

**APLICACIÓN JUEGOS DIDÁCTICOS PARA
LA RESILIENCIA
EN EL MARCO DE LA CÁTEDRA DE LA PAZ**

Maria Victoria Bermúdez Sánchez

vibesa66@hotmail.com

Red distrital de docentes investigadores

REDDI

Resumen

La presente propuesta nace de una reflexión en torno a la implementación de la cátedra para la paz, decretada por el gobierno colombiano, con el fin de lograr una transformación social, teniendo como temática central la resiliencia. La implementación se trabajó desde el paradigma cualitativo, con enfoque propositivo. Su interés es comprender e interpretar la realidad de los niños en el manejo de los pilares de la resiliencia dentro de su proyecto de vida, e interactuar con ellos en la construcción de los mismos, proponiendo un programa piloto para su implementación, en la básica primaria.

Los niños protagonistas del proyecto se encuentran entre los 9 y 13 años de edad y cursan quinto de primaria en el Colegio Manuel Cepeda Vargas I.E.D., de la localidad octava, del barrio Britalia, de la ciudad de Bogotá. Son niños de estrato 1 y 2, con situaciones familiares complejas, originadas por el contexto social, cultural y económico en el que se encuentran ubicados.

El grupo fue seleccionado por su edad, su entorno, sus actitudes y porque desde grado primero ha estado con la misma docente, facilitando la implementación, pues como docente investigadora ha compartido la experiencia con padres, estudiantes y comunidad en general.

Palabras Claves: Pilares de la resiliencia; resiliencia.

Abstract

The present proposal is the result of a reflection on the implementation of the chair for peace, decreed by the Colombian government, in order to achieve a social transformation, with resilience as a central theme. The implementation was worked from the qualitative paradigm, with a proactive approach. Their interest is to understand and interpret the reality of children in the management of the pillars of resilience within their life project, and interact with them in the construction of them, proposing a pilot program for its implementation, in primary school.

The children involved in the project are between 9 and 13 years of age and are in fifth grade at the Manuel Cepeda Vargas School I.E.D., from the eighth locality, in the Britalia neighborhood, in the city of Bogotá. They are children of strata 1 and 2, with complex family situations, originated by the social, cultural and economic context in which they are located.

The group was selected because of its age, its environment, its attitudes and because from the first grade it has been with the same teacher, facilitating the implementation, since as a research teacher it has shared the experience with parents, students and the community in general.

Keywords: Pillars of resilience; resilience

Introducción

Colombia a lo largo de su historia ha vivido diferentes situaciones de violencia, que han llevado a que las instituciones gubernamentales, prendan las alarmas y dirijan su mirada al desarrollo de programas, que permitan involucrar herramientas, para que la población pueda asimilar las diferentes situaciones de conflicto que se viven.

Con la firma de un acuerdo de paz, el gobierno nacional, ha reglamentado la cátedra de la paz en todas las instituciones educativas, mediante la ley 1732 del 1º de septiembre de 2014, de allí surge la necesidad institucional de implementar un programa que permita a los niños y niñas del Colegio Manuel Cepeda Vargas, una verdadera transformación social, a través de la aplicación de juegos didácticos para la resiliencia.

Desarrollo del Tema

Proponer la aplicación de juegos didácticos para la resiliencia dentro del marco de la cátedra de la paz, es una forma de repensar las reflexiones sobre la paz, como un imaginario que surge en torno a las políticas del gobierno, generando un trabajo articulado desde las aulas. Construir una propuesta que apunte a la consolidación de una vida digna a partir de la protección de los derechos de los niños y niñas, constituye un aporte hacia las políticas educativas, culturales y económicas de nuestro país.

La cátedra de la paz, reglamentada por el gobierno nacional, da a las instituciones total autonomía para su implementación, contemplando su articulación con los planes de estudio, en áreas como ciencias sociales, ciencias naturales o educación ética y en valores humanos. También brinda unos objetivos básicos, como la contribución al aprendizaje, a la reflexión y al diálogo en torno a la cultura de la paz, dentro del respeto de los Derechos Humanos.

Sin embargo, no hay precisión de temáticas o lineamientos para dicha implementación. De ahí surge la necesidad institucional de implementar un programa dentro de la cátedra de la paz, como respuesta a la ley 1732 del 1º de septiembre de 2014, que permita a los niños y niñas, del Colegio Manuel Cepeda Vargas, una transformación social.

La institución está ubicada en el barrio Britalia, de la localidad de Kennedy en Bogotá. La experiencia se implementará con los niños de quinto de primaria, de la jornada de la tarde. Este grupo, está compuesto por 35 niños y niñas, que oscilan entre los 9 y 13 años de edad, pertenecen a los estratos 1 y 2, y la mayoría proviene de

familias desintegradas, algunas desplazadas por el conflicto armado y madres cabeza de familia, como consta en los registros de los niños y niñas. Esto hace que vivan situaciones complejas, generando en algunos de ellos, dificultad en la manera de relacionarse con los demás, en especial, al momento de solucionar un problema.

Estas manifestaciones emocionales negativas, se evidencian en los diferentes conflictos que se viven al interior del colegio y que se manejan en el comité de convivencia, en las comisiones de evaluación de cada periodo académico y en los procesos que se adelantan desde orientación, todo esto se puede evidenciar en el anexo 1, donde aparece la caracterización general que se hizo a los estudiantes, acerca de su núcleo familiar.

Hechos como los relacionados anteriormente conllevan a buscar estrategias que permitan a los niños, no solo manejar espacios de reflexión sobre la paz, sino que apunten a la protección de sus espacios vitales en el entorno escolar, que les garanticen el cumplimiento de sus derechos como propone la ley 1620 de 2013, debido a que la población infantil, ha sido una de las más vulneradas al recibir directamente la afectación de sus familias, ya sea por la separación de sus hogares, desarraigados de su lugar de origen, o en el peor de los casos se les han vulnerado todos sus derechos.

La experiencia pretende implementar la resiliencia a partir del manejo de diferentes juegos didácticos, que permitan el conocimiento, uso y apropiación de los pilares de la resiliencia. La resiliencia presenta diferentes aportes para la construcción de la paz, no solo dentro del aula de clase sino fuera de ella. Esto permite potenciar elementos fundamentales como el uso y apropiación de la resiliencia, sus factores y sus pilares, para construir de manera conjunta una nueva visión social, contribuyendo de manera eficaz a las políticas de postconflicto establecidas por el gobierno.

Implementación de la experiencia

La experiencia se implementará con los niños y niñas del grado quinto de primaria. Tiene como objetivo principal potenciar los pilares de la resiliencia, a través de diferentes juegos didácticos, que respondan a las políticas planteadas por el gobierno nacional en los temas del posconflicto. Desde la experiencia se espera la construcción de saberes que permitan un manejo reflexivo del comportamiento frente a los otros, evitando conductas agresivas o emociones negativas.

La experiencia va dirigida hacia la construcción de una vida digna, desde el respeto por los derechos de los niños, evitando su vulneración. Para esto se ha desarrollado una temática centrada en los pilares de la resiliencia que son: Introspección, independencia, capacidad de relacionarse, iniciativa, humor, creatividad y moralidad.

A cada pilar se le construyo un juego, de tal forma, que la actividad estará compuesta por seis juegos, a los que se ha decidido llamar estaciones. Cada estación tiene como finalidad reforzar un componente teórico de los pilares, de manera creativa. Es un juego para trabajar por equipos, generando competencia de saberes y agilidad mental.

A continuación se mostrarán los nombres de cada una de las estaciones. En el anexo 2, se pueden visualizar los juegos de manera conjunta.

Primera estación – “Viendo Mi Futuro”

Segunda estación “Bolsa Mágica”

Tercera estación – “Armando Ando”

Cuarta estación-- “Locas palabras”

Quinta estación- “Humor”

Sexta estación- “Mi Moral”

Aproximación Conceptual

Henderson (2006), plantea que la resiliencia apunta al desarrollo de habilidades interpersonales que contribuyen en la resolución de conflictos, a través de cuatro categorías que son: Yo tengo, Yo soy, Yo estoy y Yo puedo. De acuerdo a Henderson, estas categorías requieren interacción y son cambiantes de acuerdo a la etapa de desarrollo de la persona y también de acuerdo a la adversidad que se está viviendo.

A continuación se presenta una breve descripción de cada una de las categorías.

En la categoría *Yo tengo*, aparecen las personas del entorno, en las que se confía, las que demuestran cariño incondicionalmente, las que ponen límite para evitar peligros o problemas y aquellas que con su comportamiento enseñan el camino a seguir.

En la categoría *Yo soy*, aparece la parte afectiva, la parte de la manifestación de estados emocionales, el respeto por nosotros mismos y por los demás.

En la categoría *Yo estoy*, se ubica lo relacionado con la responsabilidad y la confianza que debe asumir y desarrollar cada persona consigo mismo.

La última categoría *Yo puedo*, habla sobre las cosas que inquietan a la persona y la llevan a buscar cómo resolver los problemas, donde buscar apoyo y ayuda para resolverlos, en qué momento hablar o actuar frente a alguien.

Puerta (2002), menciona que la resiliencia es una cualidad que se encuentra en el interior de cada persona y que florece en el momento de enfrentar diferentes problemas o situaciones límites, es decir, es un proceso dinámico que vale la pena promocionar pues permite afianzar los elementos necesarios que se necesitan para superar dificultades y adversidades que se presentan en el diario vivir.

La escuela, es un factor fundamental en el desarrollo de los niños y niñas allí se reconoce la diversidad y la inclusión, lo que fortalece las oportunidades en el desarrollo y aprendizaje. Por esto se convierte en un verdadero ejercicio de los derechos fundamentales y debe aportar a la construcción de oportunidades y al desarrollo de fortalezas individuales.

Factores de la Resiliencia

Para Heredia y Goyeneche (2006), la resiliencia tiene como función desarrollar la capacidad del ser humano para enfrentarse, sobreponerse, fortalecerse y transformarse en situaciones de adversidad. Estas situaciones pueden ser relacionadas con el núcleo familiar, social o escolar. A nivel familiar mencionan la disfuncionalidad de las familias por falta de comunicación, abandono emocional o moral, falta de empleo, problemas psiquiátricos de algunos miembros de la familia, etc. A nivel social, falta de amigos saludables, falta de una buena utilización del tiempo libre, etc. A nivel escolar, deserción y fracaso escolar.

Cuando las personas se encuentran con estas adversidades, promueven actitudes que facilitan el desarrollo de habilidades, que permiten enfrentar estas situaciones. El desarrollo de esas habilidades depende de algunos factores fundamentales que se describen a continuación:

Factores externos

Estos factores externos tienen relación con la empatía interpersonal y social: “Otorga al individuo la posibilidad de reclutar una red de apoyo social fuera de la familia, tan necesaria cuando se tienen que enfrentar situaciones de adversidad” (Heredia y Goyeneche 2006. p. 13). Es decir, que podemos hablar de la ayuda externa que necesita una persona cuando pasa por una situación adversa que lo obliga a adaptarse a un nuevo estilo de vida y esta persona siente que no lo puede lograr solo, sino con el apoyo de alguien más.

Factores Familiares y Sociales

Estos factores incluyen aspectos como la enseñanza de la solución de los conflictos, el desarrollo de la autonomía, el manejo de habilidades asertivas, generación de espacios de participación, planificación, ocupación del tiempo libre, etc. Elementos que favorecen la creación de un proyecto de vida. “Los jovencitos necesitan la orientación y compañía de adultos significativos para sentirse amados y contenidos” (Heredia y Goyeneche 2006. p. 15).

Factores de Personalidad

En estos factores se encuentran aspectos como la creatividad, el autocuidado, la ideología personal, moralidad y espiritualidad.

“Se ha de estimular la originalidad, mediante la cual avanza el saber y se resuelven muchos problemas de relaciones humanas. Se deben promover acciones de cooperación y solidaridad, actitudes que desarrolladas desde la pertenencia a grupos sanos, favorecen la resiliencia. Se recomienda que estén en contacto con niños y jóvenes, adultos con clara conciencia acerca de los más altos valores morales y espirituales, cuyas vidas sean un fiel reflejo de los mismos.” (Heredia y Goyeneche 2006. p. 17).

(Pereira 2007), plantea dos tipos de factores dentro del desarrollo de la resiliencia. Estos son los de riesgo y los factores protectores. La combinación de estos factores permite diagnosticar e intervenir directamente en los problemas o situaciones adversas, lo que conlleva a lograr resultados más eficaces.

Factores de Riesgo

“Los factores de riesgo son todas aquellas características innatas o adquiridas, individuales, familiares o sociales que incrementan la posibilidad de sufrimiento, disfunciones y desajustes.” (Pereira, 2007. p. 4). En este nivel encontramos aspectos trascendentales para el individuo como son las pérdidas, los traumas, las discusiones, etc., algunas de estas situaciones son de orden familiar o social y aparecen de manera inesperada, generando estrés en los individuos.

Factores Protectores

“Los factores protectores son aquellas características, hechos o situaciones que elevan la capacidad para enfrentarse a circunstancias adversas y disminuye la posibilidad de disfunciones y desajustes bio-psico-sociales, aún bajo el efecto de factores de riesgo.” (Pereira, 2007. p.4)

Los factores protectores son fundamentales en la aplicación de la resiliencia, pues son los que permiten generar lazos afectivos con los padres, familiares, docentes o adultos encargados del cuidado de los niños. El

desarrollo de una relación sana con los niños, permite al niño desarrollar aspectos que fortalecen la creatividad, el sentido del humor, la autonomía, la iniciativa, el sentido moral, la confianza en sí mismo, entre otros.

Pilares de la Resiliencia

Hasta el momento se ha hecho una descripción detallada de los factores de la resiliencia, ahora se entrara a analizar los pilares de la resiliencia, que permiten construir, fortalecer y estimular en los individuos los factores de protección, frente a la adversidad. Para entender cada uno de los pilares, se va a hacer una corta descripción de acuerdo a lo trabajado por los esposos Wolin Y Wolin (1993). Estos pilares son el eje central de la experiencia pedagógica, pues constituyen los juegos didácticos para la resiliencia dentro de la cátedra para la paz.

Introspección: capacidad de reflexionar individualmente, preguntarse a sí mismo y darse una respuesta honesta. Está vinculada con los niveles de autoestima de cada persona.

Independencia: capacidad para reconocer los sentimientos y fijar límites, sin necesidad de estar solo, teniendo una posición clara frente a una adversidad o un abuso.

Capacidad de Relacionarse: habilidad para interactuar con otros y establecer vínculos afectivos, permitiendo brindar afecto y confianza a los demás.

Iniciativa: mirar las cosas de manera diferente, exigirse nuevas tareas, ponerse nuevos retos, asimilar los cambios con nuevas perspectivas.

Humor: cambiar los pensamientos negativos por pensamientos positivos, ver con optimismo los problemas, buscar algo divertido a cada adversidad.

Creatividad: Desarrollar la belleza en momentos difíciles, ser creativo en la solución de situaciones adversas.

Moralidad: Es la expresión de nuestros valores y cualidades, se ven reflejados en la ayuda, solidaridad y buen trato que se presta a los demás.

Otro sustento teórico es el juego. Para esto se hace un referente desde los aspectos más importantes de este componente teórico.

El juego desde Homo Ludens de Johan Huizinga.

Se aborda esta categoría bajo la mirada de Huizinga (1938), este escritor permite entender el origen del juego y su relación con la cultura. Los niveles del juego y la importancia de este en los procesos que vive el ser humano. Tomando como base lo anterior, se puede observar la importancia de implementar juegos didácticos dentro del aprendizaje de la resiliencia. El juego permite a los estudiantes expresarse de manera creativa, interiorizando conductas que aportan a un comportamiento social, debido a que su aprendizaje es de larga duración y gran efectividad.

Se debe tener claro que el juego es una manifestación de la lúdica, que permite un desarrollo psicosocial y un aprendizaje de saberes que genera placer.

Importancia del juego dentro del aprendizaje

Esta categoría se apoya en lo planteado por Chacón (2008), quien ha realizado investigaciones sobre juegos didácticos, enfatizando el juego como una estrategia, que se puede utilizar en el campo educativo, para la ejercitación de diferentes habilidades. Los juegos deben estar relacionados con los objetivos que desea alcanzar el docente en relación con el tema que se va a desarrollar en la clase.

“ El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad “ (Chacón ,2008. p. 1).

El juego, se convierte en una herramienta facilitadora dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y debe saberse usar. Cumple con características que permiten un ambiente de aprendizaje divertido, espontáneo y eficaz.

De otro lado encontramos también la posición de la investigadora Margarita Nieto Bedoya, quien plantea que “las teorías del juego tienen como finalidad implicarse en los procesos de aprendizaje y provocar experiencias sociales y activas. Asume transmitir aspectos culturales, habilidades motoras, valores y normas consideradas como positivas para la sociedad” (Nieto, 1990. p. 114).

Alcances

Los alcances de la propuesta estarán vivenciados en las características que tiene una persona resiliente. Se espera que los niños involucrados en dichos juegos, muestren una mayor capacidad de autonomía y autocontrol, vean de manera más optimista su futuro, puedan manifestar abiertamente sus sentimientos, y estén más seguros de ellos mismos, permitiendo una transformación que impacte en su proyecto de vida.

Como experiencia, se pretende ampliar su aplicación desde la primera infancia, dando cobertura así a toda la primaria, permitiendo el desarrollo e implementación de la cátedra de la paz, desde las necesidades institucionales, partiendo del contexto de los estudiantes, convirtiéndose en ejemplo para otras instituciones.

Conclusiones

Podemos concluir que como experiencia pedagógica es una propuesta innovadora, que está incursionando positivamente a nivel institucional, permitiendo el crecimiento personal de los niños y niñas que participan activamente en la experiencia, denotando conocimiento y apropiación conceptual de temas precisos sobre los pilares de la resiliencia.

El juego ha facilitado la apropiación conceptual de las temáticas propuestas y ha sido extensivo a nivel institucional, generando la creación de juegos para la resiliencia desde la primera infancia, dando cobertura a toda la primaria.

Como docente, hay una exigencia particular por brindar a los niños y niñas del colegio Manuel Cepeda Vargas, la oportunidad de adquirir conocimiento y crecimiento personal a través de una propuesta lúdica.

Esta experiencia es solo un peldaño dentro del recorrido pedagógico que tiene como meta final la población infantil, entre 5 y 13 años de edad, cuyo objetivo es jugar para crecer personal, emocional y socialmente.

ANEXO No. 1

Caracterización de las familias de los niños protagonistas de la experiencia

ESTRATO SOCIAL	COMPOSICIÓN FAMILIAR	PERFIL PADRES DE FAMILIA	NIÑOS/NIÑAS
Estrato 1 y2	Familias Multi-problematicas	Situación disfuncional	Derechos vulnerados
Los niños son de estratos bajos, el entorno presenta alto riesgo social, es una zona donde existe tráfico de drogas, trabajos poco estables y mal remunerados, situación de exclusión social y comunidad violenta.	Familias pasivas y resistentes al cambio, problemas de alta complejidad, casos frecuentes de violencia intrafamiliar, problemas de comunicación entre los miembros de la familia, estructura familiar en su mayoría monoparental y extensa, sin embargo presentan alta capacidad para manejar sus situaciones de estrés familiar y algunos valoran los aportes educativos.	Roles confusos en los padres de familia. Madres que se sobrepasan por estrés. Madres trabajadoras. Manejo de normas inadecuadas. Descalificación de las cualidades de los hijos/as. Tendencia a la negligencia y el abandono. Externalización de los problemas familiares.	Entorno poco estimulante para los niños y niñas. Problemas de maltrato psicológico en los niños y niñas. Deserción escolar o cambio de ambiente escolar. Diferentes problemas de salud mental.

ANEXO No. 2

Imagen 1. Corresponde a la presentación que tienen los juegos, en la cual se muestran las estaciones que conforman el juego.

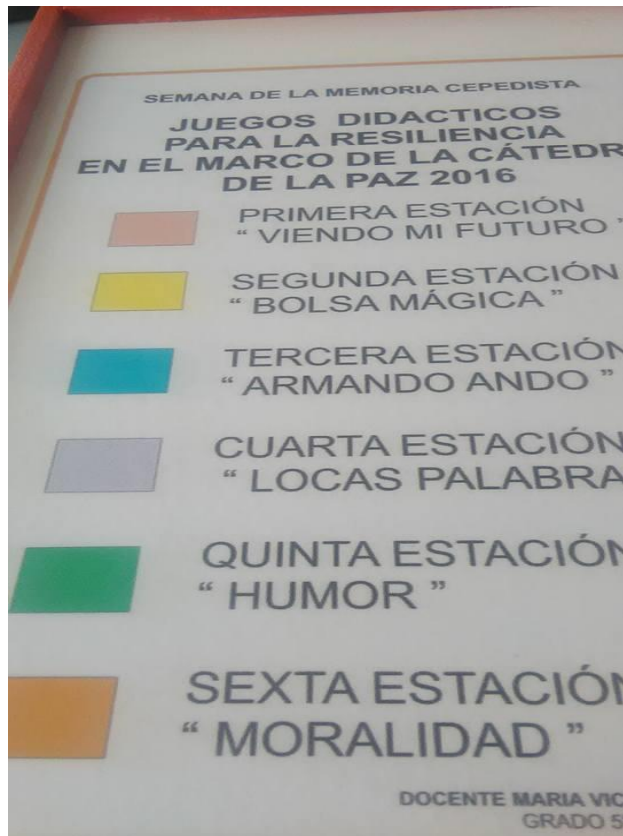


Imagen 2. Primera estación de los juegos. "Viendo mi futuro". En la cual los niños deben armar la profesión u oficio con el que ellos se proyectan, para relacionarla con la imagen correspondiente.



Imagen 3. Segunda estación de los juegos. “Bolsa Mágica”. En esta estación los niños deben relacionar cada imagen con los pilares de la resiliencia, los factores protectores, los factores de riesgo y aspectos de la familia que influyen para ser resilientes.



Imagen 4. Tercera estación. En esta estación los niños y niñas deben armar rápidamente terminos relacionados con la cátedra de la paz, los pilares y factores de la resiliencia



Imagen 5. Cuarta y quinta estación del juego. Adivinar palabras que no existen. Los niños deben inventar una definición y un dibujo para esas palabras. Deben dramatizar situaciones que aparecen en las tarjetas y representarlas en mimica a sus compañeros



Referencias

- Chacón, P.** (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta.* (n° 16), Año 5. Recuperado <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Henderson G.E.**(2009) La resiliencia en el mundo de hoy.Cómo superar las adversidades Gedisa.Editorial .2006 Heredia, M. Goyeneche R.S. Resiliente se nace, se hace, se rehace. Argentina: Brujas.2006 Huizinga. J. El homo ludens. Buenos Aires, Bogota, Colombia: Emecé Editores S.A. 1938.
- Ley 1620,** Ministerio de Educación. Bogotá:Colombia. 15 de marzo de 2013 **Ley 1732.** Presidencia de la República de Colombia. Bogotá.Colombia. 1º. de septiembre.201
- Nieto,B.M.,** (1990).El juego como recurso didáctico: Una reflexión educativa. *Tabanque- Revista pedagógica de la facultad de educación de palencia.*,(n° 6) p.113-122.
- Pereira, R.** (2007). 8º Congreso virtual de psiquiatría. *Interpsiquis* Recuperado el 27 de septiembre de 2015, de <http://addima.org/Documentos/Resiliencia%20individual.pdf>
- Puerta de K.M.** (2002). Resiliencia: La estimulación del niño para enfrentar desafíos. Buenos Aires:Lumen Humanitas.
- Wolin, S. J. y Wolin, S.** (1993). The resilient self. New York: Villard Books.