

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA RECONOCERSE DESDE LA DIFERENCIA A  
TRAVÉS DEL JUEGO DE ROLES EN GRADO DÉCIMO**

Laidy Johanna Ospina Quevedo

**Lic. Básica con Énfasis en Educación Artística**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Efraín Alonso Nocua Sarmiento

Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en pedagogía de la lúdica

Bogotá D.C., junio de 2021

## Resumen

En este documento se presenta el trabajo de grado titulado “ESTRATEGIA LÚDICAS PARA RECONOCERSE DESDE LA DIFERENCIA A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROLES EN GRADO DÉCIMO” cuyo objetivo general es diseñar una estrategia lúdica en el marco de un juego de roles para potenciar el respeto a la diferencia y el reconocimiento de cualidades según habilidades particulares propias de cada contexto en los estudiantes del curso 10F del colegio Agustiniانو Norte.

En esta población se encontró una problemática particular en el reconocimiento de cualidades propias de un contexto que no validan la posibilidad de ponerse en la situación del otro y que por ende no se ven reflejadas en el desarrollo de creaciones plásticas y en la relación argumentativa al referir acerca de la construcción de sociedad a través de la diferencia; para tal fin se definió una metodología de investigación de tipo cualitativo usando el diseño descriptivo, aplicando instrumentos tales como un cuestionario (adaptación de la encuesta PERLA Proyecto sobre Etnicidad y Raza en América Latina) y desarrollo de obra plástica.

Se elaboró una propuesta de intervención llamada “JUEGO DE ROLES – JUEGO DE COLORES - Mi piel es mi tegumento no es mi color”; entendiéndose que los niveles de empatía podría aumentar con diferentes estrategias propias de una enseñanza creativa que validen las habilidades sociales y disciplinares que se pueden generar en diferentes contextos y que dentro de la propuesta se desarrolla a través de una serie de situaciones problemas que tendrán que ser resueltas a partir de un rol determinado, de manera colaborativa y a través de la identificación de habilidades particulares de cada individuo fortaleciendo así su experiencia.

El resultado obtenido estará relacionado con la categorización de la encuesta PERLA vol.2 (con algunas variaciones) y encuentro con el grupo focal que valide las apreciaciones obtenidas en el desarrollo del juego y en la dinámica de ponerse en los zapatos del otro no solamente desde una línea física sino a través de diversos elementos propios de lo personal y lo contextual.

**Palabras Clave:** Enseñanza creativa, inteligencias múltiples, pensamiento divergente, comunidad y Experiencia.

### **Abstract**

This document presents the degree work entitled "LEISURE STRATEGIES TO RECOGNIZE US FROM DIFFERENCE THROUGH ROLE PLAY IN THE TENTH GRADE" whose general objective is to Design a playful strategy within the framework of a role play to enhance respect to the difference and the recognition of qualities according to abilities of each context in the students of the 10F course of the Agustiniانو Norte school.

In this population, a particular problem was found in the recognition of qualities typical of a context that do not validate the possibility of putting oneself in the other's situation and that therefore are not reflected in the development of plastic creations and in the argumentative relationship when referring about the construction of society through difference; For this purpose, a qualitative research methodology was defined using descriptive design, applying instruments such as a questionnaire (adaptation of the PERLA Project on Ethnicity and Race in Latin America survey) and development of plastic work.

An intervention proposal called "ROLE GAME - COLOR GAME - My skin is my integument is not my color"; understanding that the levels of empathy could increase with different strategies of a creative teaching that validate the social and disciplinary skills that can be generated in different contexts and that within the proposal it is developed through a series of problem situations that will have to be resolved from a determined role, collaboratively and through the identification of particular skills of each individual thus strengthening their experience.

The result obtained is related to the categorization of the PERLA vol.2 survey (with some variations) and a meeting with the focus group that validates the insights obtained in the development of the game and in the dynamics of putting oneself in the other's shoes not only a physical line but through various elements of the personal and the contextual.

**Keywords:** Creative teaching, multiple intelligences, divergent thinking, community and experience.

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema .....	7
<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	7
<b>1.2 Formulación del problema</b> .....	8
<b>1.3 Objetivos</b> .....	8
<b>1.3.1 Objetivo general</b> .....	8
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b> .....	9
<b>1.4 Justificación</b> .....	9
2. Marco referencial .....	11
<b>2.1 Antecedentes investigativos</b> .....	11
<b>2.2 Marco teórico</b> .....	12
3. Diseño de la investigación .....	17
<b>3.1 Enfoque y tipo de investigación</b> .....	17
<b>3.2 Línea de investigación institucional</b> .....	17
<b>3.3 Población y muestra</b> .....	18
<b>3.4 Instrumentos de investigación</b> .....	18
4. Estrategia de intervención.....	21
5. Conclusiones y recomendaciones .....	24
Referencias .....	25
Anexos .....	26

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

En el colegio Agustiniانو Norte ubicado en Bogotá D.C, desde que iniciaron los ejercicios interdisciplinarios en el año 2019 se evidenció una dificultad en el manejo de contextos particulares, ya que los estudiantes mostraban no solo desconocimiento de particularidades propias de cada lugar sino desinterés por asumir posturas concretas dependiendo el ejercicio a tratar. De alguna manera en la simulación de las naciones unidas que se realiza anualmente en el colegio este proceso de apropiación de contextos particulares iba tomando fuerza, sin embargo, seguía presentado dificultades especialmente en el desarrollo de creación de personajes y sustentación de los mismos en la clase de artes plásticas.

Esta problemática se evidencia actualmente ya que después de realizar observación directa de las creaciones plásticas aleatorias también se aplicó un instrumento de diagnóstico (cuestionario - adaptación de la encuesta PERLA Proyecto sobre Etnicidad y Raza en América Latina) y se encontró que el 12% de los estudiantes cree que el tono de piel incide en el trato que se le da a las personas, las variaciones de trato injusto se categorizan en; ser hombre o mujer, manera de hablar, edad, lugar donde se vive, color de piel. Entre 11 tonalidades de piel expuesta solo 10 de 27 votaron por más de 4 tonalidades diferentes que reconocen.

En discursos frente a lecturas estéticas se identificó que la ubicación contextual y de costumbres se limita a categorías preestablecidas más que elementos propios de cada cultura.

De allí la importancia de iniciar a trabajar esta problemática, ya que este problema es preocupante para la institución porque a pesar de venir entrenando posturas determinadas en diferentes contextos, dicha personificación debe trascender hasta el punto de apropiación, es indispensable que los estudiantes y más en los niveles de secundaria tengan la oportunidad de

reconocer en el otro no solo lo que lo hace diferente, sino la incidencia que tiene el poseer habilidades particulares y con ellas las formas de resolver situaciones comunes.

Se considera que este problema se origina en la ubicación en las categorizaciones prediseñadas y en el poco trabajo que se da a un despliegue de empatía y de reconocimiento de inteligencias múltiples que en ocasiones son fortalecidas según contexto, si no se trabaja la indiferencia seguiría rondando el interior de los salones, los índices de respeto por tradiciones culturales seguirán disminuyendo ya que la percepción del entorno no solo tiene que ver con aplique en creación plástica sino en reconocimiento, apropiación y respeto de las cualidades personales de cada individuo según su contexto.

Por tal razón se pretende impactar a la población del curso 10F en clase de artes plásticas, ya que estos estudiantes inician su proyección vocacional y podrían recibir estrategias de creación disciplinar y desenvolvimiento social que ampliarían sus posibilidades en reconocimiento de habilidades con determinados enfoques que faciliten las lecturas estéticas propias del contexto y por ende una lectura más flexible que permita el reconocimiento del otro, además si no se hace nada al respecto los derechos se pueden ver vulnerados.

## **1.2 Formulación del problema**

¿De qué manera el juego de roles incide en el reconocimiento de cualidades particulares propias de un contexto en los estudiantes del curso 10F del Colegio Agustiniانو Norte?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diseñar una estrategia lúdica en el marco de un juego de roles para potenciar el respeto a la diferencia y el reconocimiento de cualidades según habilidades particulares propias de cada contexto en los estudiantes del curso 10F del colegio Agustiniانو Norte.



### **1.3.2 Objetivos específicos**

Identificar y categorizar los elementos que inciden en el reconocimiento de los elementos de un contexto y su impacto en el desarrollo personal.

Diseñar un juego de roles que abarque diferentes contextos y cualidades particulares que se puedan aplicar en variables de situaciones problema y que valide niveles de empatía y reconocimiento de la diferencia racial y espacial.

Elaborar un instrumento que permita describir y categorizar los alcances obtenidos con la implementación de la propuesta.

### **1.4 Justificación**

La motivación principal de esta propuesta está en posibilitar estrategias de enseñanza creativa que validen el aprendizaje de lo disciplinar y social a través de dinámicas lúdicas, en el colegio, impactando a nivel institucional y facilitando posibilidades pedagógicas que puedan ser replicadas, apelando a la intencionalidad de Robinson (2010) y su postura de la creatividad en el aula y en los diferentes contextos, permitiendo un despliegue de posibilidades de solución relacionados con el pensamiento divergente a través del reconocimiento de habilidades particulares en línea al desarrollo de inteligencias múltiples generadas a través de una variedad de experiencias según el contexto. Ampliando así las posibilidades institucionales en cuanto a la empatía hacia el par diferente, aumentando índices de empatía, solidaridad y respeto; ya que a través de los juegos de roles y la solución de situaciones problemas se promueve el ponerse en el lugar del otro y asumir acciones de impacto directa motivados por dinámicas de apropiación.

Se pretenden crear estrategias por medio de un juego de roles que estimulen el proceso creativo en el marco de la construcción de personajes con elección de tonalidad de piel, elección de elemento natural, inteligencia múltiple, poder y emoción; compitiendo a través de fases y grupos en diferentes escenarios que posibiliten el desarrollo y muestreo de particularidades propias del personaje creado y trabajado en colectivo.

Los alcances que se pueden obtener al desarrollar habilidades motrices que dinamicen estructuras de composición y que permitan evidenciar alcances vetados por miedos y dificultades presentadas al momento de realizar una obra plástica, impactando no solo en el desarrollo de habilidades manuales sino en frustraciones propias al momento de crear o representar con símbolos repetitivos que no permiten reconocer habilidades innatas y que se podrían mitigar con una propuesta lúdica de creación figurativa. Además, se convierte en la oportunidad de conocer una variedad de roles que impactan directamente con su entorno inmediato y que validan el reconocerse como ser único validando dinámicas de respeto a la diferencia.

Se explorarán algunos roles en ubicación a contexto determinado de entornos cercanos para poder construir una propuesta de intencionalidad regional vinculado directamente con nuestro contexto latinoamericano, apelando a medidas y rasgos autóctonos que faciliten procesos de creación figurativa, y adicional a eso posibiliten dinámicas de identidad humana para luego generar una serie de estrategias para aplicar a la población de décimo ya que en este grado se inicia el proceso vocacional, y un desarrollo direccionado bajo intereses de disciplina artística ampliarían sus posibilidades en el reconocimiento de habilidades.

El planteamiento de la propuesta será fruto de exploración de referentes, teniendo en cuenta también intereses de los estudiantes, para generar cercanía por medio de contextos particulares y así potenciar habilidades creativas e incrementar posibilidades expresivas.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

Se inicia el reconocimiento de antecedentes inicialmente a través de la búsqueda en la biblioteca FULL, hallando una estrategia con manejo de roles en línea con la propuesta a desarrollar, sin embargo, a pesar de tener una categoría de selección de personaje y trabajo con características particulares en cada sociedad formada, no se tienen en cuenta habilidades humanas que validen la solución de problemas particulares y que posibiliten un reconocimiento y respeto hacia el par, validando cualidades propias.

El PID estudiado se llama “Los juegos de rol, como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias comunicativas de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego IED. Pensar, Actuar Para Sobrevivir (Un Juego De Roles) 2019” constituye en una propuesta basada en la lúdica, para tratar temas que interrelacionen las ciencias naturales entre sí y con otras disciplinas, de manera que los estudiantes de grado noveno del colegio Prado Veraniego IED, al interpretarlos y contextualizarlos, apoyen sus procesos de desarrollo de pensamiento crítico a través de las competencias comunicativas, principalmente interpretación y argumentación.

Es muy importante la caracterización de personajes y particulares a contexto ya que brindan pautas experimentales que favorecen metodologías de aprendizaje activas, la academia necesita actividades de alto impacto que posibiliten experiencias en juegos de rol que permitan a los estudiantes la posibilidad de ponerse en el lugar del otro. Por supuesto relacionado con la intencionalidad de juego de roles.

Teniendo en cuenta dicha importancia se estudia también la obra de Manuela Molina Cruz en el libro Nuestra piel arcoíris 2021, siendo este un libro álbum capaz de validar contextos

diferentes a través del reconocimiento de tez de piel, en relación con el contexto - ubicación y la melanina, se valida a través de las gráficas que plantea la diferencia como opción humana y como una tendencia de respeto a través de juegos de identificación. Sumando a la intención de la propuesta de juego de roles la ubicación a contexto de los diferentes personajes.

Y precisamente esa ubicación de los contextos está alineada con las posibilidades de resolver situaciones particulares por tal razón se tendrá en cuenta la intencionalidad de *Los seis sombreros para pensar*, de Bono (1994) ya que se convierte en un ejercicio alineado con la propuesta a desarrollar por el juego de soluciones a través de las habilidades y conocimientos personales, demostrando la posibilidad de ver las situaciones con diferentes miradas.

Se relaciona el juego de roles, la caracterización de personajes y por último y no menos importante de ver a través de diferentes posibilidades gracias a las habilidades particulares la misma situación problema.

## **2.2 Marco teórico**

“Estuviera en disposición de percibir en todo lo que es pasajero una parábola de lo eterno. El sentido de la vida no es algo que se pueda disponer individualmente, sino que se constituye en la comunicación, es decir mediante la comunidad” .

Goethe

### **Enseñanza creativa:**

Los procesos de educación actual exigen a los docentes plantear metodologías de alto impacto que validen la posibilidad de reconocer, vivenciar, inferir y aplicar a través de situaciones a contexto, es indispensable validar procesos de formación intencionada que permitan una formación no solamente disciplinar sino humana; apelando a cualidades lúdicas que posibiliten

formas y tendencias de aprendizaje, alineadas con el contexto y con un sin número de recursos que garanticen un alto impacto, es por ello que se plantea una metodología capaz de abarcar líneas de alcance en las dos direcciones y que permitan a través del juego de roles asumir diferentes situaciones que impacten y generen estados de transformación personal.

Chrobak (2008) afirma: “Los programas actuales, de la forma en que están estructurados, presentan un conjunto de asignaturas totalmente estancadas, carentes de verdaderos significados y las metodologías que se utilizan están algo alejadas de la realidad cotidiana” (p. 117).

La afirmación de Chrobak es una realidad lista para ser adaptada, sola basta con intencionar y perfilar las líneas interdisciplinarias en las diferentes asignaturas para empezar a evidenciar actividades cargadas de sentido que validen a los estudiantes el reconocer desde su realidad cotidiana verdaderos significados que nutren su experiencia y su posibilidad de solucionar dificultades.

### **Inteligencias múltiples:**

Transcribo una cuestión sobre creatividad que presenta H. Gardner (2001), “Las personas son creativas cuando pueden resolver problemas, crear productos o plantear cuestiones en un ámbito de una manera que al principio es novedosa pero que luego es aceptada en uno o más contextos culturales” (p.126). De manera similar, una obra es creativa si primero destaca por su novedad, pero al final acaba siendo aceptada en un ámbito, reconocida, interiorizada y aún más si después se convierte en parte del engranaje en el actuar.

La creatividad vista desde la oportunidad de resolver situaciones problema a través de las habilidades particulares, refieren no solo a una persona creativa, sino a un reconocimiento de la diferencia personal y desarrollada en un individuo, es decir, todos los humanos a partir de su exploración y educación tienen el privilegio de fortalecer elementos que denotan su personalidad

y que validan la esencia innata y las formas de resolver una situación particular; es indispensable no solo generar espacios donde dicha habilidad sea reconocida sino también sea fortalecida, entendiendo a cada estudiante como un universo capaz de desarrollar cualquiera de las inteligencias que en este caso plantea Gardner y que solo validan las diferencias humanas y la posibilidad de que a pesar de tener particularidades culturales en común propias de la ubicación a contexto es importante reconocer las múltiples soluciones que puede presentar una situación gracias a las habilidades de cada individuo. Se genera un impacto directo al reconocimiento de las diferentes inteligencias múltiples ya que serán parte de las cualidades del juego

### **Pensamiento divergente:**

Existe un método utilizado para generar ideas creativas mediante la exploración de muchas posibles soluciones. Robinson, (2009) “Enfrentado al pensamiento convergente, lo cual sigue un conjunto particular de pasos lógicos que llega en una única solución, el pensamiento divergente ocurre de forma espontánea y de modo fluido.

El punto de partida para resolver una situación por supuesto que va a estar relacionado con la habilidad particular, sin embargo, dentro de las cualidades propias de dicha particularidad la caga de pensamiento creativo impregnará la innovación de dicha solución, ya lo planteaba Ken Robinson (2010), Definiendo la creatividad como “el proceso de tener ideas originales que tengan valor” (p.99)

Y es que ese valor que valida la diferencia se convierte en algo enriquecedor no solo para el que la genera sino también para el nicho que recibe la situación y reafirma una vez más la postura de reconocernos como seres diferentes capaces de generar variedad de soluciones y estrategias propias de nuestras habilidades y experiencias y que en ocasiones pueden generar contradicción o

un bagaje más amplio de lo inicialmente concebido; nutriendo la intencionalidad de respeto por el otro y de aceptación.

El pensamiento creativo implica mucho más que los tipos de pensamiento lógico y lineal dominantes en la forma occidental de considerar la inteligencia y en especial la educación.

Y por supuesto estos campos de interacción donde los elementos tienen un filtro de intencional que en este caso se vean limitados por la situación problema se relaciona con posibilidades educativas que validan no solo estrategias no convencionales sino también llevan consigo un alto impacto social; aportándole a un fortalecimiento no solo disciplinar sino también personal.

### **Comunidad:**

La incidencia de reconocer las habilidades de del otro genera una mayor cohesión en las vertientes de la comunidad, posibilitando no solo los alcances del otro sino identificando habilidades en ocasiones no experimentadas, pero si validas en el momento de resolver situaciones que presentan variedad de elementos.

DUCH (1997) “la comunidad es una relación entre individuos concretos, históricos y con una idiosincrasia determinada, que no están segmentados en roles ni posiciones sociales, sino enfrentados entre sí, un poco a la manera del yo y del tú” (p. 21).

Es de entenderse que la comunidad se hace característica a través del aporte de cada uno de los participantes, y que posterior a ello se convertirá en elementos propios de una tradición a contexto que inicia el ciclo de legado y que posibilita la lectura de variedad de roles que desempeñan actividades específicas en la comunidad y que nutre y determina estilos de ser.

DUCH (1997) “en lugar de los instintos, en el hombre se imponen las tradiciones del pensar, del sentir y del actuar las cuales proceden del pasado y son mantenidas por la comunidad” (p.17).

Howard Gardner, manifiesta que “El creador destaca en términos de temperamento, personalidad y actitud”, asevera que no solamente es importante triunfar como individuo, sino que el mundo además de esto, necesita de personas con mentes creativas, respetuosas, disciplinadas, sintéticas y éticas, indispensables características de seres que deseen vivir en armonía y responder a las exigencias actuales que demandan el mundo de hoy.

El dominio de los niveles de aceptación validará comunidades donde prime la armonía y capaces de resolver no solo por el líder situaciones dadas.

### **Experiencia:**

Y es así como el ciclo no termina sino por el contrario se activa para iniciar nuevas acciones que validaran las nuevas posibilidades de ver el entorno. Como afirma Vigotsky (2003):

“Es importante ampliar la experiencia del niño si queremos proporcionarle bases suficientemente sólidas para su actividad creadora. Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia el niño, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación” (p.18).

Y es en esta última fase donde no solo finaliza el ciclo sino donde inicia uno nuevo ya que se validan nuevas miradas que permitirán nutrir a cada individuo para posteriores situaciones donde de nuevo se enfrentarán a situaciones problema, pero tendrán la premisa de identificación no personal sino colectiva de las posibles soluciones y de que roles o habilidades se requieren para en comunidad continuar con el ciclo.



### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

El presente proyecto pertenece a la metodología de investigación de tipo cualitativo usando el diseño descriptivo.

Las estrategias metodológicas usadas son: el muestreo de obras plásticas, la observación directa de la lectura estética de algunos contextos en relación con lo que los estudiantes proponen, encuesta diagnóstica y encuesta después de la aplicación de la estrategia, y conversatorio con grupo focal.

La razón pedagógica por la cual se eligió este tipo de investigación está relacionada con la capacidad de reconocer una variedad de cualidades que fortalecen determinados procesos y que se permiten ser desplegados a través de descripciones que no solo se van por la línea de historia – memoria, sino por el contrario en una historia – viva que hace memoria.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

La línea de investigación que se tendrá en cuenta en el desarrollo de la propuesta será Evaluación, aprendizaje y docencia ya que impacta en los tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo.

En el ejercicio docente y en este tipo de propuestas que impactan directamente al currículo se convierte en un elemento importante el proceso de evaluación constante que permita actualizar constantemente procesos pedagógicos significativos y que impregnen de calidad las aulas y sus propuestas metodológicas a desarrollar.

Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades. La propuesta se debe acoger a una de las líneas institucionales.

### **3.3 Población y muestra**

La muestra fue tomada en la ciudad de Bogotá, localidad Engativá, en el colegio Agustiniانو Norte. El número de estudiantes fue intencionalmente escogido.

El grado elegido fue décimo, sin embargo, de los 7 cursos se dispone a trabajar con un grupo focal de 27 estudiantes del curso 10F; siendo 12 estudiantes del género femenino. Esta población tiene un rango de edad entre los 14 y 17 años.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

A continuación, despliego los instrumentos que se tendrán en cuenta en el diagnóstico, la propuesta y la evaluación.

#### **Instrumento 1: Taller con desarrollo de obra plástica**

Después de generar una reflexión frente a situaciones puntuales ocurridas en el año 2019, se plantean una variedad de posibilidades ocurridas a nivel regional y se solicita a los estudiantes que después de reconocer e identificarse con una de las regiones realicen una creación plástica que logre representar esa reacción emocional por las situaciones presentadas desligándose de emociones propias y asumiendo como rol determinante el caso y la situación presentada, sin embargo, se evidencia una alta dificultad de asumir la situación del par.

**Objetivo:** Evidenciar los niveles de relación con propuestas innovadoras y la apropiación de contextos particulares.

**Población:** Muestra aleatoria del curso 10F

**Estructura de instrumento:** Anexo 1. La obra plástica fue desarrollada en octavos de cartulina e intervenida con lápices de colores y algunas digitales, estas obras fueron solicitadas bajo una estructura de un caso concreto que debía interpretarse y solucionarse de manera gráfica.

**Mecanismo de aplicación:** La obra fue desarrollada en un ejercicio de la clase de artes plásticas previo al inicio de la propuesta que se pretende generar.

### **Instrumento 2: Encuesta diagnóstico**

La encuesta se realiza con la intención de puntualizar en elementos de reconocimiento y aceptación a la diferencia que impactan directamente con la sociedad y los roles de cada contexto.

**Objetivo:** Puntualizar en elementos de reconocimiento y aceptación a la diferencia que impactan directamente con la sociedad y los roles de cada contexto.

**Población:** Estudiantes de 10F

**Estructura de instrumento:** Anexo 2, (adaptación de la encuesta PERLA Proyecto sobre Etnicidad y Raza en América Latina). La encuesta fue realizada en FORMS y diligenciada de manera virtual.

**Mecanismo de aplicación:** Se le solicito a los estudiantes diligenciar la encuesta teniendo en cuenta su experiencia.

### **Instrumento 3: Conversatorio con grupo focal**

**Objetivo:** Reconocer la percepción obtenida a través del juego de roles y de la variación generada a partir de la personificación dependiendo las habilidades; relacionado las formas que se evidenciaron al solucionar las situaciones problema.

**Población:** Estudiantes 10F

**Estructura de instrumento:** Conversatorio con preguntas orientadoras que permitan validar la percepción de la actividad.

**Mecanismo de aplicación:** Se planea tener en cuenta los conversatorios por grupos de juego y en grupo total.

**Instrumento 4: Encuesta post juego de roles**

**Objetivo:** Comparar la percepción antes y después del juego para validar la incidencia de la actividad.

**Población:** Estudiantes 10F

**Estructura de instrumento:** Anexo 2. Encuesta en FORMS

**Mecanismo de aplicación:** Se solicitará a los estudiantes que realicen la encuesta de manera digital.

#### **4. Estrategia de intervención**

##### **JUEGO DE ROLES – JUEGO DE COLORES**

Mi piel es mi tegumento no es mi color

La estrategia consiste en un juego de roles donde cada participante tendrá que diseñar un personaje, apropiarlo y afrontar situaciones problema apelando a las cualidades propias o a nivel colectivo.

Las tarjetas tienen dos modalidades de juego, una en duplas y otra en grupos; la intención está marcada en demostrar cómo se puede avanzar de manera engranaje, aportando a la comunidad desde habilidades particulares, unas innatas y otras trabajadas a nivel de experiencia.

Es indispensable para el proceso de caracterización que después de elegir el personaje y sus 6 cualidades, se dé el tiempo necesario para consultar información correspondiente al contexto determinado, con el ánimo de generar un mayor compromiso con el reconocer al otro y su entorno.

También, se debe tener en cuenta que después de realizar el juego se generen conversatorios con grupos focales que validen lo sucedido en el desarrollo del juego. A continuación, se desplegará los elementos más relevantes del juego de roles.

La propuesta de intervención se adelantará de la siguiente manera:

Inicialmente se da a conocer a los docentes de grado la estrategia a desarrollar con el ánimo de iniciar una proyección determinada con la experiencia que se pretende experimentar, posterior a ellos se dispondrá de un espacio determinado con el curso elegido para dar inicio al desarrollo de actividades. Luego se pretende realizar una encuesta y un conversatorio con los grupos focales para determinar categorías de alcance y reconocer el impacto a nivel disciplinar y emocional, esto con el ánimo de poder aportar a la problemática descrita en el capítulo 1.

##### **Estructura de la intervención**

**– Juego de roles juego de colores – mi piel es mi tegumento no mi color –**

1. Creación del personaje: cada estudiante tendrá que elegir el rango de edad, sexo y estatura del personaje para así organizar su currículum de juego – situación problema para resolver según la edad.
2. Ubicación a contexto: cada estudiante tendrá que ubicarse dentro del continente para cargar de melanina su personaje y definir la tez de piel – explicación de tonalidades de piel propuestas por PERLA
3. Estructura ambiental: cada estudiante elige un elemento natural; agua, tierra, fuego o aire, representado por medio de porcentajes que deben sumar 100% Y podrán ser dispuestos a libertad. Por ejemplo; agua 25%, tierra 50%, fuego 15%, aire 10%, eso quiere decir que frente a la situación problema que se presente si el porcentaje de elemento requiere una cifra mayor podrá intervenir solamente el que iguale o supere la cifra.
4. Inteligencia elegida: cada personaje podrá tener de 1 a 3 inteligencias. Tomadas del libro de inteligencias múltiples de Gardner (2014)
  - **Inteligencia lingüística.** Es la capacidad para usar el lenguaje en todas sus expresiones y manifestaciones.
  - **Inteligencia musical.** Es la capacidad de percibir y expresarse con formas musicales.
  - **Inteligencia lógico-matemática.** Es la capacidad de resolver cálculos matemáticos y poner en práctica un razonamiento lógico.
  - **Inteligencia corporal cinestésica.** Es la capacidad para expresar ideas y sentimientos con el cuerpo.
  - **Inteligencia espacial.** Es la capacidad para percibir el entorno visual y espacial para transformarlo.

- **Inteligencia intrapersonal.** Es la capacidad para desarrollar un conocimiento profundo de uno mismo.
- **Inteligencia interpersonal.** Es la capacidad para relacionarse con los demás, tomando como la empatía y la interacción social.
- **Inteligencia naturalista.** Es la capacidad de observar y estudiar los elementos que componen la naturaleza (objetos, animales y plantas).

5. Poder: cada estudiante podrá elegir el poder fantástico que quiera tener.

6. Emoción: cada estudiante elige una de las siguientes emociones (amor, perdón, culpa, agradecimiento).

Las tarjetas tienen dos modalidades de juego, una en duplas y otra en grupos; el de duplas tiene un componente netamente de redescubrir habilidades particulares que te hacen caracterizarte en situaciones particulares.

Y la opción colectiva donde cada estudiante tendrá que construir su propia tarjeta de personaje y posterior a ello hacer un equipo de 5 personas, el juego inicia con la primera situación problema que tendrá que leer el acompañante. El punto está en demostrar cómo se puede avanzar colectivo de manera engranaje aportando a la comunidad desde habilidades particulares unas innatas y otras trabajadas a nivel de experiencia.

Es indispensable para el proceso de caracterización que después de elegir el personaje y sus 6 cualidades, se dé el tiempo necesario para consultar información correspondiente al contexto determinado, con el ánimo de generar un mayor compromiso con el reconocer al otro y su entorno.

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Los juegos de rol se convierten en una estrategia lúdica ya que abarcan elementos cognitivos y emocionales con intenciones particulares, permitiendo aprender, reconocer y disfrutar de nuevas experiencias, que se convertirán en historia significativa.

La variación de posibilidades de solución frente a las situaciones problema genera un panorama amplio de las habilidades propias y de los demás, encaminándose en una línea de respeto a la diferencia, por ende, al otro.

La lectura estética de los contextos que correspondan según la elección de cualidades del personaje, permitirá no solo identificar puntualidades del entorno, sino como ellas inciden en la forma de solucionar las situaciones.

Se validará una categorización de los elementos que inciden en el reconocimiento de un contexto y su impacto en el desarrollo personal; como lo es, la enseñanza creativa, las inteligencias múltiples, el pensamiento divergente, la comunidad y la experiencia; entendiendo como cada uno de ellos hace parte del ciclo humano y por ende impacta a dinámicas de empatía al reconocer y validar a los demás.

Se recomienda proyectar las situaciones problema dependiendo el grado y el entorno directo para generar una mayor empatía a la hora de solucionar con las cualidades de cada personaje.

Se recomienda cerrar el ciclo de juegos con un conversatorio que permita a los participantes entender las variables de la propuesta para que logren relacionarlos con su aporte a la sociedad.



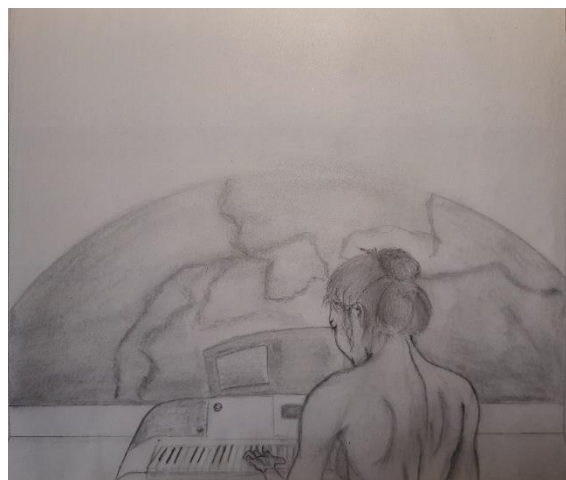
## Referencias

- Bono, E. (1994). *Seis sombreros para pensar*. Argentina, Granica Editorial
- Chroback, R. (2008). *Una enseñanza creativa para obtener aprendizajes creativos*. Argentina. Universidad Nacional, cuadernos de la facultad de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Duch, L. (1997). *La educación y la crisis de la modernidad*. Barcelona, Paidós Editorial.
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXII*. Paidós. Buenos Aires.
- Molina, M. (2021). *Nuestra piel arcoíris*. Colombia, Bogotá: Beascoa Editorial
- Roa, A. (2019). *Los juegos de rol, como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias comunicativas de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego IED. Pensar, Actuar Para Sobrevivir (Un Juego De Roles)*. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Robinson, K. (2015). Recuperado de <https://blogpedagog.wordpress.com/2015/11/26/ken-robinson/>
- Robinson, K. (2010). *El elemento*. Traducción Colombia: Debolsillo Editorial
- Tellez, E. (2020). *Perla-proyecto etnicidad raza en América Latina*. Universidad de California.
- Vigotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid, Akal Editorial.

## Anexos

### Anexo 1

Evidencia de algunas obras plásticas de los estudiantes de 10F, generadas a partir de directriz a contexto e intención, sin embargo, no atiende a las cualidades espaciales.



1. Entre los Colombianos, ¿usted cree que la gente de piel morena es tratada igual, mejor o peor que la gente de piel blanca?

[Más detalles](#)





## Anexo 2

2. Si usted pudiera cambiar el color de su piel, ¿le gustaría que su piel fuera del mismo tono, más oscura, o más clara?

[Más detalles](#)

<span style="color: blue;">●</span> mismo tono	21
<span style="color: orange;">●</span> más clara	3
<span style="color: green;">●</span> más oscura	2



3. ¿De qué manera su color de piel ha afectado su vida? Positivamente, negativamente o de ninguna manera?

[Más detalles](#)

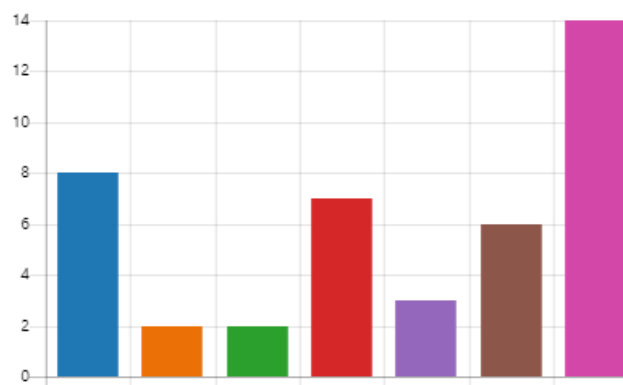
<span style="color: blue;">●</span> positivamente	2
<span style="color: orange;">●</span> negativamente	1
<span style="color: green;">●</span> ninguna manera	24



4. En los últimos cinco años, ¿alguna vez ha sentido discriminado o ha sido tratado mal o de manera justa por

[Más detalles](#)

<span style="color: blue;">●</span> Por ser hombre o mujer	8
<span style="color: orange;">●</span> Su color de piel	2
<span style="color: green;">●</span> Por su situación económica	2
<span style="color: red;">●</span> Por su manera de hablar o ace...	7
<span style="color: purple;">●</span> Por el lugar donde vive	3
<span style="color: brown;">●</span> Por su edad	6
<span style="color: pink;">●</span> Ninguna de las anteriores	14



5. En los últimos 5 años en algún momento usted se ha sentido discriminado o tratado de manera injusta por su color de piel en las siguientes situaciones

[Más detalles](#)

8. Escriba los números o número de la paleta de colores de piel que usted usa para pintar un personaje.

[Más detalles](#)

27

Respuestas

Respuestas más recientes

"1,4,11"

"3"

"10, 2"

## Paleta de Colores de Piel



## Anexo 3

1

Entre los Colombianos, ¿usted cree que la gente de piel morena es tratada igual, mejor o peor que la gente de piel blanca?

igual

mejor

2

Si usted pudiera cambiar el color de su piel, ¿le gustaría que su piel fuera del mismo tono, más oscura, o más clara?

mismo tono

más clara

más oscura

3

¿De qué manera su color de piel ha afectado su vida? Positivamente, negativamente o de ninguna manera?

positivamente

negativamente

ninguna manera

4

En los últimos cinco años, ¿alguna vez ha sentido discriminado o ha sido tratado mal o de manera justa por

Por ser hombre o mujer

Su color de piel

Por su situación económica

Por su manera de hablar o acento

Por el lugar donde vive

Por su edad

Ninguna de las anteriores

5

En los últimos 5 años en algún momento usted se ha sentido discriminado o tratado de manera injusta por su color de piel en las siguientes situaciones

6

Paleta de Colores de Piel



Compare su tonalidad de piel con la escala y escriba el número que corresponda al más parecido con su piel.

Escriba su respuesta

7

Paleta de Colores de Piel



8

Paleta de Colores de Piel



Escriba los números o número de la paleta de colores de piel que usted usa para pintar un personaje.