

## **“EL RESPETO A LA DIVERSIDAD”.EL JUEGO Y SUS POSIBILIDADES EN LA ENSEÑANZA DE LA FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA. ESTUDIO DE UNA EXPERIENCIA INNOVADORA EN NIÑOS Y NIÑAS DE QUINTO GRADO EN MÉRIDA ESTADO DE YUCATÁN.**

Master Wendy Patricia Esperón Amaro<sup>1</sup>

### **RESUMEN**

El juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento. El aprendizaje de la **Formación Cívica y Ética** puede ser una experiencia motivadora si lo basamos en actividades constructivas y lúdicas. El uso de los juegos en la educación es una estrategia que permite adquirir competencias de una manera divertida y atractiva para los niños y niñas. Con el fin de llevar a la práctica esta metodología docente, se ha desarrollado durante el curso 2014-2015, una experiencia basada en el aprendizaje y la enseñanza de la **Formación Cívica y Ética** a través del juego. La unidad didáctica concreta que se desarrolló durante la ejecución de la experiencia se titula “**El Respeto a la Diversidad**”, y pertenece al bloque III “Niñas y niños que trabajan por la equidad y contra la discriminación” realizado con alumnos de quinto grado del curso de Educación Primaria en Mérida, estado de Yucatán, México (alumnados de 10 a 12 años).

**PALABRAS CLAVE:** Aprendizaje enseñanza .Juegos .Actividades lúdicas. Formación Cívica y Ética.

### **Abstract**

The game is an activity that has contributed to the construction of individuals and society. It is an activity related to the human being, associated to joy, pleasure and fun. Its importance in the teaching and learning process is recognized as it is considered within a didactic activity, games enhance the cognitive, affective and communicative development which are the main aspects in the knowledge social construction. The learning of the Civic and Ethical Formation can be a motivational experience if we base it on holistic and constructive activities. The use of games in education is an strategy that allows the achievement of competencies in a fun and attractive way for children. With the aim of applying this teaching methodology, an experience based in learning and teaching of the Civic and Ethical Formation through games. The didactic unit that was developed during the implementation of the experience is titled: “Respect to the diversity” and it belongs to Unit 3: “Children that work for the equity and against discrimination”. had been carried out during the course 2014-2015 with fifth grade students (10-12 students) of an elementary school in Merida, Yucatán.

**Key words:** Learning, teaching, games, holistic activities, Civic and Ethic Formation.

---

<sup>1</sup> Licenciada en Psicología, Maestra en Educación en Área de Docencia e Investigación, Doctorante en Ciencias de la Educación, Catedrática en la Universidad Santander Campus Yucatán, Directora de tesina de la Universidad Santander, Miembro del Comité de Investigación de la Universidad Santander, Asesora del Subsistema de Preparatoria Abierta, Certificaciones de Cursos basados en Enseñanza Virtual como el Google Classroom y Competencias Digitales para profesionales.

## 1. Introducción

Uno de los primeros elementos que facilita el desarrollo del conocimiento del ser humano y ha sido así a largo de su existencia como especie es el juego. El juego no es simplemente un medio para gastar energía o pasar el tiempo, ya que, “en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física, es una función llena de sentido” Huizinga,(2000). En el proceso humano de jugar se crean relaciones con objetos, situaciones y personas, se potencia el desarrollo cognitivo, sobre todo para la resolución de problemas y la creación de nuevos conocimientos.

Es fundamental reconocer el juego como una función esencial del desarrollo y la evolución del conocimiento humano, y por ende de la educación, con el fin de establecer su verdadero valor pedagógico y reconocer su mérito en todas las dimensiones de la construcción del individuo. Por ello, y para comprender mejor los aspectos del juego que han sido revisados en el marco de un proyecto de investigación que actualmente desarrolla la autora, en este texto se presentan algunas consideraciones del juego desde una perspectiva histórica, filosófica y psicopedagógica; se describen sus características y clasificación de acuerdo con diferentes criterios. Finalmente, se hace una revisión muy sucinta de la importancia y el gran valor didáctico que tiene el juego en la enseñanza y el aprendizaje de la Formación Cívica y Ética en alumnos de quinto grado de una escuela primaria.

### 1.1. Referentes teóricos

La revisión bibliográfica inicial sobre el juego pone de manifiesto que son muchos los aspectos que han sido objeto de reflexión, análisis, estudio e investigación sobre esta actividad, y desde diferentes perspectivas. Por consiguiente, presentamos a continuación algunas consideraciones que han sido abordadas por los autores en el marco de un proyecto de investigación cuyo eje articulador es el juego, sin olvidar que ninguna de ellas es excluyente ni tiene límites establecidos.

#### 1.1.1 El papel del juego en la historia

El juego es más viejo que la cultura Huizinga, (2000). Esta afirmación del historiador holandés publicada en su libro *Homo ludens* permite considerarlo como el primer elemento de construcción y desarrollo del ser humano y de su entorno. Los seres humanos somos seres lúdicos por naturaleza y este hecho sugiere que se aprende con mayor facilidad aquello que produce gozo y alegría.

La historia ha situado el juego como una actividad llena de sentido, por medio de él se ha creado la cultura, los primeros procesos cognitivos de las personas y con ello han podido desarrollar habilidades para subsistir. El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento.

En cuanto al desarrollo cognitivo, el antropólogo Gregory Bateson (1972) considera que el juego sólo puede producirse en organismos que posean la capacidad de generar un proceso metacomunicativo, el cual les permite distinguir diferentes tipos de mensajes, no sólo textuales, que están cargados de cierta información que ayuda a interpretar tanto el mensaje como la forma de relación que establece con el mundo

Sutton Smith (1997) ve en el juego una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido El juego es considerado como un sistema

reglado que se desarrolla en un tiempo y un lugar, “refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual, por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador” Cailliois, (1997).

### **1.1.2 Relación entre juego y filosofía**

Desde el punto de vista de la filosofía, Emanuel Kant (2004) se refiere al juego como una actividad que tiene un fin; durante la experiencia del juego se construyen saberes, ya que esta actividad requiere de facultades como “conocimiento, imaginación y entendimiento”

Nietzsche, a diferencia de Kant, caracteriza el juego como el azar, ya que no tiene causalidad ni finalidad, sin embargo, lo establece y lo considera como una unidad trascendental de la experiencia humana. “El azar significa, por tanto, que estamos ante el hombre que juega. Como el músico que improvisa y que hace del obstáculo mismo materia de creación” citado en Reboul, (1993).

### **1.1.3. La incidencia del juego en los procesos psicopedagógicos**

El juego en el desarrollo del ser humano ha permitido entender cómo aprende y cuáles son sus transformaciones y los de su entorno. Piaget, por ejemplo, destacó el gran valor de esta actividad en la construcción del ser humano, tanto en lo cognitivo como en lo moral. También consideró que aun cuando el juego sea una actividad libre cuenta con normas. Desde el punto de vista afectivo observó cómo el niño comprende con amor el mundo a partir de los símbolos, reglas y experiencias. Piaget basó sus postulados en el estudio de las reacciones circulares que transforman el cuerpo y el ambiente externo para dar paso a la creatividad

El juego, como proceso de asimilación, permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con él. No se asimilan objetos puros, “se asimilan situaciones en las cuales los objetos desempeñan ciertos papeles y no otros. . . la experiencia directa de los objetos comienza a quedar subordinada, en ciertas situaciones, al sistema de significaciones que le otorga el medio social” Piaget y García, (1982). Piaget caracteriza el objeto como un elemento cargado de significaciones sociales que permiten el aprendizaje del niño a partir de la asimilación o del juego

Los aportes del juego en el proceso de aprendizaje van más allá de la simple acumulación de conocimiento. “El juego y desarrollo están muy vinculados entre sí de una forma global: el mundo de los afectos, el aprendizaje social y el desarrollo cognitivo se manifiestan en el juego y, a su vez, crecen por su acción” (Martínez Quesada, 2013, p. 105).

### **1.1.4. Aspectos neuropedagógicos del juego**

Decir que existe un proceso o modelo de aprendizaje ideal limitaría las infinitas posibilidades que tiene el ser humano para desarrollarse como sujeto transformador de una sociedad; el educador se basa en teorías ya establecidas y muchas veces restringe su capacidad creadora y transformadora. Al respecto Salas Silva afirma que: El aprendizaje, desde el punto de vista neurobiológico, es un proceso de adaptación progresivo y constante y en permanente mutación y transformación, cada uno de nosotros tiene, en consecuencia, sus estilos de aprendizaje, es decir, sus estilos de adaptación al medio a través de la mayor o menor tendencia a utilizar un canal sensorial más que el otro. Salas Silva, (2003)

No hay que considerar el juego en el proceso educativo como una actividad o un medio sin sentido, pues forma parte de todas las manifestaciones humanas, desde la infancia hasta la vejez, debido a que el ser humano es lúdico por naturaleza. Más bien se debe pensar en el juego como un recurso que permite construir conocimiento no sólo en una dirección y para un sólo sujeto, dado que brinda la posibilidad de aprender de manera distinta y en diferentes sentidos:

las simples muecas que le hace el abuelo a su nieto para que lo imite generan mayores posibilidades de aprendizaje recíproco. En este tipo de aprendizaje el educador se ha limitado; su papel se ha centrado simplemente en transmitir conocimientos y no en devenir un sujeto facilitador del desarrollo cognitivo

Al respecto, Solé (2012) considera que la incorporación del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje exige del docente un cambio radical de su papel en el aula: debe dejar de ser un observador del proceso y un transmisor de conocimientos; debe dar paso a la participación y a la construcción con sus educandos. La educación atraviesa una etapa en la que es necesario un cambio de paradigmas, que se enseñe no a repetir lo que se nos dice, sino a proponer soluciones a situaciones cambiantes. Las constantes transformaciones de los sistemas educativos, la deserción, el avance tecnológico y las prácticas obsoletas en las aulas, entre otros aspectos, han evidenciado la necesidad de innovar las estrategias didácticas y orientarlas para lograr una verdadera aprehensión de los conocimientos en todos los sentidos, en todos los campos del saber y en todos los ciclos educativos.

En este sentido, el docente debe cuestionar si fue formado para transmitir conocimientos o para construirlos colectivamente. Se habla del juego en la formación del educando y no del educador, no nos permitimos aprender jugando, hemos olvidado que somos seres humanos tridimensionales: reír, jugar y aprender con el estudiante es una manera de cambiar la idea social del docente. Dé este modo, el juego en el ámbito educativo y desde la didáctica se convierte en un elemento significativo potenciador del aprendizaje que puede ser llevado al aula sin distinción de niveles educativos

#### **1.1.5. Clasificación del juego y su desarrollo en la enseñanza y el aprendizaje**

Aunque son varios autores los que han hablado de la clasificación del juego, existen diferentes enfoques en los que se han apoyado para realizar dicha clasificación. En cuanto a los procesos de enseñanza, se emplean de acuerdo con la edad escolar, los intereses y necesidades, de tal manera que se emplean como potenciadores y dinamizadores de los procesos pedagógicos.

Son tan diversas las perspectivas como los juegos mismos, por lo que resulta compleja una clasificación única; además, diferentes campos del saber han hecho sus aportes en cuanto a la variedad y características de este recurso.

Desde la pedagogía, por ejemplo, el juego ha contribuido a mejorar significativamente sus procesos, a alcanzar los objetivos trazados para una actividad o programa.

Desde una perspectiva sociológica en la que las acciones del ser humano y sus intereses sociales son lo esencial, Roger Caillois (citado en Holzapfel, 2003)

El juego puede estar presente en todo tipo de actividades, en todos los procesos de aprendizaje, en los diferentes campos del conocimiento y, como se ha mencionado, en la construcción de la vida misma.

Las teorías de la psicología, con los postulados de Jean Piaget, se basan en aspectos del ser humano, como la afectividad, la personalidad, la cognición, la motricidad y su incidencia en los periodos de desarrollo evolutivo del niño, que se traduce en la construcción del conocimiento y, por ende, del ser humano. De aquí se desprenden los denominados juego sensoriomotor, juego simbólico y juego de reglas (Navarro Adelantado, (2002)

La clasificación y función de los juegos contribuye a realizar una mejor planeación, clasificación y aplicación de las actividades lúdicas en la escuela, indistintamente de las áreas de conocimiento en el que se organice el currículo. Cuando se quiere enseñar por medio del

juego es necesario tener claras sus características y finalidades; se deben considerar aspectos vinculados a la motricidad y al desarrollo cognitivo del niño, además de tener presentes los aspectos socioculturales del educando. También es fundamental considerar el “espacio en el que se realiza el juego, el papel que desempeña el adulto, el número de participantes, la actividad que realiza el niño, el momento en que se encuentra el grupo” (Requena, s/f, p. 7).

### 1.1.6 El juego en la enseñanza de las Formación Cívica y Ética

Si bien es cierto que el juego la mayoría de las veces se ha visto como una actividad para el ocio, sin sentido ni significado, en los procesos de enseñanza y aprendizaje se ha empleado como una herramienta didáctica, llena de sentido, que se relaciona con los aprendizajes significativos de los educandos y mejora los resultados académicos. El área de la **Formación Cívica y Ética** no ha sido ajena al empleo de este recurso para favorecer los procesos de aprendizaje de la ciencia escolar.

Las críticas a los métodos tradicionales de enseñanza han puesto en evidencia la necesidad de incorporar herramientas innovadoras desde su componente didáctico, de modo que puedan ser empleadas en el aula con el fin de lograr que el educando, en vez de sólo almacenar conocimiento, sea capaz de incorporarlo a su estructura cognitiva, transformarlo y, quizás lo más importante, usarlo en la solución de problemas.

El juego puede ser considerado como una actividad universal que se ha venido desarrollando a lo largo del tiempo. La actividad de **Formación Cívica y Ética** ha tenido desde siempre una componente lúdica que ha dado lugar a una buena parte de las creaciones que en ella han surgido.

Mediante el juego se pueden crear situaciones de máximo valor educativo y cognitivo que permitan experimentar, investigar, resolver problemas, descubrir y reflexionar. Las implicaciones de tipo emocional, el carácter lúdico, el desbloqueo emocional, la desinhibición, son fuentes de motivación que proporcionan una forma distinta a la tradicional de acercarse al aprendizaje Corbalán y Deulofeu, (1996).

El caso que se presenta trata de abordar los contenidos y competencias de una unidad didáctica del currículo de **Formación Cívica y Ética** para Educación Primaria en Mérida Yucatán, desarrollándolos a través de actividades y juegos que motiven y sean fuente de entretenimiento para el alumnado. La experiencia fue llevada a cabo con un grupo de 5to grado (10 a 12 años) en el Instituto Educativo Campestre durante el curso 2014-2015, en la Escuela Básica particular, incorporada a la Secretaría de Educación Pública de Mérida, Yucatán.

El trabajo tiene la siguiente estructura: en primer lugar, se exponen los motivos por los que este proyecto contribuye al logro de un aprendizaje más significativo, así como un aumento del interés de los niños y niñas hacia las **Formación Cívica y Ética**; a continuación, se presentan los objetivos que se pretenden alcanzar, los recursos y los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades, la secuenciación y descripción de las sesiones en las que se desarrolla la unidad, y los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación; finalmente, se hace una reflexión sobre los resultados de la experiencia de innovación y se analizan sus posibilidades de generalización como herramienta didáctica.

## 2. Justificación y enmarque teórico

Entendemos por juego toda aquella actividad cuya finalidad es lograr la diversión y el entretenimiento de quien la desarrolla. Según Piaget (1985), «*los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla*».

El juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de las personas, no solamente de los niños, sino también de los jóvenes y adultos Blatner y Blatner, (1997). Jiménez (2003) sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción. En muchos casos, el juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social (Rojas, 2009).

Las principales razones para utilizar los juegos como recurso didáctico en el aula son las siguientes:

- Son actividades atractivas y aceptadas con facilidad por los alumnos que las encuentran novedosas, las reconocen como elementos de su realidad y desarrollan su espíritu competitivo. Además, el juego estimula el desarrollo social de los alumnos, favoreciendo las relaciones con otras personas, la expresión, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, la aceptación y seguimiento de unas normas, la discusión de ideas, y el reconocimiento de los éxitos de los demás y comprensión de los propios fallos (Chamoso, 2004).
- Requieren esfuerzo, rigor, atención y memoria, y estimulan la imaginación (Alsina, 2007).
- Destacan por su utilidad en el tratamiento de la diversidad. En el aula de matemáticas, Contreras (2004) señala la utilidad de los juegos «*como recurso motivador para los alumnos con mayores dificultades, y también como origen de posibles investigaciones para alumnos destacados*».

La enseñanza deductiva en **la Formación Cívica y Ética** está enfocada a un proceso mental de bajo nivel, es decir, se basa en procedimientos memorísticos y de repetición, que no dan cabida a la resolución de problemas, por medio del análisis, la interpretación o la representación en lenguaje de la ciencias de una idea, es decir, a los procesos mentales de alto nivel.

Introducir el juego u otras tareas lúdicas en el aula no tiene por qué ser complejo en **la Formación Cívica y Ética**, donde surgen numerosos planteamientos y problemas cuya resolución puede ser vista como un premio o una meta a alcanzar. Algunos investigadores ya han analizado las ventajas que puede suponer introducir juegos en el aula mediante el estudio de casos prácticos de aplicación

Con esta sólida fundamentación teórica, expondremos el diseño de una unidad didáctica íntegramente basada en juegos y la posible extensión de esta metodología a otros ítems del currículo.

### **3. Ámbito de aplicación**

A continuación describimos brevemente el marco educativo y el contexto en el que se ha desarrollado el trabajo.

#### **3.1. El sistema educativo Mexicano**

La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en su Artículo 3º, menciona que toda persona tiene derecho a la educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios- impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior. La educación inicial, preescolar, primaria y secundaria, conforman la educación básica, por lo que la Educación deberá ser obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica.

El currículo establece una serie de orientaciones centradas en el desarrollo de la autonomía del alumnado y en la adquisición de compromisos ciudadanos teniendo como marco de referencia los principios y valores democráticos, el respeto a las leyes y a los principios fundamentales de los derechos humanos, por lo que resulta muy relevante para la viabilidad de nuestro propósito es que los alumnos eviten actos de discriminación, falta de equidad e intolerancia.

La asignatura de Formación Cívica y Ética representa un espacio curricular, organizado y sistemático, para la recuperación de saberes, experiencias, habilidades, actitudes y valores de los alumnos en torno al mundo social en que viven y el lugar que ocupan en el mismo, es obligatoria durante toda la educación primaria, se imparte en cinco bloques de estudio de manera bimestral cada uno, con cinco horas a la semanales.

### 3.2. Contexto del centro educativo

Entre las características de los alumnos de quinto grado de los niños de entre diez a doce años, es que se van afianzando cada vez más su personalidad, la autocrítica así como se evalúan comparando sus habilidades y sus logros con los de los demás. En la medida que el niño se valore, estime y considere capaz y competente, habrá más esperanzas de una maduración psicológica, mental y social adecuada.

La experiencia que se desarrolló durante el curso 2014–2015 en la Escuela Primaria particular incorporada mixta “Instituto Educativo Campestre”, está ubicada en la ciudad de Mérida, Yucatán. Los niños asisten de siete treinta de la mañana a dos de la tarde, la clave de la escuela es 31PPR0315U, , cuenta con una directora, una coordinadora, seis docentes frente a grupo, tres docentes auxiliares, una maestra de inglés , informática, educación artística, educación física respectivamente y dos intendentes.



Foto: Escuela Primaria particular incorporada mixta “Instituto Educativo Campestre”

En cuanto al contexto socio-familiar, son familias que viven al norte de Mérida, por lo que provienen de un status socioeconómico alto, los padres de familia la mayoría son empresarios, cuentan con estudios universitarios, por lo que los niños y niñas cuentan con los recursos para tener un desarrollo integral.

El grupo sobre el que se ha realizado la experiencia consta de veinticuatro alumnos, entre diez y doce años de edad., 13 son niñas y 11 niños. Al inicio del ciclo escolar se realizó un diagnóstico y se detectó que la mayoría de los niños cambian de grado con las competencias desarrolladas de acuerdo a la edad y suficientes conocimientos.

### **3.3 Situación de partida**

La idea de esta innovación es diseñar o adaptar juegos para las unidades didácticas del currículo de Formación Cívica y Ética de Educación Básica; es decir, centrar las clases en actividades lúdicas que contribuyan a desarrollar en el alumnado las capacidad de empatía, la cual es importante para que haya equidad, como marca el currículo.

Dadas las limitaciones de tiempo para llevar a cabo la experiencia, el proyecto se focalizó en plantear a través de juegos la unidad didáctica **“Respeto a la diversidad”** dentro del bloque III Niñas y niños que trabajan por la equidad contra la discriminación y por el cuidado del medio ambiente, del currículo de 5º grado de Educación Básica, de la asignatura de Formación Cívica y Ética.

Para conocer la actitud del alumnado hacia el modo de trabajar formación cívica y ética, se realizó una entrevista semiestructurada con el objetivo de que valorasen el grado de utilidad y motivación en la formación cívica y ética. Se obtuvieron las siguientes conclusiones: al 70% del alumnado le parecía interesante la materia, sin embargo, alegaba aburrirse realizando ejercicios para afianzar los conceptos que se le explicaban; la mayoría no tenía ningún tipo de motivación, su único fin era aprobar el examen; un 30% describía la dificultad de la materia, y afirmaba que el método de trabajo no solventaba esta complejidad; sin embargo, la gran mayoría, el 90%, reconocía la utilidad de formación cívica y ética.

De la entrevista se deduce que el alumnado reconoce la importancia de formación cívica y ética pero se detecta la necesidad de cambiar la metodología, para que despierte su interés y fomentar el amor a la naturaleza para que no sea algo aburrido o inútil.

Conviene destacar que en el Instituto Educativo Campestre no se había desarrollado hasta este momento ningún tipo de proyecto de estas características. Las líneas metodológicas seguidas por los docentes de formación cívica y ética se centran en la enseñanza expositiva y actividades repetitivas.

Por ello, la experiencia desarrollada ha involucrado de forma directa al docente y al alumnado, requiriendo el apoyo y el consentimiento del equipo directivo del Instituto Educativo Campestre; suponiendo una acción innovadora, concebida como aportación para la mejora docente.

## **4. Objetivos de aprendizaje**

El proyecto ha pretendido desarrollar en el alumnado una serie de capacidades:

- Reconocer en la convivencia cotidiana la presencia o ausencia de los principios de interdependencia, equidad y reciprocidad
- Participar en acciones para prevenir o erradicar la discriminación.
- Utilizar la Constitución como fundamento para la protección del ambiente y de la diversidad natural y social.
- Participar en acciones colectivas en favor de un ambiente equilibrado en su entorno.

### **4.1 Análisis de los objetivos**

Para comprobar el grado de adquisición de los objetivos anteriores, se han propuesto una serie de indicadores y medidas (Tabla 1).

OBJETIVO GENERAL	INDICADORES DE IMPACTO	MEDIDAS
Respetar y valorar a la diversidad	El alumnado: a. Valora, protege y desarrolla las culturas y sus visiones y conocimiento del mundo, obteniendo un desarrollo integral. b. Evita distintos tipos de discriminación. El docente fomenta en los estudiantes el amor a la diversidad, el amor a la naturaleza, utilizando estrategias como el juego lúdico.	Se utiliza la herramienta de calificación, como es el uso de rúbricas, para poder proporcionarles a los alumnos un feedback con respecto de las estrategias desarrolladas. Se utiliza diversas evaluaciones, como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES DE IMPACTO	MEDIDAS
Reconocer en la convivencia cotidiana la presencia o ausencia de los principios de interdependencia, equidad y reciprocidad  • Participar en acciones para prevenir o erradicar la discriminación.  • Utilizar la Constitución como fundamento para la protección del ambiente y de la diversidad natural y social.  • Participar en acciones colectivas en favor de un ambiente equilibrado en su entorno.	El alumnado: a. Identifica los principios de equidad, justicia. b. Realiza actividades para combatir la desigualdad. c. Participa en actividades colectivas para el mejoramiento de su entorno. d. Es solidario con sus compañeros. e. Es empático con su entorno. f. Convive armónicamente con su entorno. g. Elabora campañas para el cuidado del ambiente. h. Aprecia su entorno, con acciones como el cuidado de la naturaleza. El docente utiliza los juegos lúdicos para concientizar y sensibilizar al alumnado.	Aplicación de autoevaluación, para que ellos mismos se percaten de sus avances. . Entre ellos mismos se aplicarán una coevaluación, por medio de la escala estimativa.  Resultados de las rúbricas, con una retroalimentación por parte del docente, en el que se les proporcionará sus fortalezas y sus áreas de oportunidad.

Tabla 1. Indicadores y medidas de los objetivos generales y específicos

## 5. Desarrollo de la innovación

Para empezar con las actividades se les da la bienvenida y se les da a conocer el tema que se tratará en la sesión el cual es: “Niñas y niños que trabajan por la equidad, contra la discriminación y protección del ambiente”, de igual manera la competencia que deben alcanzar, así como, también el aprendizaje esperado., se les pedirá a los alumnos que se levanten de su lugar y con movimientos realizarán la activación, la canción es titulada “La canción de la igualdad”, los materiales empleados son proyector y computadora.

Se integrarán en equipos de 6 integrantes, formando en total 4 equipos, para designar a los integrantes, se realizará al juego “Las maravillas de mi entorno”, en el cual se les planteará la siguiente pregunta ¿Qué es lo que más te gusta de tu entorno natural?, en una tarjeta escribirán la respuesta y la pegarán con cinta en su espalda, seguidamente les pondré una canción de fondo para que se integren en equipos de acuerdo a las semejanzas de sus respuestas, los materiales didácticos son una tarjeta, plumones, cinta adhesiva, bocina y usb.

Se les proporcionará una cartulina para jugar “Adivina mis valores” con la cual tiene escrita la palabra IGUALDAD en la que formarán palabras enfocadas en valores (Respeto, Generosidad, Amistad, Amor, Tolerancia, Solidaridad, Libertad), luego en común acuerdo escribirán en grupo su definición de igualdad con los valores proporcionados, se elegirán a cinco alumnos que darán su definición, los materiales didácticos son cartulina y plumones.

Con fines de evaluación oral se les preguntará sobre lo que entienden por equidad, con la finalidad de conocer los conocimientos previos de los alumnos, en seguida se les explicará lo que es la equidad y la diferencia entre equidad e igualdad, la docente empleará imágenes para explicar el tema, haciendo que los niños y niñas reflexionen sobre el cuidado del medio ambiente y el amor y respeto a la naturaleza, los materiales a emplear son proyector, bocina y computadora.

Se les proporcionará una autoevaluación, para que ellos se percaten de sus propios avances., los materiales a utilizar son una hoja impresa y lápiz.

Se les proporcionará una lectura de la naturaleza titulada “ El gran tesoro de la naturaleza”, en la que realizarán una lectura compartida, posteriormente se les pedirá que salgan a la cancha, se les informará que realizarán un juego, pero primero deben conocer a los integrantes de los mismos, se jugará el juego llamado “El panal de colores”, para lo cual se dibujará en la cancha un círculo de color azul, otro amarillo, el tercero rosado y el cuarto verde, cada círculo representando un panal, recorrerán las canchas haciendo una fila, moviéndose y haciendo sonidos como las abejas, cuando la docente de la instrucción de decir por ejemplo 2 abejas en el panal verde, los primeros que lleguen se quedan en el panal, los demás siguen girando alrededor de la cancha y así sucesivamente, hasta conformar los equipos.

Una vez formados los equipos, se realizará el juego “carreras de relevos”, en las que se pondrán en filas con los equipos formados, la docente realizará una pregunta con relación al texto leído “El gran tesoro de la naturaleza”, y una vez que respondan correrán a la base y luego regresarán, si en dado caso no sabe la respuesta, sus compañeros (integrantes de su equipo), lo pueden ayudar, los materiales a utilizar son fotocopias del cuento, gises de colores y conos para educación física.

Se les pedirá a los alumnos que se coloquen en un círculo, en el que se dibujará los bordes del círculo, para jugar “mar adentro, mar afuera”, cuando la docente les diga “mar adentro”, todos darán un salto adentro del círculo, cuando la docente diga “mar afuera”, todos darán un salto afuera del círculo, las instrucciones se darán rápido, para los que se equivoquen, responderán la siguiente pregunta ¿Qué sintieron con relación al texto de lectura compartida?, ya que como nos menciona Vygotsky en Papalia,(1999), material a emplear un gis.

Se sentarán en el piso en forma de círculo, para compartir sus experiencias, respondiendo a la interrogante, ¿Qué he hecho para proteger el medio ambiente?, para saber sus turnos al expresarse se realizará el juego de “papa caliente”, se les proporcionará una pelota, en el que uno de los alumnos sin ver a sus compañeros dirá “papa caliente, papa caliente” las veces que el considere, cuando diga el alumno “se quemó la papa”, responderá a la pregunta, luego el alumno que estaba dando las instrucciones se sienta en el lugar de aquel que respondió la interrogante y así sucesivamente.

Se diseñará con ayuda de la docente una campaña llamada “Todos al cuidado de la naturaleza”, en la que por equipos, diseñarán un programa televisivo, en el que el mensaje este enfocado al cuidado del entorno, para realizar la actividad, seguirán los siguientes pasos:

Los alumnos diseñarán un guion de su programa televisivo con ayuda de la docente.

Ensayarán su guion, considerando que dicho programa, debe hacer un inicio, un desarrollo y un final, los materiales a utilizar, el sonido, ya que se invitarán a la escuela y sus familiares para la presentación del programa, dicho programa se llevará a cabo en la cancha cívica.

Al finalizar la campaña, se realizará el juego llamado “ ¿Y tú qué sabes?”, en las que se invitará a 20 alumnos para participar, formando 2 equipos de 10 integrantes, se pondrá el escenario al respecto para la simulación los cuales será 2 mesas, 2 campanas y 1 micrófono,

en el que se realizará una pregunta el primer equipo que suene la campana tiene derecho a responder la pregunta, si la contesta correctamente es punto para el equipo, sino la contesta correctamente se le da la opción al otro equipo de responder, los materiales a utilizar son, hojas de papel, bolígrafos, bocina, 1 micrófono, 2 mesas y 2 campanas.

En el salón compartirán sus experiencias de la actividad realizada, por medio del juego llamado “la caja de las emociones”, compartiendo como se sintieron con la actividad del programa televisivo, cada alumno escribirá lo que sintió en una hoja, para luego depositarlo en la caja, luego la docente leerá las opiniones de los alumnos, los materiales a emplear son, una caja de zapatos, hojas y bolígrafos.

Para evaluar la actividad, la docente elaborará una escala estimativa, en la que los alumnos responderán de manera colaborativa, material a emplear hoja impresa y bolígrafo.

Por medio del juego llamado “El sonido de los animales”, se integrarán los equipos, en los que a cada uno escogerá un papel que llevará escrito el nombre del animal (gato, pájaro, lobo), en la que con los ojos vendados harán los sonidos que les haya tocado, hasta encontrar a los integrantes, una vez en equipos se les pedirá que elaboren una carta dirigida al medio ambiente, en la que redactarán, que han hecho por el medio ambiente hasta ahora y que harán de ahora en adelante para proteger este maravilloso planeta, al término un integrante de cada equipo la leerá, los materiales a emplear son tarjetas, pañoletas, hojas y bolígrafos.

Responderán en equipos la evaluación por medio de una rúbrica

## **5.1 Metodología**

El proyecto de innovación está pensado para que en cada una de las sesiones que comprenda la unidad didáctica se desarrolle uno de los siguientes formatos:

La sesión se divide en tres fases. Primero el docente explica algún concepto o procedimiento referente a la unidad didáctica que se esté trabajando. A continuación, se plantea un juego por medio del cual el alumnado interioriza sus conocimientos previos.

Se integra el juego teniendo como punto de partida el tema de la igualdad y equidad. De este modo, el alumnado es sujeto activo en su aprendizaje y recurre a su intuición y conocimientos para reflexionar sobre estos términos.

El docente debe manejar y dirigir en todo momento la situación. Es importante que establezca de forma clara la dinámica de juego, pautando el desarrollo de la actividad y marcando las normas o reglas del juego que los alumnos deben respetar en todo momento.

El alumnado debe vivir el juego como tal, reaccionando de manera eficiente ante las diferentes condiciones que se planteen. La sensación de querer ganar el juego le permite ser activo en su aprendizaje, y desarrollar procesos cognitivos utilizando la intuición de manera cada vez más ágil.

Las actividades lúdicas deben combinar juegos tanto individuales como colectivos. De esta forma, el alumnado aprende a ser autónomo y a resolver situaciones por sí mismos, además de prosperar en su competencia social. La educación en valores supone un pilar importante en dinámicas de juego. La cooperación, la madurez, la tolerancia, la solidaridad, el respeto, la participación, la justicia, la igualdad, la disciplina, etc. deben estar presentes en todo momento.

La unidad didáctica concreta que se desarrolló durante la ejecución de la experiencia se titula “El Respeto a la Diversidad”, y pertenece al bloque III “Niñas y niños que trabajan por la equidad y contra la discriminación”. Se desarrolló en diez sesiones de 50 minutos cada una, siguiendo la metodología expuesta arriba.

## 5.2 Recursos, medios y materiales didácticos

Cada juego va acompañado de una serie de actividades que el alumnado realizará o adjuntará al portafolio de evidencia en donde recolecta los trabajos significativos de las asignaturas. El portafolio es muy importante en el desarrollo de la innovación, ya que permite al alumnado percatarse de sus aprendizajes. Por un lado, el docente lo utilizará como instrumento de evaluación de la actividad del alumnado, y por otro lado, este dispone del portafolio como elemento fundamental para repasar los contenidos de las sesiones.

El uso de materiales didácticos como la libreta será necesario en algunas ocasiones. Es imprescindible que el profesorado informe de cuando su uso está permitido y cuando no, ya que en su libreta podrá realizar anotaciones que sean útiles para reforzar sus aprendizajes.

Si fuera necesario, el alumnado podría disponer de un libro de texto “Formación Cívica y Ética” como material adicional de cara a realizar actividades de refuerzo. Las necesidades particulares de cada alumno, así como la valoración que haga el docente de la situación, contestarán de forma específica a esta pregunta.

## 5.3 Secuenciación de los juegos y actividades

En la Tabla 2 viene recogida la secuenciación de los juegos y las actividades realizadas a lo largo de la unidad didáctica, así como los contenidos con los que se relacionan.

Sesión	Juego-Actividad	Contenido
1ª	“Canción de la igualdad”	Concepto de igualdad y equidad
2ª	“Lo maravilloso de mi entorno”	Conocimientos previos de la naturaleza
3ª	“Adivina mis valores”	Concepto de igualdad y los valores para el cuidado del entorno
4ª	“El panal de colores”	El cuidado de la naturaleza
5ª	“Carrera de relevos”	Conocimiento de la naturaleza
6ª	“Mar adentro, mar afuera”	Valores para proteger a la naturaleza
7ª	“Papa caliente”	Reflexión del cuidado de la naturaleza
8ª	“¿Y tú qué sabes?”	Conocimientos adquiridos de la naturaleza y valores para el cuidado del entorno
9ª	“La caja de las emociones”	La empatía a la naturaleza
10ª	“El sonido de los animales”	Conocimientos generales adquiridos durante el bloque III “Niñas y niños que trabajan por la equidad, contra la discriminación y protección del ambiente”

Tabla 2 Secuenciación de los juegos y actividades

A lo largo de la unidad didáctica se llevaron a cabo un total de diez juegos y actividades. A continuación desarrollamos tres de ellas con un mayor detalle

“Adivina mis valores”: Concepto de igualdad y los valores para el cuidado del entorno

**Descripción:** El juego consiste en que el alumnado identifique los conceptos que se van a estudiar a partir de la definición de los mismos. Para ello, se describen los distintos diversos valores que se estudian en esta unidad didáctica (Respeto, Generosidad, Amistad, Amor, Tolerancia, Solidaridad, Libertad, Justicia, Honestidad), las cuales se les proyectará por medio de diapositivas, en las que ellos analizarán y darán su punto de vista con respecto a la imagen, identificando que valores, para luego incluirlo luego integrar esos valores al concepto de “IGUALDAD”, que estará escrito de manera vertical con letras grandes en su cartulina, por lo que cada letra del concepto escrito, tiene un valor de los proyectados.

**Comentario:** Mediante este juego, el papel activo del alumnado se retroalimenta con la satisfacción obtenida al acertar la respuesta.



“El panal de colores” y “carrera de relevos”. Reflexión y análisis del cuidado de la naturaleza.

**Descripción:** Se les proporcionará una lectura de la naturaleza titulada “ El gran tesoro de la naturaleza”, en la que realizarán una lectura compartida, la cual se les dará de manera impresa y se les proyectará la lectura con sus imágenes, posteriormente se les pedirá que salgan a la cancha, se les informará que realizarán un juego, pero primero deben conocer a los integrantes de los mismos, se jugará el juego llamado “El panal de colores”, para lo cual se dibujará en la cancha un círculo con gis de color azul, otro amarillo, el tercero rosado y el cuarto verde, cada círculo representando un panal, recorrerán las canchas haciendo una fila, moviéndose y haciendo sonidos como las abejas, cuando la docente de la instrucción de decir por ejemplo 2 abejas en el panal verde, los primeros que llegue se quedan en el panal, los demás siguen girando alrededor de la cancha y así sucesivamente, hasta conformar los equipos, cuando dentro del círculo ya estén los 6 integrantes ya no podrá ingresar ni un integrante más al círculo del color mencionado por la docente.

Una vez formados los equipos, se realizará el juego “carreras de relevos”, en las que se pondrán en filas con los equipos formados, la docente realizará una pregunta con relación al texto leído “El gran tesoro de la naturaleza”, y una vez que respondan correrán a la base y luego regresarán, si en dado caso no sabe la respuesta, sus compañeros (integrantes de su equipo), lo pueden ayudar, ganará el equipo en el que todos los integrantes hayan llegado primero a la base.

**Comentario:** Mediante el juego del panal de colores, será utilizado para integrar a los participantes del equipo, para luego realizar el juego de la carrera de relevos en donde demostrarán sus habilidades de comprensión de la lectura y también será colaborativa ya que los alumnos se podrán ayudar mutuamente.



“¿Y tú qué sabes?”. Conocimientos adquiridos de la naturaleza y valores para el cuidado de su entorno.

**Descripción:** Se diseñará con ayuda de la docente una campaña llamada “Todos al cuidado de la naturaleza”, en la que por equipos, diseñarán un programa televisivo, en el que el mensaje este enfocado al cuidado del entorno.

Los alumnos diseñarán un guion de su programa televisivo con ayuda de la docente, para tal actividad consultarán en diversos medios cuales son los elementos que debe de tener un programa de televisión tipo reality shows.

Ensayarán su guion, considerando que dicho programa, debe hacer un inicio, un desarrollo y un final, los materiales a utilizar, el sonido, ya que se invitarán a la escuela y sus familiares para la presentación del programa, dicho programa se llevará a cabo en la cancha cívica.

Al finalizar la campaña, se realizará el juego llamado “ ¿Y tú qué sabes?”, en las que se invitará a 20 alumnos para participar, formando 2 equipos de 10 integrantes, se pondrá el escenario al respecto para la simulación los cuales será 2 mesas, 2 campanas y 1 micrófono, en el que se realizará una pregunta el primer equipo que suene la campana tiene derecho a responder la pregunta, si la contesta correctamente es punto para el equipo, sino la contesta correctamente se le da la opción al otro equipo de responder, ganará el equipo que haya más haya respondido asertivamente.

## 6. Evaluación

Otro aspecto fundamental del proyecto es la evaluación del mismo, la cual se ha llevado a cabo desde dos puntos de vista: evaluación del alumnado y evaluación de la experiencia.

### 6.1 Evaluación del alumnado

Para llevar a cabo la evaluación del alumnado se han tenido en cuenta los siguientes aspectos:

Examen de evaluación de la unidad didáctica que los alumnos realizaron al finalizar las sesiones de la unidad (30% de la nota).

La actitud de los alumnos a lo largo de las sesiones (40%). Premiando el interés por la materia, el esfuerzo, la participación en el aula, así como el compañerismo, la cooperación, la disposición y el esfuerzo personal.

Actividades realizadas o información recogida en el portafolio (20%). De manera periódica y al final de la unidad, se supervisaron los portafolios de los estudiantes.

Puntuación o posición lograda en cada uno de los juegos que se desarrollaron en el aula (10%).

## 6.2 Evaluación de la experiencia

Se ha desglosado en tres etapas, para cada una de las cuales se proponen na serie de instrumentos de evaluación (Tabla 3).

ETAPAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
EVALUACIÓN PREVIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntas previas de los conocimientos a abordar por medio de una autoevaluación.</li> </ul>
EVALACIÓN DE PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se empleará una lista de cotejo, para el alumnado se percate de sus propios avances, a través de la coevaluación.</li> </ul>
EVALUACIÓN DE RESULTADOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>El alumnado responderá a una rúbrica con los elementos abordados durante las sesiones, el docente le proporcionará una retroalimentación al termino de las actividades</li> </ul>

Tabla 3. Etapas e instrumentos de evaluación de la experiencia

## 6.3 Resultados de la evaluación

A partir de la evaluación realizada, conviene resaltar los siguientes aspectos.

Previamente a su puesta en práctica, algunos alumnos no querían abordar temas con referente a formación cívica y ética ya que comentaron que como lo habían cursado en años anteriores era solo lecturas de la asignatura, pero ya luego que la docente les presento el programa y las estrategias a trabajar hubieron unos que ya no desistieron ya que comentaron que el uso de juegos si les resultaba interesante para convivir más con sus compañeros.

A lo largo de las distintas sesiones, por medio de la observación en el aula, se percibió un aumento de la motivación en los alumnos, ya que hasta los alumnos pocos participativos e introvertidos se unieron y participaron de manera colaborativa en las actividades, por lo que todos los alumnos se implicaban en las actividades, mostrándose entusiastas.

El interés por ganarles hacía implicarse de forma directa en su aprendizaje, ya que convivían y se socializaban de una manera competitiva, sin perder de vista que todo eran estrategias de juego y que uno de los objetivos que había mencionado la docente es tener una actitud colaborativa, empática, solidaria en las actividades, ya que todo ello está vinculado al tema que se estaba abordando como son los valores. Las clases de formación cívica y ética incorporaron una vertiente lúdica sin perder de vista los objetivos de aprendizaje de la asignatura.

Una vez finalizada la unidad didáctica, se pidió a los alumnos que respondiesen a una encuesta, donde tenían que valorar la experiencia (de 1 a 10) a través de una serie de ítems, comparando la nueva metodología con la seguida anteriormente. Los resultados obtenidos fueron positivos (Tabla 4).

	Media aritmética	Media aritmética
Nivel de interés y motivación	9.9	6.8
Grado de dificultad de los contenidos	6.0	8.6
Resultados en el aprendizaje	9.2	7.8
Grado de satisfacción	9.9	5.6

Tabla 4. Resultados de la valoración del alumnado

A partir de los resultados anteriores, se constata un aumento de la motivación y del interés hacia la formación cívica y ética con la implantación de la nueva metodología. Los alumnos afirman que aprender formación cívica y ética jugando les resulta interesante y divertido, incluso algunos lo llegan a calificar de apasionante.

En lo que respecta a la dificultad del proceso de aprendizaje, el alumnado reconoce que el uso de juegos les ha facilitado la comprensión de los conceptos y la aplicación de los valores en su entorno.

Trabajar en pequeños grupos les ha permitido personalizar el ritmo de aprendizaje, tanto para aquellos estudiantes con dificultades, como para aquellos más aventajados. En general, se sienten satisfechos con lo aprendido.

Comparando las calificaciones individuales de cada alumno obtenidas en el control de evaluación de la unidad didáctica con respecto a su trayectoria a lo largo del curso, no se aprecian diferencias significativas.

Finalmente, hay que destacar que la experiencia ha sido muy enriquecedora y satisfactoria para todos. La participación del alumnado, su motivación en las clases, su interés por aprender, su concentración y su empeño por analizar y reflexionar sobre la naturaleza y su entorno que les permitían ganar el juego, fueron aspectos muy positivos. En particular, sentir el creciente gusto por la asignatura de formación cívica y ética en los estudiantes, fue un elemento de plena satisfacción para la labor docente, que contrarresta el trabajo y esfuerzo que conlleva planificar una unidad didáctica utilizando juegos didácticos.

## **7. Conclusiones**

Sobre la base de los resultados obtenidos, podemos afirmar que el uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de formación cívica y ética en 5º grado de educación primaria aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio de esta materia, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos. Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la utilización de actividades de carácter lúdico en el aula de formación cívica y ética, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades didácticas.

Es conveniente remarcar que los juegos propuestos tienen una estructura que se adapta con gran facilidad a otras unidades del currículo de asignaturas y otros grados de educación primaria, lo que permite parcialmente su reutilización, con pequeñas modificaciones. Asimismo, actualmente existe una amplia bibliografía al respecto que permite a los docentes incorporar estos elementos a su actividad docente.

Por ejemplo, el juego "¿Y tú qué sabes?" se pueden ajustar fácilmente al estudio de otros conceptos. El objetivo del juego sería el mismo, sólo habría que modificar el contenido de las preguntas del reality. De esta forma, se podrían trabajar contenidos conceptuales como sentimientos, emociones, tradiciones, costumbres, responsabilidades, la familia, toma de decisiones.

Finalmente, podemos plantearnos si esta experiencia puede ser generalizada a otras etapas educativas. Si bien el estudio se ha ceñido a un aula de 5º grado de primaria, los resultados han sido tan satisfactorios que creemos que se puede extrapolar la metodología. No obstante, el principal trabajo en este caso sería la búsqueda de juegos adecuados a los contenidos del curso correspondiente

## **8. Agradecimientos**

La experiencia ha podido llevarse a cabo gracias a la colaboración del equipo directivo del Instituto Educativo Campestre, por las facilidades otorgadas para la realización del proyecto y en particular por el Catedrático Giovanni Pablos Solís que me orientó y guio para dar a conocer mi experiencia de este proyecto realizado de la asignatura de Formación Cívica y Ética.

### **Anexo**

#### **Plan de Clase**

##### **Propósito de la sesión**

De acuerdo a lo anterior, el propósito de la sesión, “Que los alumnos eviten actos de discriminación, falta de equidad e intolerancia” guiarán la sesión con las estrategias, las actividades que tendrán como finalidad que los alumnos adquieran los aprendizajes esperados y logren favorecer la competencia respeto y valoración de la diversidad.

Es de importancia mencionar que los ámbitos que se proponen para favorecer la formación ética y ciudadana son: el aula, el trabajo transversal, el ambiente escolar y la vida cotidiana del alumnado, por lo que la escuela juega un papel muy importante para que las competencias se vayan adquiriendo, ya que en el aula se van enriqueciendo estos valores que serán benéficos para la vida del alumnado, como señala el programa 2011, la asignatura de Formación Cívica y Ética representa en el aula, un espacio donde los niños movilizan las experiencias significativas que contribuyen su perspectiva ética y ciudadana.

El propósito de la sesión pertenece al campo formativo “Desarrollo personal y para la convivencia”, cuando los niños logren reconocer la igualdad de las personas en dignidad y derechos, implicará tener la posibilidad de colocarse en el lugar de los demás, así como rechazar cualquier forma de discriminación.

##### **Secuencia didáctica**

Enfoque del programa vigente 2011: La asignatura “Formación Cívica y Ética” Requiere tener en cuenta una serie de orientaciones centradas en el desarrollo de la autonomía del niño, basados en principios y valores democráticos, el respeto a las leyes y a los principios fundamentales de los derechos humanos y contempla tres ejes de desarrollo fundamentales: formación de la persona, formación ética y formación ciudadana.

Contenido: Respeto a la diversidad. Bloque: III Niñas y niños que trabajan por la equidad contra la discriminación y por el cuidado del medio ambiente”.

Competencia a favorecer: “Respeto y valoración de la diversidad”

Aprendizajes esperados: Participa en acciones para la protección del ambiente y de la diversidad natural y social.

##### **Inicio:**

Bienvenida, se da a conocer el tema que se tratará en la sesión el cual es: “Niñas y niños que trabajan por la equidad, contra la discriminación y protección del ambiente”, de igual manera la competencia que deben alcanzar, así como, también el aprendizaje esperado.

Se les pedirá a los alumnos que se levanten de su lugar y con movimientos realizarán la activación, la canción es titulada “La canción de la igualdad”.

Todos somos iguales  
todos somos distintos  
todos somos iguales  
todos somos distintos  
me da igual que seas pequeño o grande  
de la piel no importa tu color  
no tiene importancia tu belleza

solamente la del interior  
 pues tu y yo, pues tu y yo  
 queremos un mundo mejor  
 todos somos iguales  
 todos somos distintos  
 todos somos iguales  
 todos somos distintos  
 me da igual en que idioma me hables  
 si me hablas desde del corazón  
 si eres alto o bajo no me importa  
 o tengas en el banco un millón  
 pues tu yo, pues tu y yo  
 queremos un mundo mejor  
 pues tu yo, pues tu yo  
 queremos un mundo mejor  
 todos somos iguales  
 todos somos distintos  
 todos somos iguales  
 todos somos distintos  
 todos somos iguales

Primeramente se les explicará el método que se va a emplear en las actividades, se les dirá que en el transcurso de la sesión van a estar trabajando de manera individual y grupal.

Se integrarán en equipos de 6 integrantes, formando en total 4 equipos, para designar a los integrantes, se realizará un juego “Lo maravilloso de mi entorno”, en el cual se les planteará la siguiente pregunta ¿Qué es lo que más te gusta de tu entorno natural?, en una tarjeta escribirán la respuesta y la pegarán con cinta en su espalda, seguidamente les pondré una canción de fondo para que se integren en equipos de acuerdo a las semejanzas de sus respuestas.

Se les proporcionará una cartulina en la que participarán en el juego llamado “Adivina mis valores” con la cual tiene escrita la palabra IGUALDAD en la que formarán palabras enfocadas en valores (Respeto, Generosidad, Amistad, Amor, Tolerancia, Solidaridad, Libertad), luego en común acuerdo escribirán en grupo su definición de igualdad con los valores proporcionados, se elegirán a cinco alumnos que darán su definición.

Con fines de evaluación oral se les preguntará sobre lo que entienden por equidad, con la finalidad de conocer los conocimientos previos de los alumnos, en seguida se les explicará lo que es la equidad y la diferencia entre equidad e igualdad.

Los alumnos responden a una autoevaluación, en el que marcan el recuadro, considerando lo siguiente:

S=Siempre  
 CS=Casi siempre  
 N=Nunca

INDICADOR	S	CS	N
Participo en las actividades			
Apoyo a mis compañeros			
Pido ayuda cuando la necesito			
Comparto mis materiales			

Desarrollo:

Se les proporcionará una lectura de la naturaleza titulada “ El gran tesoro de la naturaleza“, en la que realizarán una lectura compartida, posteriormente se les pedirá que salgan a la cancha, se les informará que realizarán un juego, pero primero deben conocer a los integrantes de los mismos, se jugará el juego llamado “El panal de colores”, para lo cual se dibujará en la cancha un círculo de color azul, otro amarillo, el tercero rosado y el cuarto verde, cada círculo representando un panal, recorrerán las canchas haciendo una fila, moviéndonos y haciendo

sonidos como las abejas, cuando la docente de la instrucción de decir por ejemplo 2 abejas en el panal verde, los primeros que llegue se quedan en el panal, los demás siguen girando alrededor de la cancha y así sucesivamente, hasta conformar los equipos.

Una vez formados los equipos, se realizará el juego “carreras de relevos”, en las que se pondrán en filas con los equipos formados, la docente realizará una pregunta con relación al texto leído “El gran tesoro de la naturaleza”, y una vez que respondan correrán a la base y luego regresarán, si en dado caso no sabe la respuesta, sus compañeros (integrantes de su equipo), lo pueden ayudar.

Se les pedirá a los alumnos que se coloquen en un círculo, en el que se dibujará los bordes del círculo, para jugar “mar adentro, mar afuera”, cuando la docente les diga “mar adentro”, todos darán un salto adentro del círculo, cuando la docente diga “mar afuera”, todos darán un salto afuera del círculo, las instrucciones se darán rápido, para los que se equivoquen, responderán la siguiente pregunta ¿Qué sintieron con relación al texto de lectura compartida?



Se sentarán en el piso en forma de círculo, para compartir sus experiencias, respondiendo a la interrogante, ¿Qué he hecho para proteger el medio ambiente?, para saber sus turnos al expresarse se realizará el juego de “papa caliente”, se les proporcionará una pelota, en el que uno de los alumnos sin ver a sus compañeros dirá “papa caliente, papa caliente” las veces que el considere, cuando diga el alumno “se quemó la papa”, responderá a la pregunta, luego el alumno que estaba dando las instrucciones se sienta en el lugar de aquel que respondió la interrogante y así sucesivamente.

Se diseñará con ayuda de la docente una campaña llamada “Todos al cuidado de la naturaleza”, en la que por equipos, diseñarán un programa televisivo, en el que el mensaje este enfocado al cuidado del entorno.

Los alumnos diseñarán un guion de su programa televisivo con ayuda de la docente. Ensayarán su guion, considerando que dicho programa, debe hacer un inicio, un desarrollo y un final, los materiales a utilizar, el sonido, ya que se invitarán a la escuela y sus familiares para la presentación del programa, dicho programa se llevará a cabo en la cancha cívica. Al finalizar la campaña, se realizará el juego llamado “ ¿Y tú qué sabes?”, en las que se invitará a 20 alumnos para participar, formando 2 equipos de 10 integrantes, se pondrá el escenario al respecto para la simulación los cuales será 2 mesas, 2 campanas y 1 micrófono, en el que se realizará una pregunta el primer equipo que suene la campana tiene derecho a responder la pregunta, si la contesta correctamente es punto para el equipo, sino la contesta correctamente se le da la opción al otro equipo de responder.

En el salón compartirán sus experiencias de la actividad realizada, por medio del juego llamado “la caja de las emociones”, compartiendo como se sintieron con la actividad del programa televisivo, cada alumno escribirá lo que sintió en una hoja, para luego depositarlo en la caja, luego la docente leerá las opiniones de los alumnos.

Para evaluar la actividad, la docente elaborará una escala estimativa, en la que los alumnos responderán de manera colaborativa.

INDICADORES	R	B	MB	E
Colabora con sus compañeros para el diseño de los guiones y en la realización del programa televisivo.				
Aporta ideas sobre el contenido y participa activamente en el proceso de realización.				
Da muestras de satisfacción en el proceso de realización del programa televisivo,				
El sonido tiene buena calidad técnica, es clara, comprensible y utiliza otros aspectos sonoros además de las voces				
Los contenidos se presentan de forma organizada, bien estructurada y clara.				
El guion es claro y está bien estructurado				
COMPETENCIA LOGRADA O EN PROCESO				

### **Cierre:**

Con medio del juego llamado “El sonido de los animales”, se integrarán los equipos, en los que a cada uno escogerá un papel que llevará escrito el nombre del animal (gato, pájaro, lobo), en la que con los ojos vendados harán los sonidos que les haya tocado, hasta encontrar a los integrantes.

Una vez en equipos se les pedirá que elaboren una carta dirigida al medio ambiente, en la que redactarán, que han hecho por el medio ambiente hasta ahora y que harán de ahora en adelante para proteger este maravilloso planeta, al término un integrante de cada equipo la leerá.

Responderán en equipos la evaluación por medio de una rúbrica

INDICADORES	NIVEL 1(BRONCE)	NIVEL 2 (PLATA)	NIVEL 3 (ORO)
Entrega de la carta en el tiempo establecido	Entregan la carta después de la fecha acordada o no lo entrega.	La entrega es poco tiempo después de lo acordado.	La carta se entrega en el tiempo establecido o antes.
Uso de imágenes y colores.	No se utilizan imágenes, ni colores para representar y asociar los conceptos	No se hace uso de colores, las imágenes son estímulo visual adecuado para representar y asociar los conceptos.	Utiliza como estímulo visual imágenes para representar los conceptos. El uso de colores contribuye a asociar y poner énfasis en los conceptos.
Uso del espacio líneas y textos.	No se aprovecha el espacio, la composición no sugiere una estructura ni un sentido de lo que se comunica.	La composición sugiere la estructura y el sentido de lo que se comunica, pero se aprecia poco orden en el espacio.	El uso del espacio muestra equilibrio entre las imágenes, líneas y letras. La composición sugiere la estructura y el sentido de lo que se comunica
Explicación ante el grupo del contenido de la carta	La explicación dada al grupo es confusa y no corresponde al contenido de la carta	Hay correspondencia entre lo expresado y el contenido de la carta pero no hay claridad en el contenido completo.	Lo explicado es congruente con lo representado la carta y hay claridad y fluidez en la expresión.

## Bibliografía

Artículo 3ª, (Mayo 8 de 2020). Diario Oficial de la Federación 09-08-2019. Recuperado en [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf\\_mov/Constitucion\\_Politica.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf)

Bateson, G. (1998): "Pasos hacia una Ecología de la Mente". Editorial Lohle-Loman, Buenos Aires.

Frola, P. (2013): "Estrategias de aprendizaje y rúbricas de evaluación". Editorial Frovel Educación. México.

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018): "Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil". En Revista Educativa Hekademos, N. 24, Junio, 2018, p. 41-51.

Juárez, M., Romero, N., Martínez, L., y Luna, M. (2014). "Formación Cívica y Ética". Editorial Secretaría de Educación Pública, México.

Leguía, J. (2016): "El gran tesoro de la Naturaleza". Editorial Ministerio de la Educación, Bolivia.

Melo, M. y Hernández, R. (2014): "El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales". En Revista Innovación Educativa, N. 66. Septiembre, p.41-63.

Muñiz, I., Alonso, P. y Rodríguez, L. (2014): "El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: estudio de una experiencia innovadora". En Revista Iberoamericana de Educación, N. 39, Septiembre, 2014, p. 19-33

Papalia, D. (1999): "Desarrollo humano". Editorial Mc Graw Hill, México.

Pavía, V. (2006); "Teoría de los Juegos". Editorial Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

Piaget, J. y García, R. (1982): "Psicogenesis e historia de la ciencia". Revista Discurso, N. 6, Enero, 1982, p. 93-98.

Programa de Estudios (2011): "Programa de Educación Básica, Quinto Grado". Dirección General de Desarrollo Curricular (DGDC) y de la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio (DGFCMS), Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría Pública.

Rivero, I. (2016): "El juego de los jugadores". En Revista Enrahona, N. 56, Julio, 2016, p. 2-15.

Salas, S. (2003); "¿La educación necesita realmente neurociencia?". En Revista Estudios Pedagógicos, N. 29, Enero p. 155-171.

Solé, I. (2012): "Competencia Lectora y Aprendizaje". En Revista Iberoamericana, N.1, Diciembre, p. 43-61.