas, incentivando a las personas para retomar el juego y manejar de manera asertiva las relaciones con los demás. Se acudirá a la Corporación Universitaria CENDA, para generar diferentes espacios con los estudiantes de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), observando la reacción ante procesos lúdicos; tomando el juego como medio en el proceso pedagógico, tanto individual como colectivo y así, recolectar elementos pertinentes para entender los parámetros en el comportamiento del grupo social.

2. Justificación

El proyecto **Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario,** nace de la necesidad de exaltar la importancia del juego, como mediador pedagógico en la formación de procesos de reflexión, demostrando que desde el área de la educación y más específicamente desde el campo de la Educación Física, se encuentran diferentes posibilidades de enseñanza-aprendizaje, que pueden generar procesos de formación totalmente viables, de manera innovadora y atractiva enfatizados en la construcción de agentes políticos, es decir, seres que preponderen dinámicas autónomas en pro a la transformación social.

Cabe resaltar, que es de gran importancia el cambio en el paradigma educativo colombiano para el fortalecimiento de competencias académicas igualmente que de competencias ciudadanas que son esenciales para la relación adecuada con el entorno, es evidente que, como docentes, nos enfrentamos a diversos contextos con problemáticas heterogéneas, por ende es de gran importancia el desarrollo de procesos en los cuales desde la formación profesional y por medio del juego, se evidencien estrategias y asimismo espacios de dialogicidad donde se ponga en discusión el rol del Licenciado En Educación Física, Recreación y Deporte en la construcción de una nueva sociedad.

En nuestra sociedad, se han generado percepciones del profesional en educación, pero que en la actualidad se trata de develar la importancia de la enseñanza en el proceso reflexivo el cual conlleva a una mejora en la capacidad de relacionamiento y convivencia entre iguales que comparten un entorno común. “Educación desde la cuna hasta la tumba, inconforme y reflexiva, que nos inspire un nuevo modo de pensar y nos incite a descubrir quiénes somos en una sociedad que se quiera más a sí misma” (García, 1994).

Desde la educación se pueden fomentar procesos de transformación por medio de espacios pensados para incentivar a las personas a pensar de manera diferente, buscando generar reflexiones asertivas en cuanto a la realidad que vive el país actualmente, un país, al cual se le pueda apostar y brindar soluciones de cambio y progreso.

Cabe resaltar, que es importante analizar el cómo se está entendiendo la educación y se puede transformar el proceso de enseñanza encausándolo hacia el conocimiento de la realidad

social y buscando que los sujetos, generen procesos de reflexión en busca de una equidad y justicia social, en este caso, por medio del juego, pues, es ese mediador pedagógico que permite de forma divertida empezar a comprender diversas problemáticas y asimismo empezar a accionar para transformarlas.

Existen cuatro categorías de juegos propuesta por Callois (1986), los cuales son: agon (competencia), alea (suerte), mimicry (simulacro) e ilinx (vértigo). El jugar por medio de este se experimenta, aprende nuevos conocimientos, se divierte y se educa. Cada juego libera energía, posibilita la imaginación, mejora la creatividad, ameniza las relaciones con los demás y fomenta el libre desarrollo de la personalidad. Involucrando juegos llamativos que le interese al individuo y que mejor forma que aprender jugando girando a sus necesidades y gusto. Al jugar aprendes a desenvolverse con su entorno, también identifican sus capacidad y limitaciones, en la cual es una actividad universal, natural, placentera y agradable que facilita la adaptación del sujeto frente al entorno físico y social. Donde se tomará el juego, como mediador pedagógico que permita generar espacios de acción colectiva, para establecer procesos de reflexión y construcción social

En nuestro proyecto de investigación, se tomará como población, estudiantes de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), de la Corporación Universitaria CENDA, en Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte.

3. Pregunta Problema

¿De qué manera el juego aporta como mediador pedagógico y reflexivo en la importancia de la acción colectiva y formación ciudadana, en el rol del Licenciado En Educación Física, Recreación y Deporte de la Corporación Universitaria CENDA de diversos semestres (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno)?

4. Objetivos

4.1.Objetivo general.

Identificar que el juego puede ser generador de procesos de reflexión en relación con el rol del Licenciado En Educación Física, Recreación Y Deporte de la Corporación Universitaria CENDA de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), entendiendo el juego como una alternativa de mediación pedagógica en el ámbito universitario.

4.2.Objetivos Específicos.

- ✓ Reconocer la importancia del juego como una alternativa didáctica y reflexión, en relación con la formación integral de los estudiantes de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), de la Corporación Universitaria CENDA.
- ✓ Utilizar el juego como medio de construcción e integración social en un grupo de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), de la Corporación Universitario CENDA, generando así, el trabajo colectivo, procesos de reflexión y análisis del contexto actual.
- ✓ Generar espacios de reflexión iniciando por el desarrollo y ejecución de diversos juegos, analizando el comportamiento de cada estudiante, potenciando así, procesos de construcción social.

5. Contexto

El presente proyecto de investigación **Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario** se desarrolló en la Corporación Universitaria CENDA, esta, es una institución de educación superior privada, cuenta con tres sedes, pero para el desarrollo de nuestro proyecto de investigación se trabajará en la sede de la Licenciatura En Educación Física, Recreación y Deporte, ubicada en la calle 62 No. 22-68 en la ciudad de Bogotá D.C.

Para contextualizar, esta Corporación Universitaria, ofrece a la comunidad diferentes tipos de programas de pregrado, posgrado, técnicos y tecnólogos en jornada diurna y nocturna, un programa es la Licenciatura En Educación Física, Recreación y Deporte, de la cual se genera este proceso investigativo.

Las observaciones y el seguimiento se realizaron en una población de estudiantes pertenecientes a diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), genero mixto (Hombres- Mujeres) de la carrera de Licenciatura En Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes, con una cantidad total de 15 estudiantes, que participaron de forma activa en la implementación y proceso reflexivo de 5 juegos creados por nosotros mismos.

El proyecto investigativo, principalmente, pretendía potenciar el juego como mediador pedagógico que da cabida a espacios de acción colectiva, permitiendo establecer procesos crítico-reflexivos con respecto a la realidad social. En conclusión, el juego se convertiría en el mediador pedagógico, que permitirá desarrollar competencias ciudadanas e indagar en la importancia del docente en su rol como agente de transformación.

Fotografía (2019)

Tomada por: Erickson Arias Tello

6. Estado del arte

El estado del arte en el proyecto investigativo, cumple con el propósito de suministrar documentos con el objetivo de adquirir una comprensión de lo planteado por otros autores relacionados con la pregunta de investigación, que permiten de una u otra forma comprender o facilitar la obtención de información, pretendiendo así, enriquecer el aprendizaje y dando un entendimiento total al objeto de estudio y temática que se estará trabajando, al mismo tiempo ayuda indagar lo que otros investigadores piensan frente al tema en común, facilitando la co-construcción de conocimiento.

Para guiar y soportar este proyecto de investigación, se seleccionaron varios documentos relacionados con las categorías presentes en el documento, para así, clarificar las ideas y dar sustento al proyecto.

6.1.La Lúdica Como Estrategia Didáctica.

El autor Regis Posada González (2014), habla sobre “la lúdica como estrategia didáctica”. En su respectiva tesis da a entender, cómo por medio de la lúdica se ayuda a fomentar e impulsar cambios sociales, estableciendo sitios educativos por medio de construcción cultural, compartiendo saberes, encuentro social, creando un espacio activo, creativo e integrador, permitiendo el fortalecimiento del desarrollo social, emocional y cognitivo del sujeto.

La lúdica cumple una función importante en la sociedad ya que permite analizar el sentido de la vida, estimulando la creatividad e innovación en los individuos, interviniendo como una propuesta didáctica con el objetivo de establecer ambientes de disfrute que permitan comprender el contexto por medio de la indagación, la curiosidad, el diálogo, reflexionar y opinar frente a la realidad social en la que se encuentran inmersos.

Brinda al estudiante, autonomía, participación y al mismo tiempo lo responsabiliza de su propio progreso frente a la enseñanza- aprendizaje, transmitiendo un aprendizaje significativo desde su propio interés, motivándolo a aprender, adquiriendo nuevos conocimientos, con el propósito de formar alumnos activos, competentes y reflexivos y dando soluciones a inquietudes frente al entorno que lo rodea.

En nuestro proyecto, se pretenden generar espacios para los estudiantes de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), donde serán necesarias las relaciones interpersonales para también entender los parámetros en el comportamiento del grupo social. Además, uno de los objetivos fundamentales del proyecto de investigación, es potenciar desde la lúdica las habilidades sociales, es decir, la relación con el otro.

Por otra parte, el juego como estrategia de tipo pedagógico, nos permitirá desarrollar capacidades personales y sociales, generando espacios crítico-reflexivos con respecto a la realidad del mundo actual, es importante porque evidencia que el juego no es solo para el tiempo libre, sino que, tiene como finalidad demostrar la importancia del mismo dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje como estrategia metodológica para lograr un aprendizaje significativo.

El juego permite el desarrollo de innumerables habilidades, conocimientos, destrezas, fomenta actitudes de colaboración y participación colectiva (por medio de esta, el estudiante será capaz de aprender e interiorizar su importancia como Agente social), estos aspectos, propenderán la formación de sujetos críticos, libres y reflexivos.

6.2. Inteligencia Emocional, Calidad De Las Relaciones Interpersonales Y Empatía En Estudiantes Universitarios.

Los autores Natalio Extremera Pacheco y Pablo Fernández Berrocal en su tesis de grado, habla sobre la “Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales y empatía en estudiantes universitarios” (2004), esta tesis, tiene por objeto explorar las asociaciones entre la Inteligencia Emocional y las relaciones interpersonales con amigos más intimitos, las actitudes empáticas hacia los demás; además define la IE (Inteligencia emocional) como esa habilidad para poder percibir, asimilar, comprender y regular y las propias emociones y la de los demás promoviendo un crecimiento emocional e intelectual (Mayer y Salovey, 1997 citado por Pacheco y Berrocal 2004).

Por otra parte, los autores, afirman que el tener inteligencia emocional facilita comprender y relacionarse con los otros, por ende, fomentaría la adaptación social y la mejora en las relaciones interpersonales; incluyendo que, beneficia en puntos como el buen trato, el apoyo social, empatía, entre otros.

Teniendo en cuenta que, las relaciones interpersonales son de vital importancia en el área de educación y más aún en la de educación física y reconociendo que el trabajo con el otro es de total importancia y genera relaciones de conflicto y aprendizaje, es evidente, que hay un beneficio en cada una de las personas participantes, pues, se le da un énfasis especial al acercamiento con los demás y se resalta la construcción colectiva como forma de reconocer al otro y establecer un proceso critico-reflexivo

Por último, las consecuencias prácticas de ese estudio subrayan la necesidad de fomentar la formación de la IE (Inteligencia emocional) como un medio para lograr que la persona construya relaciones sociales adecuadas que faciliten a su vez su adaptación psicosocial.

Todo lo anterior, aporta de manera significativa en el presente proyecto, porque al pretender percibir el juego como mediador pedagógico, implica la unión de otros factores tales como la construcción social, la acción colectiva, el aprendizaje significativo y las relaciones interpersonales; todas estas constituyen una relación fundamental con la IE, debido a que, según Pacheco y Berrocal (2004), existen evidencias de: "la IE es un predictor significativo de funcionamiento social y personal del individuo" (i.e., Schutte, Malouff, Bobik, Coston, Greeson, Jedlicka, y Wendorf, 2001; Palmer, Donaldson y Stough, 2002; Salovey, Stroud, Woolery, y Epel, 2002 como se citó en Pacheco y Berrocal, 2004, p. 119), además ayuda a las habilidades interpersonales y esto comprende un componente en la vida social que facilita las relaciones con el otro en un bienestar mutuo.

6.3.Las Practicas Pedagógicas Que Construyen Conocimiento Colectivo En El Aula.

Los autores Álvaro Javier Chamorro, Mario Hernan Gonzalez Y Ana Maritza Gomez (2008), hablan sobre **"**las practicas pedagógicas que construyen conocimiento colectivo en el aula". En su respetiva tesis da a entender que las practicas pedagógicas permiten crear un espacio de construcción colectiva mejorando la relación, interacción e integración con los demás por medio de saberes compartidos, permitiendo fortalecer el pensamiento crítico-reflexivo del individuo y dando soluciones a inquietudes frente a la realidad social en la que se encuentran inmersos.

Por medio de nuestro proyecto, buscamos que los estudiantes por medio del juego, se relacionen, involucren e interactúen en su entorno, en la cual comparten saberes, buscando incentivar la participación colectiva dando la oportunidad a los alumnos ser libres de opinar, preguntar y criticar frente a la realidad del mundo actual, por ende, esta tesis nos brinda herramientas conceptuales que le dan un soporte conceptual a las categorías de investigación generadas.

En la construcción colectiva, el lenguaje cumple una función muy importante en la interacción al momento de adquirir un nuevo aprendizaje, pues, permite el propósito de comunicarse, dialogar e indagar sobre el sentido de la vida desde el propio interés, ya sea entre docente – alumnos y alumnos- alumnos, permitiendo crear espacios critico-reflexivos y mejorando la calidad de vida e integral de las personas involucradas.

La colaboración se genera participación entre los integrantes, en este sentido, los procesos de enseñanza – aprendizaje cumplen el objetivo de que los estudiantes sean libres de opinar, pensar, aportar y trabajar cooperativamente, de esta forma, los individuos generan procesos autónomos donde prima el escuchar y ser escuchados.

La interacción en las aulas de clase, logra que los sujetos se preocupen y sean partícipes de su progreso educativo, se generen nuevos aprendizajes frente a un tema en específico, teniendo en cuenta su realidad social y al mismo tiempo, todos sean parte de una construcción colectiva y dialoguen de forma crítica según los planteamientos e ideas de los participantes que lo rodean (Hablar con los demás fortalece el proceso critico- reflexivo y el autoconocimiento).

6.4.El Juego Simbólico Como Recurso Para El Conocimiento De La Realidad Social.

La autora Laura Muñoz López en su tesis de grado habla sobre “El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social” (2009), allí se contempla la necesidad de que la educación facilite a los estudiantes el desarrollo de competencias y actitudes que les permitan comprender, adaptarse y transformar el contexto; elaborando recursos didácticos que los ayuden a esa comprensión.

La autora, tiene como fin dar a conocer la importancia del juego como agente socializador en las realidades sociales, por otra parte, elaborar una serie de recursos didácticos para la comprensión de la realidad social, y finalmente, evaluar el alcance de dichas actividades para reconocer su validez en la ayuda de la compresión de su realidad y las dificultades encontradas. Todas esas actividades incluyen temas como las relaciones sociales, los roles y conflictos en la familia y el uso del tiempo libre.

Por otro lado, enfatiza en que según cómo se dé el desarrollo de sus capacidades dependerá el tipo y el modo de interacción con su realidad social; por ende, es importante el concepto de sociedad y su comprensión, a través de dinámicas diferentes, para así, ayudarlos al reconocimiento y la adaptación de la sociedad actual.

En cada etapa de la vida de un ser humano la convivencia con los demás y el desenvolvimiento dentro de unos parámetros de convivencia ya establecidos genera limites conductuales que a su vez regulan comportamientos y le dan orden al entorno social, para que esto se pueda seguir dando, el sistema educativo, debe darle la importancia a las normas que permiten el establecimiento de relaciones armónicas entre las personas que hagan parte del círculo social.

En este sentido, a través del juego se puedan generar espacios de interacción y compresión, este, se convierte en una herramienta pedagógica, por tal motivo, consideramos tomar el texto como soporte para identificar la importancia del juego y proporcionar otra visión desde los distintos manejos que se le puede dar a la realidad social.

6.5. La Acción Colectiva Juvenil: “Escenario De Formación Para El Ejercicio De La Ciudadanía".

Los autores Marta Lucia Beltrán Espitia , Wilson Fernando Gomez Acuña y Jose Nicolás Gualteros Trujillo, hablan sobre “la acción colectiva juvenil: escenario de formación para el ejercicio de la ciudadanía” (2009), en su respectiva tesis dan a conocer que las acciones colectivas son una estrategia para interactuar y vincularse en el entorno, allí, se proponen ambientes de participación e integración, donde los jóvenes esbozan sus puntos de vista frente a situaciones que se presentan a sus alrededores, permitiendo entender, interpretar, analizar,

razonar e indagar sus contextos, buscando respuesta a la realidad social que se encuentran inmersos.

Nuestro proyecto tiene el objetivo de formar una ciudadanía libre/alternativa, donde los agentes participes del mismo, puedan opinar, discutir, debatir y ser crítico- reflexivos frente a las necesidades, problemáticas e inquietudes de su cotidianidad, así mismo, se pretende generar posibles soluciones ante las mismas, todo con el fin de empezar a propender a reconstrucción del tejido social, en este caso, partiendo de reflexiones por medio del juego, de allí radica la importancia de este documento en el proyecto.

Cabe resaltar, que la acción colectiva tiene como fin de compartir experiencias por medio de espacios reflexivos con la intención de apostar por una transformación social, donde las construcciones colectivas se prestan como una herramienta innovadora para interactuar con los demás, dando posibles soluciones a los conflictos, problemas, inconvenientes y desacuerdos que se presenten.

La acción colectiva, permite el encuentro con el otro, se concibe como una oportunidad de compartir con las personas de su entorno, permite así mismo, que los sujetos sean parte y se interesen por participar de forma activa dando sus opiniones, ser crítico- reflexivos frente a la comprensión del mundo en la cual están inmersos, por medio de la indagación, preguntas e interrogando continuamente a la realidad del mundo actual.

La práctica de la acción colectiva permitirá la reflexión de la realidad, análisis de diversas problemáticas y el cómo accionar frente a las mismas, por otra parte, genera el acercamiento con el otro, conocer nuevas perspectivas, pensamientos, conocimientos, ideologías y reflexiones para así, buscar alternativas de participación para formar sujetos críticos, libres y reflexivos.

6.6.La Pedagogía Critica El Verdadero Camino Hacia La Transformación Social.

Los autores Jesucita Araujo, Jenny Gómez, Janet Gómez, Francisco Gonzalez y María Pareja hablan sobre “La pedagogía crítica, el verdadero camino hacia la transformación social” (2015) en su respectiva tesis dan a entender, que la sociedad colombiana está inmersa en diferentes conflictos de pobreza desigualdad y delincuencia.

Los factores que generan este tipo de situaciones son diversos, uno y el más grave es el desconocimiento de la realidad que se vive, el ignorar, naturalizar y dejar pasar las mismas, genera que no surja una reflexión y posible transformación, solo cuando el sujeto es consciente de su realidad puede propender para transformarla.

El proyecto, refleja la importancia de la escuela, resaltando que no ha sido la causante de las problemáticas sociales, pero tampoco involucra la realidad para realizar procesos de reflexión, sabiendo que, pueden generar posibles soluciones para combatir el desinterés de la sociedad, pero; la educación en Colombia no está muy bien vista (se fundamenta en modelos que no tienen en cuenta la realidad), si se le compara con los modelos y maneras de enseñar en otros lugares del mundo, en gran parte es potestad de los maestros quienes no se interesan por cambiar la manera de cómo se está enseñando ni buscan nuevas alternativas que sean mayormente efectivas para las generaciones futuras, por tal motivo se sigue reproduciendo el mismo discurso y el mismo saber año tras año, falta conciencia de lo que se conoce, lo que se quiere aprender y como practicarlo.

La educación permite la libertad real del ser, el pensamiento crítico emerge al reconocer lo que acontece alrededor y generar opciones de liberación y cambio “me preocupa la creciente distancia entre la práctica educativa y el ejercicio de la curiosidad epistemológica” (Freire, 1995, p. 81 como se citó en Araujo et al, 2015, p.9), esto se refiere a que el papel de la educación y en este caso de los maestros, es generar en los estudiantes procesos de constante reflexión en relación a los problemas que atañen la sociedad, dando pautas y generando propuestas pedagógicas, que den paso a la transformación de la manera más adecuada de enseñar apoyando los cambios para avanzar a la misma medida que el entorno donde se conviva lo haga.

La pedagogía crítica, busca, que las personas comprendan su importancia dentro de la participación en la sociedad, produciendo espacios de reflexión que permitan generar deliberaciones que apunten al conocimiento social, el cual será la base para el crecimiento grupal y una mejora considerable de los procesos de formación encaminados en la búsqueda de una sociedad critica/activa.

Al tomar como referencia la importancia del reflexionar y de generar pedagogía con un tinte critico que ayude a visualizar la realidad social, se generan procesos de transformación y se conoce realmente como se concibe la educación; que se puede mejorar y que se entiende

comenzando por la escuela, desde el perfil del maestro y su papel en la transformación y reconstrucción del tejido social.

6.7.El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una situación de interacción educativa.

Los autores Mariana Campos Rocha, Ingrid Chaac Espinoza y Patricia Gálvez Gonzales. Habla sobre “el juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa” (2006). En su respectiva tesis, evidencian, que el juego y el aprendizaje son el complemento el uno del otro, ya que son utilizados como estrategia pedagógica en la formación del ser humano desde la parte de la identidad, personalidad y socialización, porque al jugar se aprende y al mismo tiempo se adquiere un nuevo aprendizaje frente a las necesidades e inclinaciones, también permite establecer escenarios de interacción educativa, donde los estudiantes comparten saberes y resuelven problemas con el objetivo de potenciar el desarrollo de la imaginación y la creatividad, con el propósito de formar individuos crítico- reflexivos.

Nuestro proyecto se enfoca en utilizar el juego como una estrategia didáctica, que permite que los estudiantes se relacionen, involucren e interactúe con el entorno buscando una participación colectiva, permitiendo el fortalecimiento del desarrollo social, emocional y cognitivo del sujeto. De esta manera, se generan ambientes para opinar, preguntar y criticar con relación a la realidad social. Dejando claro esto, se tomará el juego como mediador pedagógico, pues, permite generar espacios de acción colectiva para establecer procesos de reflexión y construcción social.

Por otra parte, el juego promueve el trabajo grupal, beneficiando la interacción e integración en el contexto social y cultural, ya que, por medio de este, se busca incentivar la sana convivencia, promover la inclusión social con el objetivo de mitigar conflictos y circunstancias que alteren el orden social.

El juego, también se ajusta a las necesidades e intereses del individuo, por medio de este, se busca incentivar la responsabilidad del propio aprendizaje, autonomía, participación y motivación a la hora de adquirir nuevos conocimientos, esto, permite el desarrollo de

innumerables habilidades, destrezas potenciar la creatividad y la espontaneidad de los educandos.

Para concluir, jugar es una actividad espontanea donde el ser humano se involucra voluntariamente facilitando a las personas actuar como son, al mismo tiempo, es un medio divertido, entretenido, creativo y de disfrute que permite construir y adquirir nuevos aprendizajes, creando espacios de encuentro social y cumpliendo el objetivo de explorar, imaginar, indagar, comprender y entender la realidad social del mundo que le rodea.

6.8.La Pedagogía Del Juego Para El Fortalecimiento De Valores.

Los autores Hugo Adalberto Castro Mendoza y Carlos Augusto Terán Rubio. Habla sobre “La pedagogía del juego para el fortalecimiento de los valores” (2015). En su respectiva tesis, buscan evidenciar cada una de las características que el juego presenta cuando los estudiantes lo practican. Se centra en la idea del uso del juego, reconociéndolo como un método de enseñanza para el fortalecimiento de los valores morales, más allá de ser una actividad de distracción o de ocio.

Por otro lado, enfatiza en cómo por medio del juego el estudiante podría mejorar en contextos como el educativo, social e individual; lo cual, se relaciona directamente con el fin de la presente investigación, ya que, se quiere también que, por medio del juego, se ayude al estudiante en esa construcción social, potenciando el trabajo colectivo en el ámbito universitario, en este caso de la Corporación Universitaria CENDA, para fomentar procesos de reflexión y análisis de su contexto social actual.

Además, el juego como elemento pedagógico puede fortalecer aspectos de los estudiantes, motivar conductas positivas, el desarrollo autónomo, la creatividad, la solución de problemas, la adaptación el mundo actual, las relaciones interpersonales, etc. Es por esto que el juego se vuelve fundamental en la formación del ser humano y su accionar en cualquier entorno.

Con todo lo anterior, se puede evidenciar la pertinencia para el presente proyecto, ya que, enfatiza desde un primer momento en la importancia del juego como una alternativa didáctica y reflexiva, para la formación integral de las personas, en este caso, de los estudiantes universitarios, con el fin de alcanzar un mejor reconocimiento, desenvolvimiento y adaptación

del mundo actual y como accionar en pro a la transformación de las problemáticas sociales actuales.

6.9. Aplicación De Juegos Didácticos Como Metodología De Enseñanza: Una Revisión De La Literatura.

El autor Bryan Montero Herrera, habla sobre "Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura" (2017). En su respectiva tesis da a entender, que la humanidad con el paso del tiempo se está transformando y es importante resaltar que la educación necesita una nueva innovación para las exigencias del mundo actual, los métodos pedagógicos tradicional, ocasionan que la población pierda el interés en aprender debido a las metodologías implementadas en clase.

Este documento, evidencia, que es necesaria la creación de nuevas estrategias educativas para dar pronta solución a los problemas que se están presentando en el proceso de enseñanza – aprendizaje, una de ellas, es partiendo del desarrollo de juegos formativos como una estrategia didáctica en las aulas, pues, al jugar incentiva a los estudiantes a la hora de adquirir conocimientos en el aula, esto, mejoraría el rendimiento académico y aprendizaje significativo.

Cabe resaltar, que el documento, esboza que el juego es un instrumento donde el docente puede apoyarse, pues, además de generar nuevas estrategias metodológicas, permite al estudiante aprender de forma diversa por medio del disfrute y despierta en los individuos la responsabilidad de su propio aprendizaje. Al jugar se aprende, se fortalece la interacción social y surge una adaptación a las necesidades e intereses, al mismo tiempo, se adquiere un nuevo conocimiento en cada una de las actividades siendo más eficiente, productivo y mejorando el rendimiento de los alumnos en las aulas.

Uno de los objetivos que cumple el jugar en la enseñanza, es la creación de espacios significativos en la práctica educativa, pues se facilita la integración, capacidad de relación con compañeros y el desarrollo integral del individuo. Por otra parte, interviene como una alternativa y propuesta didáctica que establece ambientes de disfrute que permiten comprender el contexto y promueven la participación de forma activa de los estudiantes donde, estos esbocen sus opiniones, generen argumentos y sean crítico- reflexivos.

6.10. El Fortalecimiento De Competencias Ciudadanas De Convivencia Y Paz, Para La Administración De Conflictos.

El autor Michel Alexander Baracaldo Rojas, habla sobre “Fortalecimiento de competencias ciudadanas de convivencia y paz, para la administración de conflictos” (2016). En su tesis da a entender que la escuela se destaca como un escenario de formación y estructuración del ser humano, más allá de la teoría, es decir, los procesos de enseñanza y aprendizaje deben contribuir a un verdadero crecimiento y fortalecimiento de la persona como un ser plural e integral, por medio del desarrollo de competencias y habilidades necesarias para desempeñarse en la sociedad actual y sus demandas.

Por otra parte, se menciona que una tarea fundamental del sistema educativo y de la sociedad es abordar la ciudadanía y los valores como temas primordiales para alcanzar una la igualdad, inclusión y compromiso colectivo para la superación de la pobreza, la inequidad y la marginación. Con respecto a lo anterior, se refiere a abordar las competencias ciudadanas, entendiéndolas como esas habilidades, destrezas y saberes que le permiten al ciudadano actuar de manera constructiva en la sociedad; estas son evidenciadas en las acciones de las personas. En la educación específicamente no se pretende eliminar completamente los conflictos, sino dar las herramientas necesarias para poder manejarlos de una manera asertiva y constructiva.

Estas premisas, coinciden en varios puntos con el presente proyecto, porque genera una reflexión sobre los componentes enseñados a los estudiantes, y evidencia la necesidad de ir más allá de lo teórico, y empezar a enfocarlo más en el desarrollo social y personal del ser humano, para formar estudiantes íntegros, reflexivos y analíticos frente a las realidades sociales actuales, para así, potenciar sus procesos de construcción social y transformación social.

El texto concluye haciendo énfasis en la importancia de propiciar espacios de reflexión y participación en los estudiantes, donde asuman papeles protagónicos y desarrollen conciencia de las implicaciones de sus decisiones y acciones, se logra la construcción de una ciudadanía que contribuya a la transformación positiva; espacios similares a los mencionados anteriormente, son los que se le quiere propiciar a los estudiantes universitarios de la Corporación Universitaria CENDA, por medio del juego, para potenciar la integración y construcción social.

7. Marco teórico

Se divide en cuatro categorías importantes: juego, lúdica, acción colectiva y formación ciudadana.

Al hablar de **Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario**, se quiso dar a entender las dinámicas en las que el juego puede aportar desde el proceso de socialización de quienes lo practican, entendiendo al juego no solo como un acto lúdico, si no, además, como un mediador en los procesos pedagógicos y didácticos que se encuentran inmersos al observar un grupo social específico.

Para soportar esta idea del proyecto educativo se seleccionaron cuatro categorías las cuales se consideraron más apropiadas y en las cuales se soportará la base teórica y epistemológica con el fin de no solo dar evidencias a nivel práctico sino además asociarlo con teorías que direccionen y den respuesta de manera adecuada y asertiva a las problemáticas sociales que se encontraron.

- Juego
- Lúdica
- Acción colectiva
- Formación ciudadana

El juego al ser el medio por el cual se entrarán a realizar intervenciones con la población y al ser la dinámica central la cual ayudara a relacionar a todos los participantes del grupo social, se le caracterizó como una de las categorías y se especificó la importancia que tiene y las múltiples determinaciones que puede tener.

La lúdica, es un proceso de enseñanza aprendizaje, que tiene la intencionalidad de generar procesos educativos y pedagógicos de manera llamativa, dando una alternativa dinámica a las actividades que se propongan, por este motivo se consideró adecuado tomarla como una categoría entendiendo que aporta en el proceso de interacción entre un grupo social.

La acción colectiva se entiende como un proceso en donde varias personas de un mismo grupo social, se colocan de acuerdo y trabajan por un mismo fin en común. Por este motivo se

categorizo, entendiendo la importancia que las relaciones sociales y del trabajo cooperativo tiene para el entendimiento entre iguales.

Finalmente, la formación ciudadana en general, evidencia las acciones que estén dentro de los parámetros y reglas establecidas dentro de un grupo social, es decir, la manera adecuada de convivencia y los limitantes que tiene un sujeto para no generar ningún tipo de alteración dentro de su propio entorno. Se categorizó entendiendo la importancia de manejar unos parámetros establecidos para direccionar cualquier proceso educativo y práctico, además en pro del mejoramiento del perfil ciudadano de cada participante del grupo social.

El proceso de seguimiento y socialización del proyecto "**Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario"** se desarrollará en una población de estudiantes de la carrera de Licenciatura En Educación Física, Recreación Y Deporte, genero mixto (Hombres – Mujeres), pertenecientes a diversos semestres (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno) jornada diurna de la Corporación Universitaria CENDA de la ciudad de Bogotá D.C.

7.1.Juego.

El juego es un instrumento pedagógico que permite construir ambientes de interacción educativa, buscando incentivar la inclusión, cooperación entre docentes – alumno y alumno-alumno en una comunidad universitaria, permitiendo crear espacios críticos-reflexivos con el propósito, que las personas sean autónomos, activas, participes, se comuniquen, dialoguen e indaguen sobre el sentido de la vida, desde su propio interés. Permitiendo dar soluciones a problemas que se presenta en un contexto social, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los estudiantes.

Gutiérrez y Pérez (2015) definen el juego más allá de la actividad como "un acontecimiento transformador de carácter social" (p.33). El jugar es una acción natural, libre, divertida y entretenida que se adapta a las necesidades del individuo, su función es generar ambientes de relacionamiento, al mismo tiempo de construcción social, con el propósito de ser utilizados como estrategia didáctica de forma autónoma, íntegro y voluntaria, allí se pretende que los integrantes interactúen con los demas, logrando un espacio de aprendizaje significativo

dentro de su entorno, al estar jugando libremente, ayuda que el sujeto potencie su pensamiento lógico, enseñándolos a ser críticos – reflexivos, por eso es importante implementar el juego en las clases como una base clave para mejorar la enseñanza- aprendizaje en los estudiantes, dando a entender que por medio de actividades dinámicas e innovadoras permite interactuar con su contexto y adquirir nuevos conocimientos.

Calero (2003) afirma que: El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral de la persona, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea (p.85). Hablar de juego, no solo es jugar por jugar, también cumple un papel fundamental en la sociedad y al sacar provecho de lo dinámico que son sus actividades nos da las herramientas necearías de transmitir un aprendizaje significativo, donde los estudiantes se preocupen por aprender, relacionarse con los otros, trabajar en equipo, saber diferenciar entre lo bueno y lo malo en su comportamiento. Además, el juego vinculado en la parte educativa es calificado como una herramienta eficaz para la comprensión de la realidad social que están inmersos.

7.1.1. Clasificaciones.

El autor Callois (1986), menciona 4 tipos de juegos, los cuales son: agon (competencia), alea (suerte), mimicry (simulacro) e ilinx (vértigo).

- Los juegos de agon, se practica de forma individual y grupal, relacionado con la competitividad, donde el integrante se enfrenta a un contrincante en igualdad de condiciones, manifestando ser superior al otro, el propósito de estos juegos está orientado en vencer, solo hay un ganador y un perdedor. Por ejemplo: boxeo, voleibol, baloncesto, ajedrez, etc.

- El juego de alea, son interpretados como juegos de azar, cualquiera puede ser el ganador, se orienta en salir beneficiados por el destino, donde el ganador o el perdedor se decide por medio de la suerte, donde ambos rivales cuentan con la misma igualdad de

condiciones para salir victorioso, Por ejemplo: cara o cruz, bingo, póker, apuestas, ruletas, loterías, etc.

- Los juegos Mimicry, son una variedad de juegos, se genera y esta direccionado a la imaginación y la interpretación, el lineamiento de este es que los participantes dejen salir su capacidad imaginativa y formen diferentes tipos de ilusiones donde creen y hacen creer diferentes formas de ser a las que son habitualmente, el escapar de la realidad y que esta pase a un segundo plano es el mayor objetivo dándole prioridad a las sensaciones y pensamientos que cada persona pueda crear y hacer percibir a los demas.

- Los juegos ilinx, son una forma diferente de buscar un estado de vértigo y desprendimiento de la realidad, la dinámica de este tipo de práctica es provocar un fallo en la realidad del individuo por algunos instantes, y llevarlos a un estado de aturdimiento con el fin de trasladarlos a un espacio de libertad momentánea. Estos pueden apoyarse con elementos que promuevan este tipo de sensaciones, como el aire, el agua, la tierra, etc.

En palabras más coloquiales este tipo de juegos lo que buscan es hacer salir diferentes tipos de emociones y sensaciones por medio de prácticas que hacen que la realidad sea relativa y dan un estado de calma, abriendo y posibilitando a la mente a encontrar un estado de tranquilidad y emocionalidad inimaginables.

7.2.Lúdica.

Según Oswaldo (2009) “la lúdica es un instrumento fundamental en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en la que esta fomenta la participación, la colectividad y otros principios del ser humano”.(p.10) La lúdica como estrategia pedagógica, se presenta como una alternativa innovadora, También se considera una práctica didáctica placentera, que permite interactuar con los demas, Ayudando al maestro a mejorar sus clases siendo más activas e interés del educando, donde al mismo tiempo se enfoque en desarrollar la creatividad del estudiante de una forma divertida, generando en el individuo ser más participativos, colectivos, colaborativos,

también transmitiendo la autodisciplina, el criterio crítico, la automotivación, fortaleciendo el desarrollo social, emocional y cognitivo del sujeto. dando prontas soluciones a los conflictos, problemas, inconvenientes y desacuerdo, proporcionando otra visión desde los distintos manejos que se le puede dar a la realidad social. Buscando que los sujetos, generen procesos critico-reflexivo en busca de una equidad y justicia social.

Todo esto enfocado en mejorar el desarrollo integral del sujeto enseñándoles un aprendizaje significativo con el propósito de promover cambios sociales, al cual se le pueda apostar, brindar soluciones de cambio, progreso constructivo que permita generar espacios de acción colectiva para establecer procesos de reflexión y de construcción social, incentivando a los sujetos adquirir nuevos conocimientos, sepa apropiarlo, donde lo aplique en su vida cotidiana, girando a sus necesidades, expectativas e intereses de los participantes. permitiendo que los individuos sean autónomos, haciendo de la enseñanza un proceso para escuchar y ser escuchado. Una de las cosas que se busca potenciar desde la lúdica son las habilidades sociales, es decir, la relación con el otro.

Con el propósito de alcanzar un objetivo en común que les permita entender la realidad social en su entorno. Todo esto encaminado a ser responsable de su aprendizaje, permitiendo crear un espacio donde los participantes puedan opinar, observar, preguntar, experimentar, reflexionar, aprender, apropiándose de un tema desde su propio interés, interactuando desde su contexto, ayudándolos a ver la realidad desde otro punto de vista, logrando incentivar una mejor calidad de vida que humanice las relaciones con los demas.

7.2.1. Clasificaciones.

- **La lúdica como instrumento para la enseñanza:** La lúdica cumple un rol importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje, creando escenarios donde permite compartir saberes y encuentro social, creando un espacio activa, participe, colectividad, creativa e integradora entre otros. Lo lúdico hace referencia a la necesidad del individuo, permitiendo ayudar a fortalecer el desarrollo social, emocional y cognitivo del sujeto desde su propio interés, ya que, por medio de sus actividades dinámicas e innovadoras, permite interactuar con su contexto y adquirir nuevos conocimientos.

- **La lúdica Como experiencia cultural:** Lo lúdico frente a la enseñanza-aprendizaje está orientado por medio de sus experiencias empírica, donde uno aprende por medio de estas, permitiendo acceder a un nuevo conocimiento y construir un aprendizaje significativo mediante el juego, por el cual uno interactúa con su contexto, al mismo tiempo descubre y comprende su entorno en la cual están inmersos, por medio de la indagación, preguntas e interrogando continuamente frente a la realidad del mundo actual.

- **La lúdica como herramienta o juego:** La lúdica es un instrumento utilizado como estrategia pedagógica para la enseñanza, el cual son acciones que ayudan al individuo a construir su ser social. Estableciendo escenarios que promueva disfrute, entretenimiento, creatividad, etc. Donde uno puede construir nuevos aprendizajes y conocimiento mediante el juego, con el objetivo en desarrollar la imaginación y la creatividad del sujeto, con el fin de comprender la realidad social que están inmersos.

- **La lúdica como proyecto de vida o dimensión humana:** Lo lúdico tiene como propósito que los individuos sean autónomos, haciendo de la enseñanza un proceso para escuchar y ser escuchado, cuyo objetivo de formar una ciudadanía libre donde puedan opinar, discutir, debatir y ser crítico- reflexivo frente a la realidad social, así mismo dar soluciones a las necesidades que se presentan en nuestra vida cotidiana, con enfoque de transmitir a los ciudadanos valores sociales, con el propósito de mejorar la cultura y así generar una mejor calidad de vida a la población.

7.3.Acción colectiva.

> "El accionar colectivo y organizado de un actor social que lucha contra un oponente por la dirección del presente histórico con capacidad de producir orientaciones socioculturales que le permitan disputar el control social de los recursos centrales de una sociedad determinada"

Delgado-Salazar Ricardo

(2011)

La acción colectiva es la participación de un número de personas que trabajan de la mano por un mismo objetivo o propósito, teniendo claro la importancia que tiene ya que por medio de diferentes movimientos o trabajos colectivos un grupo social o cultural pueden obtener beneficios para la población ciudadana a la que pertenezcan.

Entendiendo esto, se debe tener en cuenta que hay temas que atraviesan trasversalmente el accionar colectivo, como el entorno cultural, la formación ciudadana y la educación, el ultimo se deriva de muchos subtemas como las posturas políticas el conocimiento y el relacionamiento con los demás de manera adecuada pacífica y respetando las opiniones.

El accionar colectivo tiene que entenderse principalmente en la inmersión directa con la sociedad, no se puede pensar en acción colectiva si no se identifica un problema de orden social el cual se trate de mitigar y darle una trasformación a partir de la postura conjunta del grupo social, desde la percepción que se tiene de moralidad y de justicia. Esto último es relevante ya que los valores y la idealización promueven la intencionalidad del accionar colectivo y dan respuesta a las problemáticas que se quieran tratar.

Uno de los factores principales para la integración de un grupo social que quiera promover un movimiento cultural o educativo son las relaciones interpersonales, la manera de cómo se trate al otro y se entienda los diferentes puntos de vista para poder generalizar una idea y todos en conjunto tratar de encausarse por el mismo fin generando un proceso de acción que proporcione respuesta a la circunstancia que lo requiera.

El accionar colectivo se encamina a promover escenarios que den respuesta a la demanda de situaciones identificadas desde el ámbito social, dando paso a la diversidad y a la complejidad del accionar, resaltando el papel que posibilita general acciones que tienden a cambiar situaciones de la vida cotidiana, enfrentando problemas de injusticia social, de desigualdades o cualquier otro problema que saque de su estado de homeostasis a la sociedad, pasándolo al entorno educativo se generan procesos colectivos para encaminar procesos reflexivos que conlleven a un conocimiento colectivo y de respuesta a los procesos del accionar participante y las ventajas que tiene para resaltar dinámicas pedagógicas.

El accionar colectivo es fundamental en cualquier proceso que este dentro del campo social o cultural, la conformación de grupos estructurados que se interesen por la realidad social

los conflictos y la falta de oportunidades en diferentes ámbitos los lleve a actuar de manera conjunta por un mismo fin, da paso a la promoción de cambios y mejoras en diferentes espacios que lo requieran, además, el promover estas dinámicas conlleva a la promulgación de circunstancias ejemplares ayudando a la aparición de otros grupos sociales que quieran tomar un camino similar

Los jóvenes en mayor parte quienes se interesan por este tipo de accionares, los cuales desde sus diferentes perspectivas y visiones de mundos tratan de general dinámicas diferentes, ven la necesidad de cambios en el entendimiento del manejo que se le da a la sociedad y esto deriva en movilizaciones proyectos y demás medios que se pueden tomar para hacerse escuchar, todo por la creencia a que se puede generar procesos más igualitarios y una mejor convivencia para el crecimiento de su cultura.

De igual manera en la educación también se pueden tomar dichos accionares, dándole fundamentos a los estudiantes para que reflexionen sobre diferentes procesos de enseñanza por medio de la construcción colectiva.

7.4.Formación Ciudadana.

Las sociedades alrededor del mundo se componen de diversos grupos de personas que forman parte de un entorno de convivencia común (pluriculturalidad), dictaminado en mayor medida por su lugar de nacimiento. Dentro de este grupo social, se manejan procesos normativos y de convivencia para mantener el proceso de relación con el otro, de forma adecuada y pacífica, por tal motivo se generan normas de convivencia las cuales se componen de derechos, deberes, límites y dictámenes que plantean como se constituye y la forma de interactuar en una sociedad.

Los procesos de concientización, se generan para reconocer la importancia del cumplimiento de las normas de convivencia (ciudadanía), es de gran importancia, realzar un proceso de reflexión y educación con los integrantes que componen el grupo social, de esa manera, tendrán total conocimiento de los lineamientos que conforman las bases sociales para entender de qué manera se pueden desenvolverse sin afectar al otro, para esto, la escuela tiene un rol fundamental, teniendo en cuenta que el proceso de formación comienza desde las primeras

etapas de la vida y se va haciendo diferentes tipos de reflexiones a lo largo del crecimiento personal.

En Colombia, la escuela cumple una función fundamental con respecto a la formación ciudadana abarcándola desde una concepción integral de la persona humana, es decir, su dignidad, sus derechos y sus deberes. Cabe aclarar que, de acuerdo con la Ley General de Educación (115/1994), la escuela es un escenario en el cual la influencia del entorno en el que se desenvuelve tiene que ver sobre todo con la formación de los contenidos curriculares e ideales sobre el tipo de sociedad que el estado pretende construir.

> Factores de orden sociopolítico, cultural, económico y normativo –que en el marco de esta reflexión han sido considerados como obstáculos para el desarrollo de una pedagogía crítica, radical y liberadora– explican la incapacidad de la escuela para adelantar procesos de formación ciudadana que conciban otra forma de discurso político y potencien procesos sociales para transformar el Estado conservador. (Peralta, 2009).

A pesar de esto, la escuela no ha tenido el proceso de reflexión por medio de diversas estrategias y procesos de dialogicidad como debería, múltiples comportamientos y situaciones que hoy en día alteran la sociedad colombiana día a día evidencian, que los procesos de enseñanza convivencial cultural y política carecen de argumentos, por ende, se evidencian, problemáticas (violencia, desigualdad, inequidad, pobreza, entre otras) que van degradando en gran medida el tejido social.

La ciudadanía, se caracteriza por estipular un “orden social” donde se reconoce la otredad, esboza, un conjunto de principios y cumplimiento de normas es evidente, que, en la vida, se establecen relaciones con los otros, por ende, se pueden generar conflictos y dinámicas que pueden alterar el orden social.

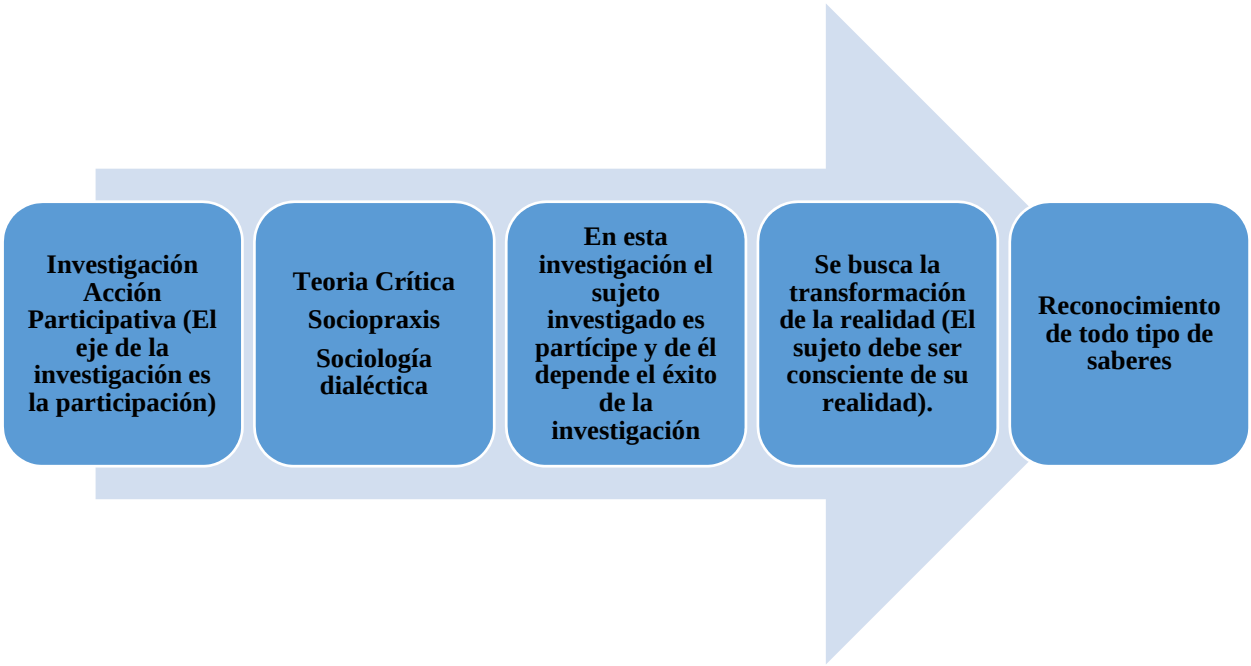
El encaminar la ciudadanía a una visión de convivencia adecuada, fomentando las personas regulen sus propios actos y siempre actúen sin afectar a los demás, teniendo claro y conociendo la importancia del otro como igual y el orden social es la tarea a la que la escuela le debe apuntar.

Es claro, que dentro de la sociedad se encuentran múltiples y diversas maneras de pensamiento y comportamientos, que bajo posturas políticas y culturales se mueven según sus propias convicciones, es de gran importancia, agrupar y reconocer las diversas visiones de mundo, el privilegio a la capacidad de ser diferentes genera propuestas que siempre incentivan a un constante cambio y construcción del tejido social.

La ciudadanía, es fundamental, pues abarca, el reconocimiento cultural y social, que está en constante transformación, como lo hacen todas las cosas en el mundo, pero siempre hay que manejar un lenguaje común el cual admita y que sin importar dichas diferencias permita convivir de manera pacífica y tranquila entre todas las personas que hacen parte del círculo social, es ahí donde los valores y las normas convivenciales empiezan a jugar un rol fundamental, los mínimos de convivencia que se deben tener en cuenta para poder desenvolverse según sus propios criterios, pero sin afectar de ninguna manera a los demás. En este punto es donde la escuela y la educación tienen que ser precursoras de una formación ciudadana, donde los sujetos empiecen procesos de reflexión y generen una agencia política y social donde prime el respeto por el otro y se fomente un pensamiento enfocado en la equidad e inclusión que conlleve a la base de toda convivencia, la otredad.

8. Metodología

8.1.La investigación acción participativa (IAP) metodología.



(Resumen de lo que se trabaja en la IAP)

La Investigación Acción Participativa (IAP) es un tipo de investigación cualitativa que se eligió, teniendo en cuenta las pretensiones directas hacia la inclusión de los sujetos investigados en pro a la reflexión y transformación de su realidad, además propende un proceso de problemáticas las cuales pueden ser orientadas desde la construcción social y la participación activa de todo el grupo que la conforma, por este motivo el proyecto tiene la intención de promover espacios que contribuyan en la transformación por medio de la reflexión, el diálogo y la creación de acciones colectivas que vayan ligadas a las aspiraciones de los mismos sujetos que hacen parte del entorno social; por medio del juego se busca evidenciar procesos y de esta manera implementar una manera diferente de socialización y construcción colectiva para el

bienestar del grupo poblacional de diversos semestres jornada diurna (Cuarto, Séptimo, Octavo y Noveno), de la Corporación Universitaria CENDA.

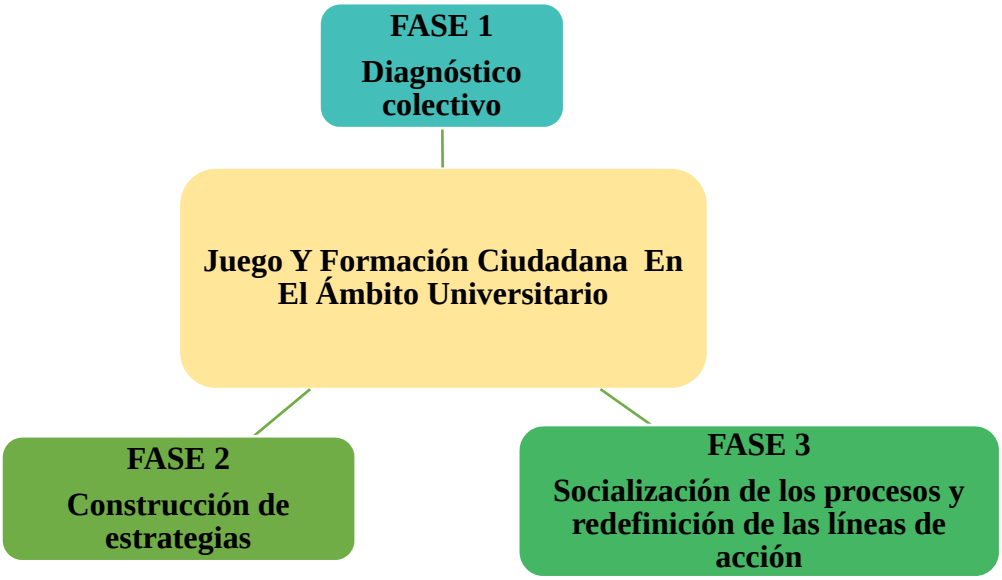
Rocha (2016), afirma, que la Investigación Acción Participativa, es una metodología que hace referencia al trabajo colectivo mediante construcciones de tejido social por medio del diálogo, iniciando propiamente la vida de los sujetos, pretendiendo dar razón a nuevas realidades que beneficien la calidad de vida de la población. Por medio de la construcción social se generan procesos de conexión y colaboración en un grupo de personas las cuales trabajan por un fin común, desde el saber popular que cada uno a construido en el pasar de los años, de esta manera el sujeto se vuelve constructor de su propio contexto donde se generan reflexiones, se hacen determinaciones y se evalúa la realidad social (P.30).

En este tipo de investigación los individuos son participes de su propio proceso, porque su experiencia es fundamental teniendo en cuenta que son ellos los que realmente conocen los problemas que tiene el contexto, desde esta idea se generan procesos de transformación presentando propuestas que motiven a la reflexión, la evaluación y al diagnóstico del entorno social al cual pertenecen, por este motivo se busca promover y generar un empoderamiento colectivo que conlleve a un bienestar común.

En la investigación participativa, los sujetos son sujetos que investigan, participan dentro del procesos de investigación en calidad de informadores, pero especialmente siendo analizadores de su propia realidad. Lo cual conlleva a fomentar métodos que resaltan la creatividad propiciando el trabajo colectivo el cual permitirá construcciones con conciencia social para generar un proceso de desarrollo social que incentive el cambio y proponga soluciones a las problemáticas sociales que se presentan durante el convivir cotidiano.

Dentro de la IAP se menciona algunos parámetros como es la praxis social o también llamado socio praxis la cual tiene como objetivo la transformación en el proceso de dialogicidad de razones y propende dar soluciones a diferentes situaciones problemáticas sociales que se esté generando dentro de un grupo social, siempre pretendiendo por medio de este proceso buscar la solución más adecuada y dar propuestas que permitan resolver de la mejor manera posible todo tipo de alteraciones de orden social, mediante procesos de reflexión-acción-reflexión que de uno u otra manera vayan produciendo y regulando sus propias correcciones durante el proceso.

8.2.Fases de la investigación.



Fase 1	Fase 2	Fase 3
Juego el prisionero (Juego cooperativo) Lluvia de ideas (Relación con el sujeto investigado)	**Estrategias** **Creación de Juegos** **1.** Festival **2.** La bombonera **3.** Salpicón **4.** Travesuras **5.** Despertar	Socialización y proceso reflexivo.

8.2.1. Fase 1: Diagnóstico colectivo.

Al realizar la intervención con los estudiantes universitarios se escogió el juego como mediador en el proceso de reflexión por lo que conlleva el proceso de jugar en un ser humano, el juego transforma a las personas y las compromete en un proceso de tiempo donde participar va más allá de competir, la dinámica de divertirse y salir de lo cotidiano genera que el proceso de reflexión se genere de manera transparente y autónoma. El juego funciona como el medio más adecuado para recrear dichos momentos de reflexión siendo una actividad donde no se pretende generar competencia ni que prime la victoria, lo primordial es generar procesos colectivos y cooperativos entre iguales que comparten un mismo contexto para incentivarlos en la mejora de la construcción en el relacionamiento y actuar como sujetos activos en un grupo social determinado.

Con esto se quiere decir, que el juego se convierte en el medio educativo para generar el acercamiento de cada individuo con su proceso de reflexión, entendiendo que, como educadores físicos las diferentes metodologías de realizar un proceso de enseñanza varia por la diversidad de campos que están entrelazados simultáneamente, pero que depende la intencionalidad con la que se genere un proceso pedagógico conllevara a el resultado y a las conclusiones que el mismo arroje.

Actividad #1: Juego del prisionero

Descripción:

El juego consiste en crear 4 equipos de la misma cantidad de participantes, se entrega por grupo 5 fichas de X y 5 de Y con su respetivo color, por ejemplo: Azul, rosado, amarillo y blanco, para diferenciarse de los demas, esto con el fin de que los integrantes interactúen internamente, permitiendo crear estrategias por un bien común, al mismo tiempo genere procesos de dialogo entre los participantes, con el fin de Salir de la “cárcel” en la cual el juego los pone inicialmente.

Equipo1: Azul	X	X	X	X	X	Y	Y	Y	Y	Y
Equipo2:Rosado	X	X	X	X	X	Y	Y	Y	Y	Y
Equipo3:Amarillo	X	X	X	X	X	Y	Y	Y	Y	Y
Equip4: Blanco	X	X	X	X	X	Y	Y	Y	Y	Y

El docente encargado de la actividad, en un tablero dibujara la explicación del juego, dando a entender cuánto vale ubicar: tres X una Y, dos X dos Y, una X tres Y, por último, cuatro Y.

A Continuación, en el cuadro numero #1, se explica sus respetivos puntajes positivos y negativos en cada uno los valores mencionado anteriormente.

Cuadro numero # 1:

X	**X**	**X**	**X**	**+1**	**+1**	**+1**	**+1**
X	**X**	**X**	**Y**	**+1**	**+1**	**+1**	**-2**
X	**X**	**Y**	**Y**	**-1**	**-1**	**+2**	**+2**
X	**Y**	**Y**	**Y**	**-1**	**+2**	**+2**	**+2**
Y	**Y**	**Y**	**Y**	**-2**	**-2**	**-2**	**-2**

Los equipos conformados, tendrá una oportunidad de lanzar una tarjeta ya sea X o Y por ronda, al final de cada turno, los grupos se le asignará su respetivo puntaje, dependiendo como quede la ubicación entre X o Y. Este proceso se realizará en cada ronda consecutivamente, esperando que la actividad acabe cuando todos los grupos se queden sin ficha o cuando aparezca un solo ganador con mayor puntaje.

En el cuadro numero #2, se explica la distribución de los puntos, sea negativo o positivo, para conocer el ganador con mayor puntaje.

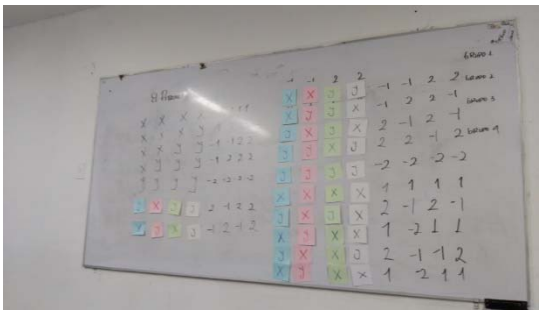
Cuadro numero # 2:

Turno	Azul	Rosado	Amarillo	Blanco	Azul	Rosado	Amarillo	Blanco
1	**X**	**X**	**X**	**X**	**+1**	**+1**	**+1**	**+1**
2	**X**	**X**	**X**	**Y**	**+1**	**+1**	**+1**	**-2**
3	**X**	**X**	**Y**	**Y**	**-1**	**-1**	**+2**	**+2**
4	**X**	**Y**	**Y**	**Y**	**-1**	**+2**	**+2**	**+2**
5	**X**	**X**	**X**	**X**	**+1**	**+1**	**+1**	**+1**
6	**X**	**X**	**X**	**Y**	**+1**	**+1**	**+1**	**-2**
7	**X**	**X**	**Y**	**Y**	**-1**	**-1**	**+2**	**+2**
8	**X**	**Y**	**Y**	**Y**	**-1**	**+2**	**+2**	**+2**
9	**X**	**X**	**X**	**X**	**+1**	**+1**	**+1**	**+1**
10	**X**	**X**	**X**	**Y**	**+1**	**+1**	**+1**	**-2**
			PUNTAJE		+2	+8	+14	+5

Materiales:

Fichas X y Y

Tablero



Marcador

Salon educativo

Objetivos:

Por medio del juego buscamos crear un espacio de construcción colectiva mejorando la relación, interacción e integración con los demás por medio de saberes compartidos, permitiendo fortalecer el pensamiento crítico-reflexivo del individuo, buscando dar soluciones a inquietudes frente a la realidad social en la que se encuentran inmersos.

Proceso De Reflexión:

Al organizar los 4 grupos y explicarles de que se trataba el juego, los participantes jugaron las fichas pensando en el bienestar propio para salir de la “cárcel”, turno a turno intentaban adquirir puntos o restarle puntos a los demas equipos. Se evidencio que los estudiantes de la Corporación Universitaria CENDA en la primera intervención demostraron competitividad y el pensamiento individual anteponiéndose al colectivo, buscando siempre el bienestar individual sin importar en que situación quedaban los demas.

Como contexto universitario a los estudiantes se les promueve importancia en el cambio de mentalidad y los cambios sociales son tomados como eje primordial en el mejoramiento como sociedad, teniendo en cuenta el papel que como docentes y guías de las próximas generaciones tendrán a cargo.

Ser el primer juego se hizo notorio el proceso competitivo y se reafirmó que como grupo social aún falta reflexionar en el manejo ante actividades colectivas, por ende, hace falta trabajo cooperativo en el grupo y pensar en un bienestar común antes que el propio.

Evidencias:

8.2.2. Fase 2: construcción de estrategias y fase 3: socialización y proceso reflexivo.

Actividad #2: Festival

Descripción:

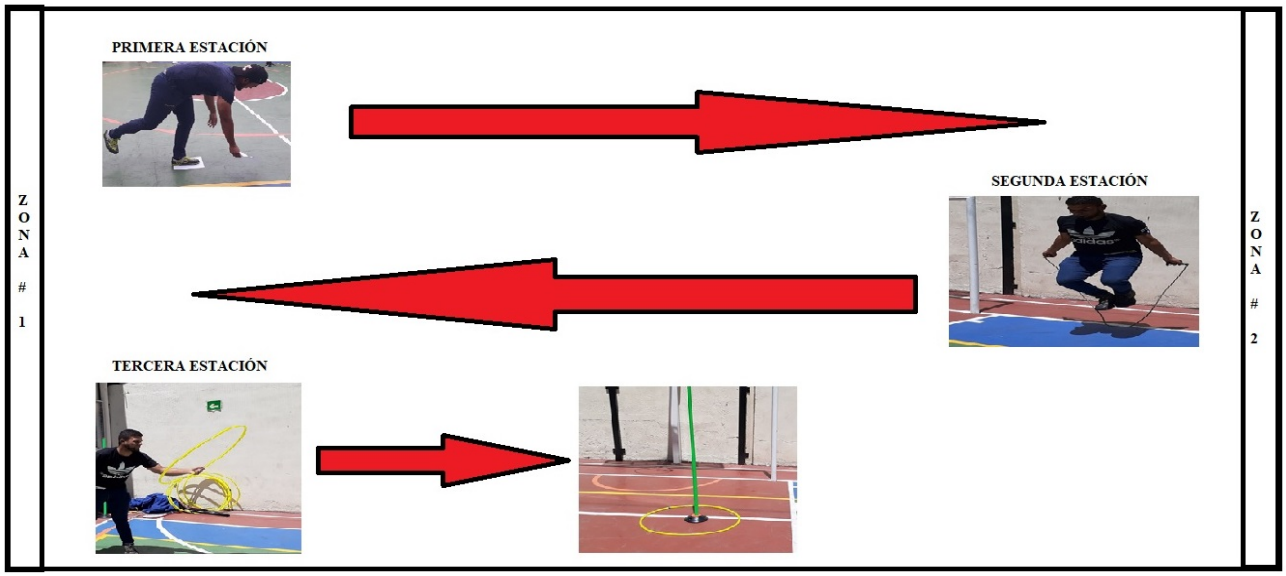
Se divide 5 grupos por pareja y deben pasar por 3 estaciones ubicadas en la mitad de la cancha de baloncesto en diferentes direcciones.

- **Primera estación:** En la zona # 1, salen por parejas y se entrega dos cartulinas, lo utilizaran para desplazarse a la zona # 2 y los dos deben salir al mismo tiempo, evitando que su cuerpo tenga contacto con el suelo utilizando el objeto mencionado anteriormente (cartulina), cuando terminen pasan a la segunda estación.

- **Segunda estación:** Se toparán con un lazo, donde las parejas deben saltar los dos al mismo tiempo y desplazarse hasta la tercera estación que está ubicado en la zona # 1.

- **Tercera estación:** El juego termina**,** donde los participantes deben lanzar y encestar 4 aros a una distancia de 3 metros a una estaca.

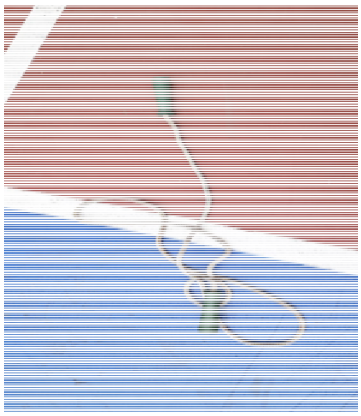
Mapa:



Materiales:

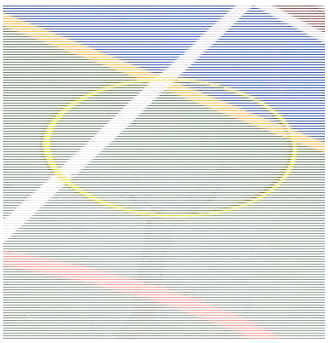
Cartulina

Lazos



Estacas

Aro



Escenario deportivo

Objetivo:

Generar por medio de juegos colectivos espacios de interacción entre un grupo de estudiantes de la corporación universitaria CENDA para observar su comportamiento frente a diferentes actividades que promuevan trabajo en equipo y resolución de problemas en un ambiente competitivo y con poco tiempo a su capacidad de respuesta.

Proceso de reflexión:

Al organizar los 5 grupos y explicarles de que se trataba el juego, los estudiantes de Licenciatura En Educación Física, Recreación Y Deporte de la Corporación Universitaria CENDA, se pudo evidenciar que cualquier tipo de actividad se tomara en el grado más alto de competitividad, dando prioridad a terminar sin importar la manera como se logre, el ganar o llegar primero al fin del juego y no se tomó en cuenta la comunicación, la creación de estrategias o el compañerismo, cada integrante tomaba el liderato en el turno de participar e intentaba hacer la actividad en el menor tiempo posible, sin escuchar a nadie o apoyarse en los demas, solo la meta era llegar, más por presión colectiva que por realmente buscar un bien común y una manera adecuada de conseguirlo.

Evidencias:

Actividad #3: La bombonera

Descripción:

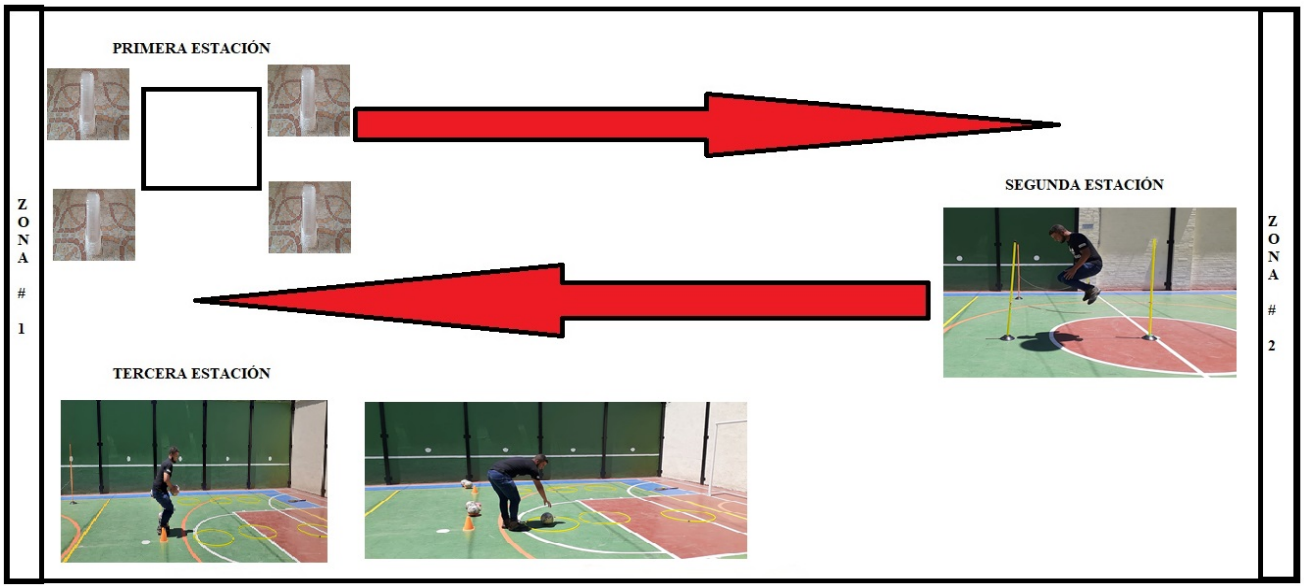
Se divide 5 grupos por pareja y deben pasar por 3 estaciones ubicado en la mitad de la cancha de baloncesto en diferentes direcciones.

- **Primera estación:** En la zona #1 salir por parejas, encontraran un cuadro hecho con cuatro platillos. En cada esquina se encontrarán ubicados 10 vasos desechables para construir 4 torres en total, el primer piso de 4 vasos, el segundo de 3, el tercero de 2 y el cuarto de 1, ya terminado pasarán a la segunda estación que está ubicado en la zona # 2.

- **Segunda estación**: Se toparán con una cuerda estirada por el aire, sostenida por dos estacas, donde las parejas al mismo tiempo deben saltar 4 veces, dos hacia la derecha y dos a la izquierda por encima de la cuerda, ya terminado el recorrido, pasan a la tercera estación que está ubicado en la zona # 1.

- **Tercera estación:** Se toparán con una fila de 4 aros, 4 balones de micro fútbol y un cono. Al iniciar la actividad un jugador, debe hacer dos saltos laterales en el cono, con el balón en la mano, después lleva el objeto y lo pone en el centro del aro y se devuelve nuevamente, su compañero hace el mismo recorrido, el juego termina, donde cada aro debe tener un balón.

Mapa:



Materiales:

Vaso desechable

Lazo

Estaca

Aro

Balón de micro

Cono

Escenario deportivo

Platillo

Objetivo:

Generar mediante el juego acciones colectiva, estableciendo un espacio integral e incluyente, que fomente las relaciones interpersonales en su entorno. Todas las actividades están orientadas a que los estudiantes tengan participación activa, incrementando así, su comunicación verbal y no verbal, al mismo tiempo observar los parámetros de comportamiento del grupo social en un ambiente competitivo, estimulando sus emociones, creatividad, resolución de problema y medirse con otros. Frente a diferentes dinámicas que promueve la importancia del trabajo grupal y la necesidad de trabajar en equipo.

Proceso de reflexión:

Conformado los respectivos grupos, al mismo tiempo explicar la dinámica del juego, se pudo observar que los estudiantes de Licenciatura En Educación Física, Recreación Y Deporte de la Corporación Universitaria CENDA, transformaron la actividad en competencia, dando prioridad a ganar a toda costa, desmeritando el trabajo de los compañeros sin escuchar a nadie o apoyarse en los demas, dando más Importancia al trabajo individual y perdiendo el interés al trabajo colectivo.

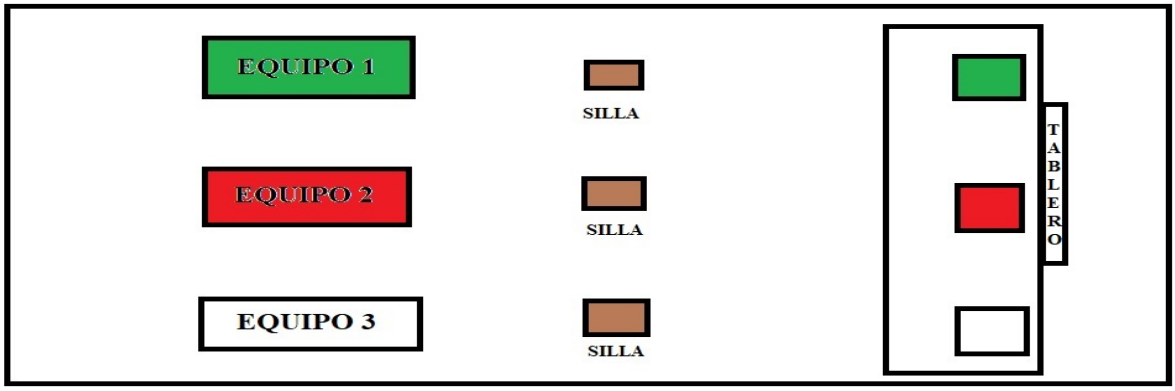
Evidencias:

Actividad #4: Salpicón

Descripción:

El juego consiste en crear 3 equipos de la misma cantidad de participantes, al frente de la ubicación de los grupos se coloca una silla y una bolsa pegado en el tablero con su respectivo color que está posicionado a 5 metros de distancia, por ejemplo: Verde, rojo y blanco, para diferenciarse de los demás. Luego, a cada equipo se le entrega 6 pelotas de diferentes colores, por ejemplo: 2 rosadas, 2 verdes y 2 azules, estas, tienen un valor o un puntaje diferente, negativo o positivo. El objetivo de la actividad es crear trabajo colaborativo, donde los integrantes se relacionen, se involucren e interactúen en su entorno, esto, permitirá crear estrategias donde prime el bien común.

Equipo 1	Bolsa verde	2 Pelotas rosadas	2 Pelotas verdes	2 Pelotas azules
Equipo 2	Bolsa roja	2 Pelotas rosadas	2 Pelotas verdes	2 Pelotas azules
Equipo 3	Bolsa blanca	2 Pelotas rosadas	2 Pelotas verdes	2 Pelotas azules



El docente encargado de la actividad, explicará a los participantes el objetivo del juego y sus puntajes, por ejemplo: cuánto vale lanzar una pelota verde, rosada y azul. A continuación, en el cuadro numero #1, se explicarán los puntajes positivos y negativos en cada uno los valores mencionado anteriormente.

Cuadro número #1:

Pelota azul	+1
Pelota verde	+2
Pelota rosada	+3

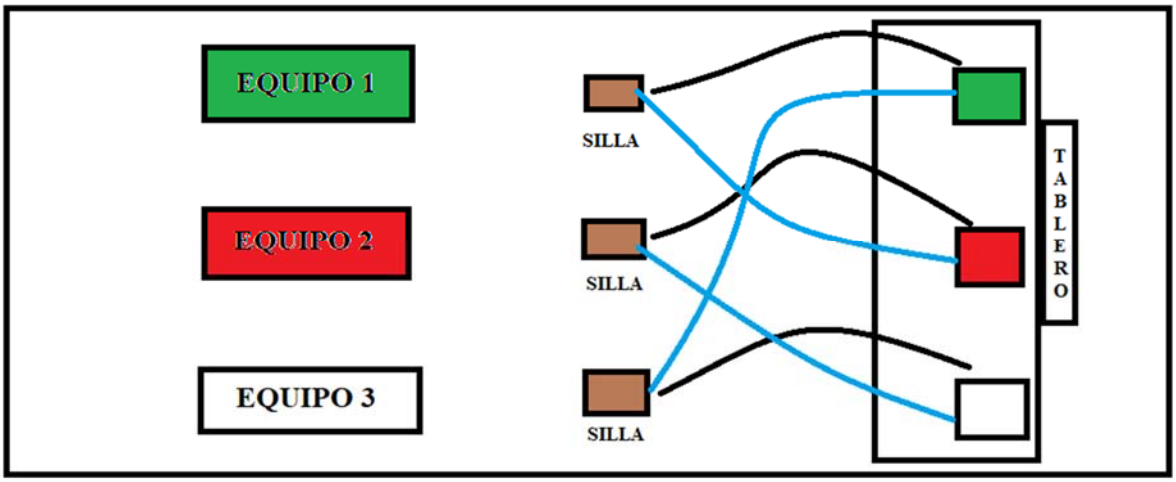
En los equipos conformados, sale una persona que estará sentada en una silla, esta, tendrá la oportunidad de lanzar y encestar por turnos en alguna de las 3 bolsas que fueron asignadas por cada grupo con su respectivo color, si anota en la bolsa propia se suma puntos, si intenta encestarla en la bolsa de los otros equipos se resta. Al final de cada ronda, a los grupos se les asignará su puntaje.

Bolsa propia

Pelota azul	+1
Pelota verde	+2
Pelota rosada	+3

Bolsa contrincante

Pelota azul	-1
Pelota verde	-2
Pelota rosada	-3



Este proceso se realizará en cada ronda consecutivamente, esperando a que, el juego acabe cuando todos los grupos se queden sin pelota o cuando aparezca un solo ganador con mayor puntaje.

Materiales:

Tablero

Pelotas de color

Marcador

Salón educativo

Bolsa de color

Silla

Objetivo:

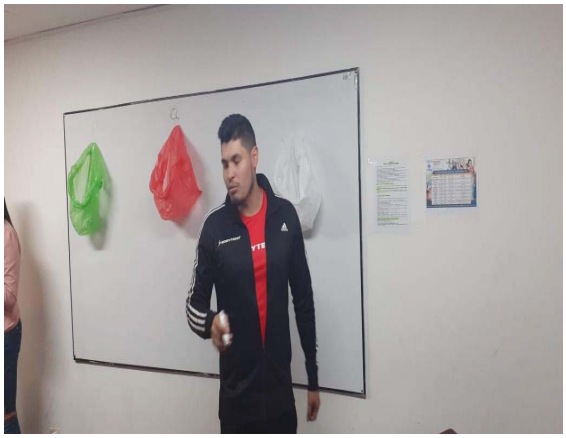
Generar por medio de un juego grupal procesos que reflejen las dinámicas sociales que tiene un grupo determinado frente a una situación que los involucre colectivamente y de esta manera promueva el relacionamiento y el trabajo colaborativo para lograr un fin común.

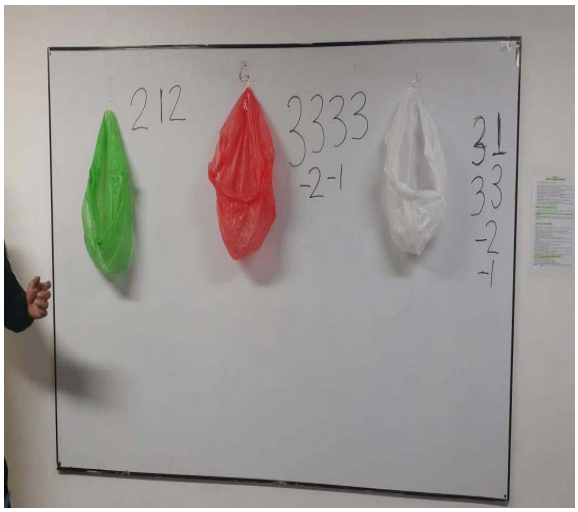
Proceso De Reflexión:

Al realizar la intervención del juego se crearon tres equipos con la misma cantidad de participantes, dándoles a cada grupo un turno para lanzar la pelota, al principio cada grupo opto por jugar esperando encestar en su propia bolsa y sumar puntos, pero a medida que el juego fue transcurriendo y ver que uno de los equipos acertaba más que los demas, se empezaron a notar lanzamientos al rival intentando descontar puntos e igualar el marcador. Lanzamiento tras lanzamiento los equipos intentaban sumar y descontarle, al contrario, turno a turno se evidencio rivalidad y el propósito de ganar sin importar los aciertos que tuvieran. Al finalizar el juego el resultado arrojo un ganador que tuvo suerte en lanzar mejor las pelotas y dos grupos que no fueron tan eficaces. Dentro del ejercicio uno de los grupos ya había sido participe en una actividad anterior lo cual genero un cambió en el proceso del juego ya que fue el único grupo que intento ganar puntos sin restárselos a los demas, y aunque no gano el proceso muestra un cambio en la mentalidad a la hora de trabajar en equipo y de pensar en el bienestar común de todo el grupo de estudiantes.

Se puede inferir de la actividad que en la mayoría del grupo de estudiantes de la corporación universitaria CENDA importa más el bienestar propio que el bienestar colectivo, que aún falta aprender más en pensar en el bienestar de todos antes que en el propio y que al trabajo colaborativo le falta fuerza y solides a la hora de realizar alguna acción grupal. Haciendo una comparación del grupo que ya había participado en las dinámicas anteriores y en los nuevos participes, se resalta que hay un cambio de mentalidad al asumir un proceso conjunto, y que el asumir una actividad para las personas que ya habían hecho el proceso reflexivo en intervenciones anteriores posibilita otros accionares y mejores maneras de análisis. En los nuevos participantes deja la sensación que aún falta por mejorar el proceso reflexivo respecto al papel que tiene dentro de un grupo social y del papel que cumple cada sujeto en una comunidad.

Evidencias:





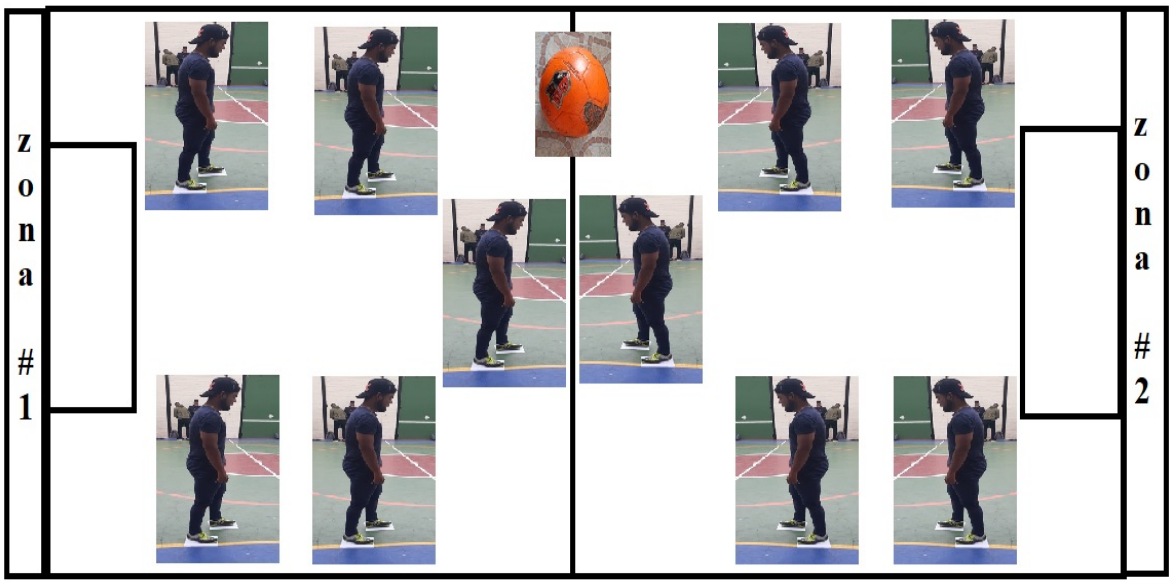
Actividad # 5

Descripción:

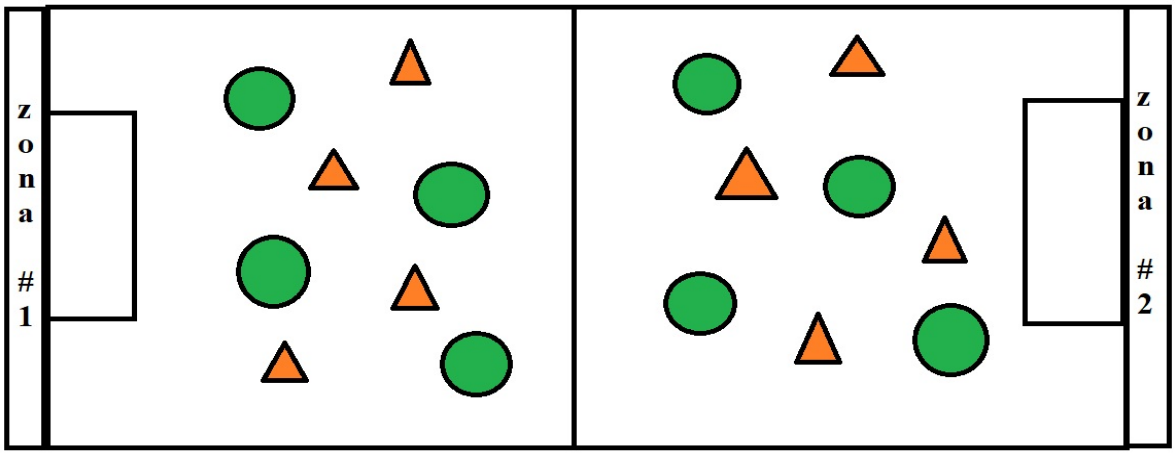
El juego consiste en crear 2 equipos de la misma cantidad de participantes, estos, estarán ubicados en una cancha de microfútbol, uno se ubica en la zona # 1 y el otro en la zona#2 protegiendo su respectiva portería, al frente de la ubicación de los grupos, en la mitad de la cancha se ubicará un líder de cada equipo, el profesor lanzará el balón de voleibol al aire y los capitanes deben saltar y obtener la posesión del balón.

El objetivo de la actividad es crear trabajo colaborativo, donde los integrantes se relacionen, se involucren e interactúen en su entorno, esto, permitirá crear estrategias donde prime el bien común.

Equipo 1	Integrante 1	Integrante 2	Integrante 3	Integrante 4	Integrante 5
Equipo 2	Integrante 1	Integrante 2	Integrante 3	Integrante 4	Integrante 5



Después de conformar los grupos, en la cancha de microfútbol se encontrarán unos conos y aros distribuidos en diferentes direcciones (zona # 1 hasta la zona # 2).



El docente encargado de la actividad, explicará a los participantes el objetivo del juego, sus puntajes y la función que tiene el aro, el arco y los conos, por ejemplo: que función tiene poner el balón de voleibol en el centro del aro, tumbar un cono y lanzar el balón con la mano al arco. A continuación, en el cuadro numero #1, se explicarán los puntajes y su función en cada uno los valores mencionado anteriormente. El juego finaliza cuando aparezca un solo ganador con mayor puntaje.

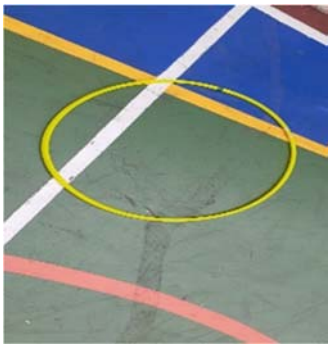
Cuadro número #1:

Cono	+3
Aro	-2
Arcos de microfútbol	Penitencia

Materiales:

Conos

Aros



voleibol

Arco de microfútbol

Escenario deportivo

Objetivo:

Promover por medio de actividades de conjunto, permite incentivar el trabajo colaborativo y el mejor relacionamiento en los estudiantes de la corporación universitaria CENDA, buscando mejorar las relaciones interpersonales, al mismo tiempo observando que pasa cuando se le pone reto asociado a su entorno y a su profesión como Licenciado En Educación Física.

Proceso de reflexión:

Al iniciar el juego se evidencio lo que en la mayoría de las intervenciones pasadas era más notorio, el trabajo individual y el fin de ganar sin importar como. Pero a medida que la practica avanzaba se empezaron en cada grupo a realizar estrategias y trabajos en conjunto para conseguir el fin de ganar, además la intención de pensar como una unión de personas que trabajaban por un mismo fin fue más eficiente y se lograron mejores resultados que cuando cada uno trabajaba por su cuenta.

En un segundo momento se analizó también que todos los grupos se inclinaron más en sumar puntos y en restárselos a los otros, pero ninguno se inclinó por anotar para realizar penitencias, claramente enfocándose y dejando salir la parte de competencia contra los otros y no tomándolo como un juego recreativo que también era parte de la intencionalidad.

Se puede determinar que al grupo le falta más pensar como comunidad, además el hacer parte de un grupo social tiene unas implicaciones que aún no están claras y no se hacen notorias, cuando se les pregunta que quieren hacer como futuros educadores responden y piensan en primera medida en cambio social, pero aún falta apropiarse de las implicaciones y las magnitudes que conlleva.

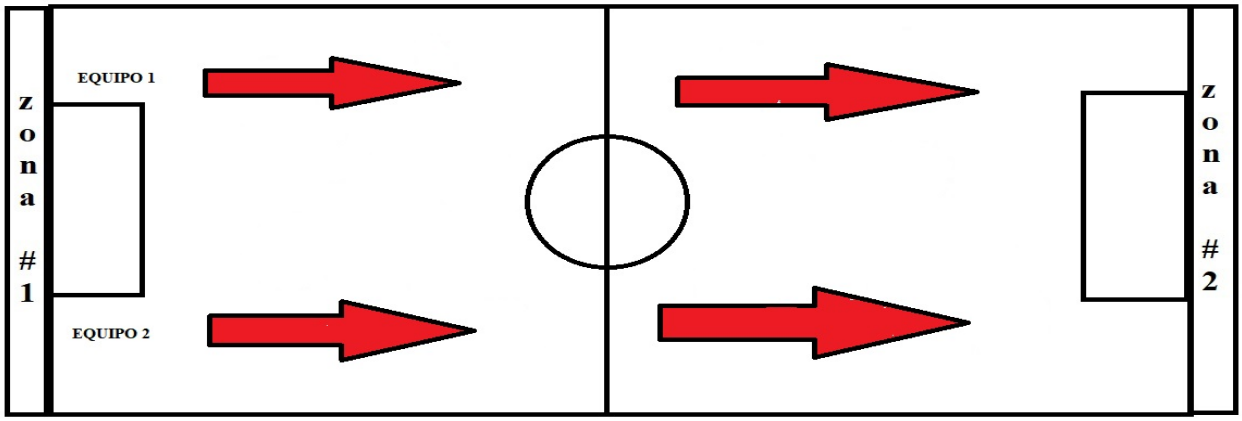
Evidencias:

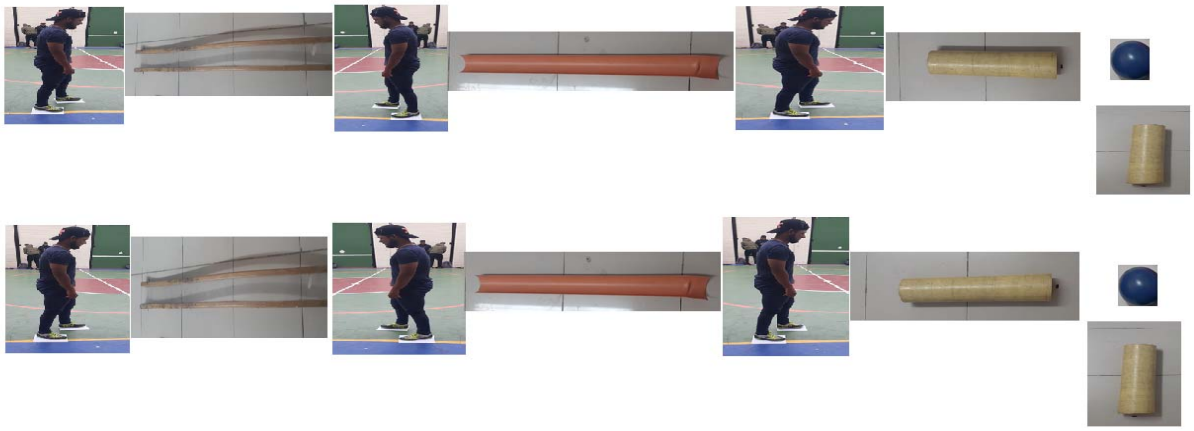
Actividad #6: Despertar

Descripción:

El juego consiste en crear 2 equipos de la misma cantidad de participantes donde estarán ubicados en la zona #1, al frente de la ubicación de los grupos se le entregara dos canaletas y dos tubos por equipo el cual salen al mismo tiempo y tendrán que transportar la pelota de pimpón a 20 metros de distancia con los objetos mencionado anteriormente sin dejar caer la pelota al suelo, el objetivo es llegar a la zona #2, encestando la pelota a un tubo que está ubicado en el suelo.

Mapa:





Materiales:

Canaleta de madera

Canaleta de plástico

Tubo de plástico

Pelotas de pimpom

Escenario deportivo

Objetivo:

Generar mediante el juego acciones de construcción colectiva que promuevan la importancia y la necesidad del trabajo en equipo, también resolución de problemas a la realidad social que se encuentran inmersos frente a un ambiente competitivo. Al mismo tiempo estableciendo un espacio integral e incluyente, que fomente las relaciones interpersonales en su entorno para lograr un fin en común. El objetivo de la actividad es crear trabajo colaborativo, donde los integrantes se relacionen, se involucren e interactúen en su entorno, esto, permitirá crear estrategias donde prime el bien común.

Proceso De Reflexión:

Se evidencio al principio del juego que los participantes demostraron competitividad dando prioridad a ganar a toda costa desmeritando el trabajo de los compañeros sin escuchar a nadie o apoyarse en los demas, dando más Importancia al trabajo individual y perdiendo el interés al trabajo colectivo, deja la sensación que aún falta por mejorar el proceso reflexivo respecto en el manejo ante actividades colectivas en el grupo y pensar en un bienestar común antes que el propio. En el transcurso del juego es importante resaltar que los participantes dieron solución a sus problemas que se presentaban en su entorno estableciendo un espacio integral, al mismo tiempo mejorando la comunicación, el cual empezaron a trabajar en equipo por un mismo fin, donde fue más eficiente y se lograron mejores resultados que cuando cada uno trabajaba por su cuenta.

Evidencias :

Proceso De Reflexión Participantes:

Cristian Hernández

Reflexión:

Comprendiendo la dinámica representada y la importancia del trabajo en equipo se pudo trabajar la comunicación asertiva donde se genera un gran trabajo en equipo para llegar al fin de la actividad.

Esta actividad nos permite conocer nuevas maneras de trabajar dinámicamente en diferentes poblaciones, donde se quiera lograr el interés de la misma. Para finalizar se puede implementar una variable como obstáculos donde generen un grado mayor de dificultad con cuerdas, palos, pelotas, etc.

Nicolás Valencia Peña

Reflexión:

La actividad realizada implicaba la cooperatividad una comunicación asertiva y trabajo en equipo, el cual al momento de realizar la acción se ponía en juego estas competencias.

Mi equipo se organizó de una buena manera para tener en mente siempre el objetivo de ganar se nos olvidaba la cooperación y el trabajo en equipo, siendo que la actividad no se trataba de ganar o del que llegara de primero, sino de hacer un desplazamiento y resolución de problemas a través de la comunicación y la cooperación puesta desde la didáctica.

Creo que la actividad es interesante e innovadora, aunque el objetivo de la actividad no sea claro por lo cual se carga en la competencia, pero creo que eso hace parte del ejercicio.

Evidencias:

Nikolas Valencia Peña.

Reflexion sobre la Practica,

la actividad realizada, implicaba la cooperatividad, una comunicacion acertiva. y trabajo en equipo, el cual al momento de realizar la accion se ponia en juego estas coompetencias,

Mi equipo se organizo de una buena manera pao tener en mente siempre el objetivo de ganar se nos olvidaba la cooperacion. y el trabajo en equipo, siendo que la actividad no se trataba de ganar o del que llegara de primeros, sino de hacer un desplazamiento y resolucion de problemas a traves de la comunicacion y la cooperacion. puesta desde la didactica.

Creo que la actividad es interesante e inovadora, aun que el objetivo de la actividad no sea claro por lo cual se caiga en la Competencia, pero creo que eso hace parte de ejercicio.

Cristian Hernandez

Comprendiendo la dinamica representada y la importancia del trabajo en equipo.

se pudo trabajar la comunicación acertiva donde se genera una gran trabajo para llegar al fin de la actividad.

Esta actividad nos permite conocer nuevas maneras de trabajar dinamicamente en diferentes poblaciones, donde se quiera lograr el interes de la misma.

Para finalizar se puede implementar una variable como obstaculos, donde generen un grado mayor de dificultad. con cuerdas
palos
pelotas

9. Conclusiones.

- El trabajo colectivo por medio del juego, interviene como una propuesta didáctica tipo pedagógico, entendiendo al juego no solo como un acto lúdico, ya que por medio de este el participante se divierte y se educa, al mismo tiempo establece escenario critico-reflexivo frente a la realidad social del entorno que los rodea.
- En el juego, se encuentran inmersos diferentes ventajas que permiten, entender, interpretar, analizar, razonar e indagar un contexto, donde todos sean parte de una construcción colectiva y dialoguen de forma crítica según los planteamientos e ideas de los participantes que hagan parte de la actividad.
- Con el objetivo de promover el trabajo en equipo y resolución de problemas en un ambiente competitivo, se generó una propuesta basada en el juego como mediador pedagógico entendiendo que, en todos los escenarios se pueden generar algún tipo de competencias pero que por medio de actividades donde se promueva la diversión y la comprensión por el otro, se mejoraran los procesos de dialogicidad y promoverá una mejor vinculación dentro de un grupo social.
- Interactuar con los demas por medio del juego cooperativo, fortalece el proceso critico-reflexivo y el autoconocimiento. También los expone a las diferencias e inconformidades por parte de los sujetos de un mismo grupo, enseñando al individuo a convivir e interactuar con las personas en su entorno, permitiendo desarrollar la parte social, emocional y cognitivo, a través de este, fortalecen aptitudes como la proactividad, la capacidad de trabajo, el liderazgo, la creatividad y el buen relacionamiento, es decir, la relación con el otro, logrando incentivar una mejor calidad de vida que humanice las relaciones con los demas, enfocados a las necesidades e intereses de los integrantes.
- En los juegos cooperativos se promueve el dialogo entre los participantes, con el fin de incentivar a la generación acuerdos que los conlleven a trabajar por un fin común, donde será más eficiente e importante trabajar en equipo, obteniendo mejores resultados que cuando cada persona trabajaba indivuadualmente.
- Para la identificación de la competencia en la sociedad, fue necesario crear actividades piloto para observar la manera de comunicación de un grupo al enfrentarlo a un reto colectivo, entendiendo así que aún faltaba trabajar en la comprensión y análisis cuando se

trata de colaborar con otros sujetos. Por este motivo se generaron actividades lúdicas que potenciaran el juego como un mediador que incentivara la reflexión de la manera como se está entendiendo los procesos sociales que involucren una cantidad determinada de personas. En este sentido el juego se tomó no solo como un acto de libre esparcimiento que conlleve un proceso de tranquilidad y diversión, sino que, además: se tomó como un promotor pedagógico para mejorar los procesos colectivos y de trabajo colaborativo entre sujetos vinculados en un mismo contexto social que permite entrelazarlos con fines en común similares.

- Las actividades aplicadas a la población universitaria relacionado al trabajo colectivo se reafirmaron que como grupo social aún falta reflexionar en el manejo ante actividades colectivas, por ende, hace falta trabajo cooperativo en el grupo y pensar en un bienestar común antes que el propio. Donde se evidencio la falta de comunicación, la creación de estrategias o el compañerismo, cada integrante tomaba el liderato en el turno de participar, sin escuchar a nadie o apoyarse en los demas, dando prioridad a ganar a toda costa y desmeritando el trabajo de los compañeros dando más Importancia al trabajo individual y perdiendo el interés al trabajo colectivo.
- En el contexto universitario la promoción y gestión de cambios sociales y pensamientos que ayuden a pensar en un bienestar, que involucre a todos los que hacen parte de la sociedad, aumenta cada vez con más fuerza, pero realmente al enfrentar un proceso donde tengan que trabajar todos por un mismo fin y ponerse de acuerdo con los demas, sin importar los puntos de vista que tengan, o las opiniones diferentes que puedan aparecer, genera un proceso complejo, ya que, cada persona tiene razonamientos diferentes ante una situación, y en este sentido obliga a cada uno a trabajar por sus ideas sin tener en cuenta las ideas de los otros. En este sentido como estudiantes universitarios y como agentes sociales que cada persona es, aún falta mucha comprensión y colaboración para realmente conllevar un proceso social conjunto, sin embargo, por medio de procesos pedagógicos y especialmente tomando el juego como un medio de creación de situaciones reflexivas en un espacio social que incite a la competencia. Todos los procesos de enseñanza pueden ser conjuntos y trabajar por mejorar teniendo como medio de reflexiones que lleven a pensar en un cambio verdadero de accionares anteponiendo el bienestar colectivo antes del propio.

10. Recomendaciones

Se puede inferir de la actividad que en la mayoría del grupo de estudiantes de la Corporación Universitaria CENDA importa más el bienestar propio que el bienestar colectivo, que aún falta aprender más en pensar en el bienestar de todos antes que en el propio y que al trabajo colaborativo le falta fuerza y solides a la hora de realizar alguna acción grupal. Deja la sensación que aún falta por mejorar el proceso reflexivo respecto al papel que tiene dentro de un grupo social y del papel que cumple cada sujeto en una comunidad.

En este sentido se recomienda generar más espacios reflexivos que estén inmersos en las actividades académicas con el fin de mejorar la percepción y la importancia del trabajo colaborativo y el bienestar de la sociedad en general, teniendo en cuenta que en las intervenciones que realizo **"Juego Y Formación Ciudadana En El Ámbito Universitario"** se evidencio que en el transcurso de algunas actividades colectivas los participantes dieron solución a los problemas que se presentaban en su entorno estableciendo un espacio integral, al mismo tiempo mejorando la comunicación, el cual empezaron a trabajar en equipo por un mismo fin, donde se dieron cuenta que fue más eficiente y se lograron mejores resultados que cuando cada uno trabajaba por su cuenta.

Por esto la importancia de atravesar todos los espacios transversalmente generando procesos reflexivos con el fin de analisar y siempre evidenciar la manera correcta de accionar en conjunto y pensando en el bienestar colectivo, entendiendo que desde el área de Educación Física se pueden promover estos espacios de manera llamativa utilizando la gama de opciones que hay desde la disciplina educativa; el juego, la didáctica, la lúdica y demas alternativas pedagogicas intencionadas hacia un fin que conlleve al bienestar, al cambio en el pensamiento y el entendimiento de los procesos sociales.

11. Referencias bibliográficas

Aguiló, A. (2009). La ciudadanía como proceso de emancipación: Retos para el ejercicio de ciudadanías de alta intensidad. *Astrolabio.* Recuperado de http://www.ub.edu/astrolabio/Articulos9/DEF/Aguilo.pdf

Amaya, J., Clavijo, L. y Serrano, C. (2017). *El juego como mediación pedagógica para la construcción de una cultura de paz y reconciliación en el grado noveno de la institución educativa distrital nueva esperanza* (Tesis de maestría). Recuperado de http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/21662/85152220_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Araujo, J., Betancourt, J., Gómez, J., González, F. y Pareja, M. (2015). *La pedagogía critica el verdadero camino hacia la transformación social (*Tesis de maestría). Recuperado de http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2230/Gonzalez_Francisco_Javier_2015.pdf?sequence=1

Baracaldo, M. (2014). *Fortalecimiento de competencias ciudadanas de convivencia y paz para la administración de conflictos que se presentan entre los estudiantes de décimo de la IED la Gaitana en el ciclo 5 de la jornada mañana* (Tesis de maestría). Recuperado de https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8633/TRABAJO%20GRADO%20UNILIBRE%201A.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Beltrán, M., Gómez, W., Gualteros, J., Méndez, S., Plazas, D., Riaño, A. y Tovar, G. (2009). *La acción colectiva juvenil: escenario de formación para el ejercicio de la ciudadanía* (Tesis de maestría). Recuperado de https://javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis43.pdf

Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* (Tesis de pregrado). Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

Castro, H. y Terán, C. (2015). *La pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores* (Tesis de maestría). Recuperado de https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chamorro, A., Gonzalez, M. y Gomez, A. (2008). *Las prácticas pedagógicas que construyen conocimiento colectivo en el aula con estudiantes de pregrado de tres universidades de Bogotá* (Tesis de maestría). Recuperado de http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/1531/T85.08%20Ch357p.pdf

Delgado, R. (2007). Los marcos de acción colectiva y sus implicaciones culturales en la construcción de ciudadanía. *Universitas humanística.* Recuperado de http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n64/n64a03.pdf

Delgado, R. (2011). Educación para la ciudadanía desde la acción colectiva. *Magis*. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281021741010

Echeverry, H y Gómez, G. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación. Recuperado de: http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf

Extremera, N. y Fernández, P. (2004). Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales y empatía en estudiantes universitarios. *Científicas*. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/1806/180617822001.pdf

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens.* Madrid, España: Alianza Editorial.

Monsalve, M., Foronda, R. y Mena, S. (2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje* (Tesis de posgrado). Recuperado de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamiento matemático*. Recuperado de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20(1).pdf

Moreno, B. (1995). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. *Colombiana de psicología*. Recuperado de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/ARCHIVO%202.pdf

Muñoz, L. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social* (Tesis de maestría). Recuperado de http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1045/TFG-B.12%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peralta, B. (2009). La formación ciudadana en el sistema educativo de Colombia: ¿Una mirada reactiva o transformadora? *Eleuthera*. Recuperado de http://eleuthera.ucaldas.edu.co/downloads/Eleuthera3_6.pdf

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Tesis de maestría). Recuperado de http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf

Rocha, C. (2016). *La investigación acción participativa: Una apuesta por la comunicación y la transformación social.* (Tesis de maestría). Recuperado de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/IAP_FINAL%20WEB.pdf

Sandoval, R. (2011). *La educación física y el juego*. Revista Investigación Educativa. Vol. 14. ISSN 1728-5852. Recuperado de: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf