

**El juego de rol como espacio de enseñanza y aprendizaje para la geografía.**

José David Rodríguez Raigoso

Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Humanidades  
Licenciatura en Ciencias Sociales  
Bogotá, D.C.  
2022

**El juego de rol como espacio de enseñanza y aprendizaje para la geografía.**

José David Rodríguez Raigoso

Tutor

Carlos Alberto Zambrano Barrera

Trabajo de grado para optar el título de Licenciado en Ciencias Sociales

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Licenciatura en Ciencias Sociales

Bogotá, D.C.

2022

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
<b>Tipo de Documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al Documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del Documento</b>	El juego de rol como espacio de enseñanza y aprendizaje para la geografía.
<b>Autor(es)</b>	Rodríguez Raigoso, José David
<b>Director</b>	Zambrano Barrera, Carlos Alberto
<b>Publicación</b>	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional. 2022, 225 P.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	GEOGRAFÍA, SISTEMA-MUNDO, ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, JUEGO DE ROL.

2. Descripción
<p>El presente trabajo centra su esfuerzo en proponer e implementar un proceso educativo que tuviera en cuenta el juego de rol como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo y una actitud activa en el aula de clase, en la cual reconocemos la reflexión a partir del centro y periferia como de suma importancia para las ciencias sociales y más específicamente para la geografía, para la comprensión de las desigualdades espaciales.</p> <p>El desarrollo de este trabajo se centró en reflexionar, en primera instancia, en la situación que conlleva la post pandemia de covid-19 y el uso reiterado de sus metodologías en el regreso a la escuela, ya que se pretendía aportar en este proceso, situación que se hacía pertinente transformar las metodologías usadas por unas en las que los estudiantes tuvieran un rol activo con un énfasis en las relaciones sociales. En una segunda instancia, se caracteriza y analiza el juego como estrategia para la enseñanza-aprendizaje de la geografía, punto en el cual se enfatiza en su relación con el aprendizaje significativo y la pertinencia de su inclusión en el aula de clases. En un tercer momento, se construyó el entramado conceptual del proyecto, el cual toma como centro el concepto de sistema-mundo acompañado por las relaciones entre centro y periferia, también se fundamenta la metodología escogida para el proyecto, la cual se vincula con el trabajo por proyectos. Por último, describimos y analizamos la implementación de la propuesta pedagógica a manera de resaltar sus características, en búsqueda de responder a la transformación pedagógica del aula de clases desde las ciencias sociales en los estudiantes de séptimo grado en la I.E.D. Campestre Monte Verde.</p>

### 3. Fuentes

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.
- Arias Sandoval, L. (2017). El aprendizaje por proyectos: una experiencia pedagógica para la construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 12(1), 51-68.
- Ahumada, J. J., Benítez, X. P., y Castillo, O. D. (2011). LOS JUEGOS DE ROLES COMO MEDIO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO SOCIAL, Y LA DISMINUCIÓN DE LAS CONDUCTAS VIOLENTAS EN LA ESCUELA. Repositorio institucional universidad libre.
- Anderson, Benedict (1990): Comunidades imaginarias, México, Fondo de Cultura Económica.
- Báez, C. O. Lombana (2018). Capítulo 8: Pensar la lúdica en el campo de la didáctica de la geografía. En *Didácticas Para la vida: reflexiones desde una educación geográfica multidimensional e inclusiva*. (1.a ed., pp. 25-169). Universidad Pedagógica Nacional.
- Bravo Sánchez, F. Ángela, & Ruiz Gómez, L. J. (2017). Uso de los juegos serios como una herramienta interactiva para el aprendizaje significativo de la cátedra de la paz. *Ciudad Paz-ando*, 10(2), 7–18.
- Bruner, J. (2003) *Juego, pensamiento y lenguaje* Barcelona Editorial: Associació de Mestres Rosa Sensat.
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: revista de intervención socioeducativa*, (33), 104-113.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Copier, M. (2005). Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. En *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Online.
- Cipolla, C. M. (1979). *Historia económica de Europa: La edad media*. Ariel.
- Delval, J. (1996). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.

- Delgado Mahecha, O. (2003). Debates sobre el espacio en la geografía contemporánea. Universidad Nacional de Colombia. Unibiblos.
- Díaz Barriga, F. & Hernández, G. (2010). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista. México: Mc Graw Hill.
- Fals, Borda (2000). Acción y espacio. Bogotá D.C: Editorial Anagrama.
- Garoz Puerta, I. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 5 (19) pp.238-269.
- Harvey, D. (1990). La condición de la posmodernidad investigación sobre los orígenes del cambio cultural. (pág. 228).
- Institucion Educativa Distrital Campestre Monte Verde. (2003). Plan Educativo Institucional.
- Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Madrid: Editorial Alianza 86 IDEAD.
- LACOSTE, Y. (1977): La geografía: una arma para la guerra. Barcelona. Anagrama.
- Lucas, J., Escapa, M. & Eguino, M G. (2015) El uso de juegos de Rol en la docencia: El juego de la Negociación Climática Internacional.
- Lefebvre, H. (2013). la produccion del espacio . Madrid: Capitán swing .
- López, M. (2005). El juego como medio para la adquisición de aprendizaje significativo en educación preescolar. *Ecatepec, México. Recuperado el, 15.*
- Marrón Gaité, M. J. (2013). "Los juegos de simulación", *Didáctica Geográfica*, nº. 1, pp. 45-56.
- Montañez Gómez, G., & Delgado Mahecha, O. (1998). Espacio, territorio y región: conceptos básicos para un proyecto nacional. *Cuadernos de Geografía: Revista Colombiana de Geografía*, 7(1-2), 120-134.
- Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es el aprendizaje significativo? *Qurriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa* 25, 29-56.

- Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Obtenido de Universidad de los Andes.
- PIRENNE, Henri. Historia social y económica de la Edad Media, FCE, México, 1941.
- Romero, J. L. (2013). La edad media. Fondo de Cultura Económica.
- Romero Trenas F. Aprendizaje significativo y constructivismo. Rev Digital Profesionales Enseñanza. 2009.
- *Pérez Miranda, I. y Acosta del Río, S. (2015). Mitología, cultura popular y juegos de rol. El Futuro del Pasado, 7, 219-237.*
- *Puig, I. (2017). Los juegos de rol como elemento dinamizador para las clases de Historia en la Educación Secundaria Obligatoria.*
- *Riera Alvarez, D. E., & Vintimilla Barros, J. E. (2011). Valoración del desempeño cognitivo alcanzado por los niños/as mediante el juego de roles (Bachelor's thesis).*
- *Rodriguez, A. (fecha desconocida). Juegos de rol y la unidireccionalidad.*
- *Romero Trenas F. Aprendizaje significativo y constructivismo. Rev Digital Profesionales Enseñanza. 2009.*
- SANTOS, Milton. (1997). Técnica, Espago, Tempo. Globalizagao e meio tecnico-cientifico infbrmacional. Sao Paulo, Editora Hucitec.
- Santos, M. (2000). La naturaleza del espacio: Técnica y tiempo. Razón y emoción.
- Schmidt, Q. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas: guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden.
- Velázquez, L., & López A, F. (2019). ¡MUERTE AL REY!: JUEGOS DE ROL E IMAGINACIÓN HISTÓRICA EN LA ESCUELA. Universidad de Antioquia.
- Wallerstein, I. M. (1979). El moderno sistema mundial. La agricultura capitalista y los orígenes de la econmía-mundo europea en el siglo XVII.

- Yuval Hoah Harari, De animales a dioses. Breve historia de la humanidad. Debate, cuarta edición. Barcelona, 2014.

#### 4. Contenidos

El trabajo de grado respondió al contexto educativo implicado en las prácticas a partir de la siguiente pregunta-problema: ¿Cómo introducir el juego de rol como estrategia de enseñanza y aprendizaje en las ciencias sociales con los estudiantes de séptimo grado de la I.E.D Campestre Monte Verde?

El trabajo de grado contiene seis capítulos, el primero hace referencia a: *El problema de investigación*, este capítulo abarca la justificación, expone la pregunta, el problema de investigación, el objetivo general compuesto por tres objetivos específicos que sirven de horizonte a la investigación, también incluye la caracterización del escenario educativo, el cual tiene cuenta la población, la institución y la contextualización de la práctica. El segundo capítulo titulado: *Marco epistemológico* aborda referentes teóricos del juego, caracteriza el juego de rol, su relación con el aprendizaje significativo, y como se manifiesta en él. En el apartado denominado: *análisis geográfico: expansión del sistema-mundo capitalista*, aborda referentes de la geografía radical y su vínculo con el espacio geográfico y reflexiona sobre los conceptos clave que busca significar el proyecto. En tercer capítulo: marco metodológico, se hace una caracterización de la metodología empleada para la implementación de la propuesta didáctica, esta corresponde al trabajo por proyectos y se hace un barrido general de sus fases, consideraciones y su relación con el de juego creado.

En el cuarto capítulo titulado: *desarrollo de la estrategia*, se realiza una descripción del diagnóstico y la introducción de la propuesta y su implementación. El quinto capítulo denominado: *análisis de resultados*, expone las categorías que se tuvieron en cuenta para efectuar en análisis de los resultados obtenidos en la práctica pedagógica y su experiencia. Y por último, el sexto capítulo titulado *Conclusiones*: se realiza el balance de la investigación y la práctica pedagógica, también realiza el cierre de la investigación.

#### 5. Metodología

Este trabajo de grado se construye a través del enfoque cualitativo y hermenéutico, ya que se toma en cuenta la interpretación de las relaciones generadas a partir de la práctica pedagógica. El desarrollo del trabajo tiene en cuenta diversidad de elementos que aportan en la identificación de nociones en los estudiantes, experiencias previas, abstracciones, posturas, significados y críticas que inevitablemente generan los sujetos frente a la temática y el contenido teórico, a través del trabajo por proyectos se logró construir un juego de rol que genero aprendizajes significativos basados en la significación de conocimientos y la integración de nuevos por medio del juego.

Esta metodología permitió responder a los intereses de los estudiantes, como también brindar un ambiente flexible y reflexivo en el cual el proceso educativo se desarrolla,

brindando los elementos más apropiados para desarrollar las prácticas y responder al contexto.

Se planteó, la construcción de un proyecto en vías de favorecer la participación y la actitud activa por parte de los estudiantes frente a los contenidos conceptuales que encierra el sistema-mundo y la relación centro periferia, usando el juego de rol como estrategia que favorece la construcción del aprendizaje y del conocimiento de forma colectiva y grupal, se tuvieron en cuenta diferentes herramientas didácticas que permitieron la creación de productos tales como, la cartografía, la escultura, el dibujo, la producción de textos y la toma de notas. Por último, se hace el balance de la implementación de la práctica, resaltando las categorías de: aprendizaje, habilidades, conocimientos y procesos mentales, lo cual hace parte de la evaluación cualitativa de todo el proceso.

La población que participante se encuentra entre los 11 y 13 años, los cuales residen mayoritariamente en el barrio San Luis, ubicado en la localidad de chapinero de la ciudad de Bogotá, de igual modo algunos estudiantes se ven en la necesidad de desplazarse desde diferentes localidades, en el presente trabajo los estudiantes se encontraban iniciando el grado séptimo.

## 6. Conclusiones

Las conclusiones del trabajo de grado se plantean en relación con el objetivo general y los tres objetivos específicos. El general se ubica en el contexto de la I.E.D Campestre Monte Verde, en la cual se establece el juego de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje como estrategia que permite el desarrollo del aprendizaje significativo a través de la integración, diferenciación y relación de nuevo conocimiento con el ya existente en la estructura cognitiva de los estudiantes. El primer objetivo específico establece la caracterización contextual de cara al diagnóstico del juego de rol en los estudiantes del grado séptimo, también, reconoce el juego a partir de referentes teóricos, los cuales lo vinculan como una estrategia lúdica, la cual se despliega desde la libertad, la toma de decisiones, la imaginación y el conocimiento del medio, lo cual lo establece como un elemento de suma pertinencia para incluir en la planeación didáctica de las clases de ciencias sociales, todos elementos los cuales responden de forma asertiva al contexto que mejoran la capacidad de análisis de los estudiantes. El segundo objetivo específico, este, se basa en la exposición teórica que se genera a partir de la geografía radical y el contenido temático seleccionado que sirve de base teórica y conceptual para el juego de rol y su aprendizaje a partir de los cuales se implementa el juego y sus actividades, proceso que obedece a la materialización de la propuesta. El tercer objetivo específico obedece a la sistematización de la experiencia y el análisis que se realiza en torno a las categorías expuestas.

<b>Elaborado por:</b>	Rodríguez Raigoso, José David
<b>Revisado por:</b>	Zambrano Barrera, Carlos Alberto

<b>Fecha de Elaboración del Resumen:</b>	31	10	2022
------------------------------------------	----	----	------



## TABLA DE CONTENIDOS

---

Introducción .....	13
Justificación .....	15
Capítulo 1: Situación problema .....	17
1.1. Planteamiento del problema .....	18
1.2. Objetivos:.....	22
1.2.1 Objetivo general.....	22
1.2. 2. Objetivos específicos .....	22
1.3. Caracterización del escenario de práctica.....	23
1.3.1. Población: .....	25
1.3.2. Horizonte institucional: .....	26
1.3.3. Gobierno y organización escolar:.....	27
1.3.4. Caracterización pedagógica y académica: .....	28
1.3.5. Plan de estudios: Ciencias sociales .....	30
1.4. Contextualización .....	32
1.5 Antecedentes.....	39
1.5.1. El Juego en el aula .....	40
1.5.2. El Juego de rol.....	46
1.5.3. Los juegos de simulación .....	50
Capítulo 2. Marco epistemológico .....	53
2.1. El Juego.....	54
2.2. Juego de rol, un acercamiento. ....	60
2.3. Juego-Aprendizaje significativo.....	78
2.4. Enfoque geográfico: Geografía radical.....	92
2.5. Análisis geográfico: expansión del sistema mundo capitalista.....	104
Capítulo 3. Marco metodológico .....	118
3.1. Trabajo por proyectos .....	119
3.2 Consideraciones iniciales.....	125
3.3 Juego de rol: Espacio desigual .....	129
Capítulo 4. Desarrollo de la estrategia .....	132
4.1 Diagnóstico e introducción al juego de rol. ....	133
4.2 Implementación de la propuesta .....	145
Capítulo 5. Análisis de resultados .....	156
5.1. Jugar, aprender y enseñar. ....	157

5.2 Geografía y juego de rol: una relación intrínseca.....	164
5.3. Relaciones sociales: una fortaleza.....	184
5.4. Aprendizaje y rol: ¿que encontramos?.....	193
5.5. Reglas: lejos de ser un limitante.....	207
5.6. El juego en cuestión y reflexión.....	210
Capítulo 6: Conclusiones.....	217
Bibliografía.....	229
Anexos.....	234
1.1 . Cronograma de planeaciones: Expansión del sistema mundo capitalista.....	234
1.2 Planeaciones.....	235
1.3 Fotografías.....	258

## Índice de tablas

Tabla 1. Síntesis de los beneficios del juego de rol.....	70
Tabla 2. Comparativa entre la escuela tradicional y los juegos de rol.....	71
Tabla 3. Clasificación de los juegos.....	58

## Índice de ilustraciones

Ilustración 1. Aprendizaje significativo y el juego de rol.....	87
Ilustración 2. Producción de una villa elaboración de los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	158
Ilustración 3. Identificación de necesidades y producción, elaboración de los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	162
Ilustración 4. División del espacio elaborado por los estudiantes de grado 702 Fuente: archivo personal.....	169
Ilustración 5. Identificación y organización de los espacios gobernantes elaboración por los estudiantes de grado 701 fuentes: archivo personal.....	170
Ilustración 6. Un feudo y su respectivo tributo para el señor feudal elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	172
Ilustración 7. Acumulación de recursos y artesanías para la venta elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	174
Ilustración 8. Un castillo en su interior elaborado por los estudiantes de 702 fuentes: archivo personal.....	175
Ilustración 9. Espacios diferenciados según sus intereses elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	199
Ilustración 10. Distribución de las distintas villas de forma mundial elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	189

Ilustración 11. Personalización de las distintas villas elaborado por los estudiantes de 702 fuentes: archivo personal. ....	191
Ilustración 12. Redes de intercambio y transporte de mercancías elaboración de los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Ilustración 13. Producción de bienes para el intercambio elaboración por 701 fuentes: archivo personal. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Ilustración 14. Mapa mental construido por los estudiantes en el juego, elaboración de los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.....	182
Ilustración 15. Descripción de la experiencia de juego elaborado por estudiantes de 701 fuentes: archivo personal .....	201
Ilustración 16. Ejercicio cartográfico relaciones espaciales elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal .....	180
Ilustración 17. Descripción de la experiencia de juego elaborado por estudiantes de 701 fuentes: archivo personal .....	181
Ilustración 18. División entre el centro y la periferia elaborado por los estudiantes de 801 fuentes: archivo personal .....	203
Ilustración 19. Producción de artículos para el mercado internacional elaborado por estudiantes de 701 fuentes: archivo personal .....	204

## Índice de anexos

1.1 Anexo. 1. Cronograma de planeaciones: Expansión del sistema mundo capitalista. ....	234
Anexo. 2. Introducción al juego de rol y creación de personaje. ....	235
Anexo. 3. Explicación general del sistema mundo. ....	236
Anexo. 4. Primera experiencia en el juego de rol. ....	238
Anexo. 5. ¿Por qué el sistema mundo se expande geográficamente? .....	239
Anexo. 6. ¿Porque es tan importante el intercambio comercial en la economía mundo capitalista? .....	241
Anexo. 7. ¿Cómo se dividía el trabajo entre las clases sociales? .....	243
Anexo. 8. ¿Por qué se dividen y especializan los espacios? .....	246
Anexo. 9. ¿Porque la periferia no puede convertirse en centro?.....	249
Anexo. 10. ¿Cómo se dividía el trabajo según su ubicación geográfica en el sistema mundo capitalista? .....	251
Anexo. 11. ¿Qué ocasiona en nosotros la división geográfica del trabajo en centros y periferias? .....	254
Anexo. 12. Conclusiones y cierre del proyecto.....	256

El juego es inescindible en la vida del ser humano y cobra interés para nosotros en cuanto hace parte de él la cultura, este permanece en el imaginario social como recuerdo de creación o tesoro espiritual, que se transmite por tradición y es repetido en cualquier momento, aunque también se ve modificado. Esta propiedad creadora del juego constituye una de sus mayores virtudes.

Es así como el juego que nos permite proponer la creación de espacios y experiencias, sustentándose en la creación de cultura por medio de la lúdica, adoptando diversos elementos como la imaginación, la decisión y la capacidad creadora, que en última instancia permita la creación de los niños y niñas dando un simbolismo, una intención y un sentido propio al juego

El juego puede ser abordado de manera que relacione el contenido temático de las ciencias sociales. Finalmente, sería un buen esfuerzo en dinamizar los esquemas mentales de la enseñanza y el aprendizaje frente las ciencias sociales.

El juego de rol en su amplio espectro centra su experiencia lúdica en las relaciones sociales y la interacción entre sus jugadores, elemento que lo convierte en un creador de escenarios donde los y las estudiantes se pueden desenvolver de una forma activa y emocionante, además el juego de rol plantea que sean ellos los que inicien las interacciones, planifiquen y generen propuestas para solucionar situaciones a través del papel que tenga el estudiante.

El trabajo cooperativo que otorga el juego de rol dota de una oportunidad al estudiante, el cual adquiere una actitud transformadora y mediadora en la actividad que se pretende generar, esto variara en mayor o menor medida según los intereses del maestro y los estudiantes, por lo que el juego posee un sentido de cambio y transformación, generando como resultado experiencias empíricas, eventos y situaciones, que fomenten aprendizajes significativos con los contenidos de las ciencias sociales.

El siguiente trabajo contempló la creación de una dinámica en la que se suscribe el juego de rol y simulación como el posicionamiento lúdico para el desarrollo de una estrategia de enseñanza y aprendizaje en las ciencias sociales, el cual genere un cambio positivo para los estudiantes de séptimo grado en la IED Campestre Monte Verde de la ciudad de Bogotá.

Teniendo como referente la implementación del juego de rol se generó un diagnóstico, el cual mostró las bondades de la implementación del juego de rol en la escuela, el cual contribuyó a mejorar la relación entre los estudiantes y la geografía, el juego de rol se presentó como una acertada estrategia para la modificación de la educación tradicional.

A través del elemento relacional e interactivo que posee el juego de rol se permitió generar una estrategia centrada en el estudiante, sus intereses y perspectivas, estimulando la creación lúdica y la participación, como también el trabajo colaborativo y la libertad.

Se dio por necesario dotar a las actividades un sentido más amplio de libertad e interacción a los estudiantes en los márgenes de las ciencias sociales, lo que permitió generar una actitud activa, participativa y reflexiva alrededor de la comprensión de la sociedad y la geografía.

La palabra juego en la escuela genera diversas emociones en los participantes de la comunidad educativa, por un lado genera en algunos maestros miradas de desconcierto y extrañas, las cuales vienen acompañadas de frases como “¿eso si sirve?”, “¿eso si enseña?”, como si se tratara de algún tipo de actividad alternativa y extraña la cual aún está en experimentación en cuanto a su implementación y efectividad a la hora de transmitir conocimientos y propiciar su interpretación.

La palabra juego genera otro tipo de reacciones en cuanto es nombrado a los estudiantes, aunque difiere de los espacios pues no es igual decir juego en las canchas de fútbol o basquetbol donde el juego está presente de forma prologada y permanente, en el salón de clases la manifestación de la palabra juego genera ojos asombrados, preguntas, sonrisas y expectativa, de igual forma genera rumores y pequeñas bofetadas las cuales recorren todo el salón, es como si se tratara de brujería o algo que no debiera ser nombrado, algo lo cual no tiene relación en ninguna forma con el aprendizaje y más aun con la escuela tradicional, al parecer los estudiantes no están muy familiarizados con su mención y mucho menos con su implementación.

El juego así parece encontrarse en un limbo en la escuela, en el recreo emana dinamismo, movimiento y libertad, después de todo tantos niños y niñas corriendo, persiguiéndose, saltando, escondiéndose y carcajeando son parte importante en la escuela y los procesos de socialización que allí tienen cabida, pero dentro del salón de clases, pareciera que dichas interacciones se congelasen en el tiempo, listas para volver a la actividad en el siguiente recreo a reiniciarse donde estas quedaron pausadas.

La formulación de reglas, la experimentación con nuevos elementos agregados al juego, los cuestionamientos que genera la entrada de nuevos personajes y nuevas mecánicas, como también los desafíos y agujeros que pueden presentar, hacen que la formulación y creación de un juego hacen del jugar una experiencia crítica, propositiva y transformadora para los estudiantes. La constante retroalimentación,

reflexión y proposición que requiere esta tarea es grande, pues el juego tiene un sentido lúdico por lo que el mínimo cambio podría no hacer de la experiencia divertida e interesante.

Se trata entonces de dotar a los procesos de enseñanza y aprendizaje un poco de la emoción e ilusión que despierta el juego en los estudiantes, en pro de una pequeña sociedad “la escuela” la cual está deseosa por ser sí misma y mostrar sus potencialidades, en medio de una comunidad que impulse su transformación.

Esta investigación busca beneficiar a los niños, niñas y docentes de la I.E.D campestre Monte Verde en cuanto la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales específicamente de la geografía, por medio del trabajo por proyectos y el juego de rol.

Este proyecto centra su esfuerzo en contribuir a los escenarios de formación de nuestros niños y niñas, gracias a la formulación de unos espacios de interacción entre el docente de ciencias sociales y sus estudiantes, donde los intereses en cuanto que aprender y cómo hacerlo tomen el principal protagonismo en el salón de clases, por ello se plantea utilizar el trabajo por proyectos que permiten aplicar las habilidades y conocimientos previos enfocados por medio del interés, la iniciativa y planificación del estudiante, demostrando un importante componente de cooperación e interacción.

Permitiendo no solo variar las formas en las que se abordan los contenidos propios de las ciencias sociales, sino permitir nuevas experiencias que acompañen dichos contenidos a través del metodologías activas donde los niños experimenten a través del juego y lejos de la jerarquía vertical de la educación tradicional, dejando espacios libres para la perspectivas de los estudiantes y sus características.

## CAPÍTULO 1: SITUACIÓN PROBLEMA

---

## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

---

La IED Campestre Monte Verde es una institución de carácter público, la cual se ubica en el área de la ciudad de Bogotá, esta recibe en sus puertas a gran cantidad de estudiantes en su mayoría provenientes de la ciudad y sus alrededores. La institución educativa se sitúa en la localidad de chapinero, en la UPZ 89 san isidro patios, en el barrio San Luis por lo que su contexto general es urbano y popular a pesar de encontrarse distanciado del sector urbano de la ciudad por su orografía montañosa, naturalmente su contexto se ve reflejado en su comunidad educativa por la presencia de varios elementos determinantes para la el accionar de la comunidad, algunos de estos elementos son: la dificultad de trasladarse a la institución, la falta del acompañamiento familiar en los procesos educativos y la intermitencia de los estudiantes a la hora de asistir a la institución entre otros, teniendo en cuenta las características de la institución se desarrolló el proyecto y su posterior intervención.

Si bien la pedagogía activa está extendida en Colombia, en medida que las instituciones y los maestros reflexionan frente a su práctica educativa para dotar a los estudiantes del protagonismo necesario que requiere una educación activa, se evidencia que existen marcadas tendencias las cuales generan una desconexión entre el aprendizaje activo y los estudiantes en las ciencias sociales.

A partir de la evidencia empírica esta desconexión se traduce, en desmotivación, perdida del interés, actitud pasiva y la resistencia a otras formas de aprendizaje por parte de los estudiantes, en clase está claro que esta desconexión entre los aprendizajes y los estudiantes se debe a la falta de intervención, la escuela tradicional nos enseña que los niños y niñas hacen una presencia efectiva y eficaz en la escuela en cuanto aprenden más información de lo que ya poseían anteriormente.

Así es sencillo determinar quién aprende y quien no, porque los estudiantes que son capaces de nombrar más datos son aquellos que han aprendido realmente, el estudiante despliega entonces un deber ser el cual transita entre estar vacío o carente de conocimiento a un estado lleno y completo, no existen puntos intermedios o simplemente otras opciones.

En el escenario escogido para el desarrollo de este proyecto se evidencio el uso de varias metodologías las cuales no tendrían por qué ser del todo negativas, más aun cuando se considera que la enseñanza-aprendizaje pueden ser llevadas a buen término a partir de diversas metodologías, no obstante lo que se considera negativo es la homogenización de las metodologías para aprender y las prácticas de los maestros.

Una metodología fundamental para entender el aprendizaje desplegado a partir de la pedagogía tradicional en el escenario de prácticas, es la clase magistral en la cual el maestro o maestra prepara el tema utilizando como base un libro de texto u otra fuente de información. El tema es expuesto de forma general en el salón de clases teniendo como elemento principal el escribir en el tablero y la mención de datos concretos no relacionados.

La clase magistral vincula a los estudiantes con el aprendizaje de la forma ya descrita el maestro es quien dispone del conocimiento o de su fuente en este caso, para en un paso siguiente llevarlo al salón de clases de forma general y no relacionada, la actitud de los estudiantes es pasiva en la mayoría de casos debido a la falta de flexibilidad y disposición de la metodología a transformarse por o para los estudiantes.

Las actividades educativas también tienen adolecen de estos elementos, ya que son dispuestas como una exteriorización del libro de texto por lo que los estudiantes suelen copiar, organizar y memorizar la información, sin relacionarla entre si y mucho menos vinculándola con la experiencia previa que posee el estudiante, perpetuando así la pasividad y la falta de participación que tienen los estudiantes a la hora de realizar las actividades educativas.

Otro elemento a mencionar es la individualización en las actividades educativas, parece ser desde el punto de vista de la pedagogía tradicional al menos que los estudiantes no pueden organizarse de manera autónoma, cooperativa y mucho menos colaborativa, dada la disposición del salón de clases en la cual el centro es el maestro y no el estudiante.

Se niega la capacidad que tienen los propios estudiantes de delimitar, dividir y decidir sobre su aprendizaje y el énfasis que quieren para este, al no permitir otra organización alterna a la del maestro en el tablero y los estudiantes pasivos observado, perdiendo un elemento fundamental en la escuela el cual es la socialización e interacción los cuales son transversales en cualquier aprendizaje.

Otra metodología la cual fue recurrente en el escenario de prácticas era la guía, la cual organiza el trabajo a modo de taller por puntos, tenía un énfasis de buscar, recopilar y memorizar, siendo un fin en sí mismo y no un complemento para el aprendizaje.

La guía muestra la brecha entre estudiantes, ya que su trabajo autónomo se desarrolla de manera diversa, por lo que una guía sin socialización y relación entre los diversos estudiantes para así poder contrastar la diversa información y perspectivas queda desfasada en su cometido principal el cual debería ser en un primer momento relacionar y observar la divergencia en las posibilidades de cada estudiante al sustraer e interpretar.

Las metodologías observadas en la institución son generales, por lo que desconocen e ignoran contextos y escenarios específicos, se trataba de la reutilización de actividades diseñadas para el asilamiento general en medio de la pandemia. El uso genérico de esta metodología amplía la brecha entre los estudiantes pasivos y los pocos activos que aún quedan en el salón de clases, fue tan la diferencia que la inseguridad al preguntar y la desconfianza cuando se participaba era evidente, elementos los cuales los estudiantes no hacían con regularidad.

Hoy por hoy, la presencia totalizante de las metodologías tradicionales que no dan a lugar revisiones o adaptaciones existe en menor medida en la IED Campestre Monteverde, es por ello que se deseó hacer frente a este problema, el cual parece permear la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales.

Es por ello que la pregunta problema responde a: ¿Cómo introducir el juego de rol como estrategia de enseñanza y aprendizaje en las ciencias sociales?, se requiere la intervención de los maestros y maestras en formación o no, para asumir la transformación de las metodologías que se desenvuelven en la escuela a partir de la práctica docente, este es un acto transformador y activo porque vincula esfuerzos de diferentes lugares el cual tiene como objetivo provocar la emancipación y el desatar de las fuerzas creativas y reflexivas de cada estudiante, lo que cobra relevancia al tratar de las ciencias sociales y la geografía.

## 1.2. OBJETIVOS:

---

### 1.2.1 OBJETIVO GENERAL

---

Generar a partir del contexto de la IED Campestre Monte Verde una propuesta de intervención pedagógica a partir del juego de rol para la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales.

### 1.2. 2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

---

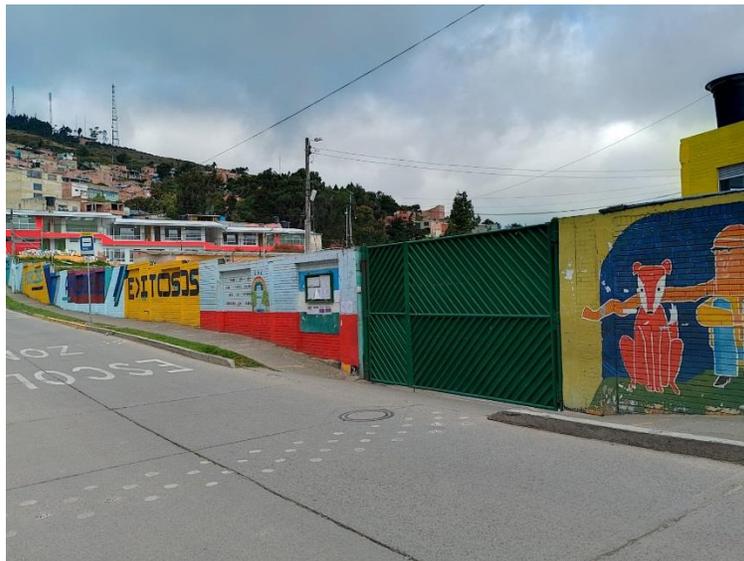
- Diagnosticar la relación entre los juegos de rol y los estudiantes de grado séptimo en la IED Campestre Monte Verde.
- Implementar actividades para la introducción y el posterior desarrollo del juego de rol en el contexto de la IED Campestre Monte Verde.
- Reflexionar a través del desenvolvimiento e implementación de la propuesta y el juego de rol.

### 1.3. CARACTERIZACIÓN DEL ESCENARIO DE PRÁCTICA.

---

La IED Campestre Monteverde, está ubicada en el Kilómetro 5 de la vía que conecta la ciudad de Bogotá con el municipio de la Calera, ubicada en el barrio san Luis perteneciente a UPZ 89. San Isidro Patios que corresponde a la localidad de chapinero, su dirección es: Carrera 5C Este No. 98A- 55.

Se encuentra en una zona mayoritariamente urbana, muy cerca a los límites de Bogotá separada de la ciudad gracias a su orografía como a la existencia de densa vegetación, los barrios se encuentran situados en el Páramo de San Francisco, correspondientes a una de las cadenas montañosas de la Cordillera Oriental.



***Ilustración 1. Fachada de la institución Fuente: archivo personal***

La institución está situada en una zona de gran impacto ambiental, por estar ubicado en proximidades del páramo de Moyas. La Institución Educativa Distrital Campestre Monte Verde. (2003). Explica lo siguiente:

Estos barrios están contruidos sobre la falda de la montaña oriental de Chapinero, sus gentes provienen de la ciudad, desplazadas por razones fundamentalmente económicas o bien son emigrantes de diferentes zonas del país, que vinieron a la ciudad en busca de oportunidades de progreso y que debieron ubicarse en este sector. Los barrios San Luis y San Isidro Nor-oriental en tiempos pasados fueron

unas zonas ricas en recursos hídricos por su ubicación en el Páramo de San Francisco y que, debido a la gran migración de diferentes partes del país y al poblamiento desmesurado, a la falta de planeación y ordenamiento territorial adecuado, contribuyeron al mal uso de los recursos naturales afectando en gran medida el recurso hídrico y la desaparición de especies nativas de flora y fauna. (p.7).

La institución es mixta y brinda tres jornadas académicas, mañana, tarde y noche, donde las dos primeras son de educación para niños y adolescentes y la noche donde se imparte educación a personas mayores que por razones laborales y sociales no han podido culminar su proceso educativo. La población que actualmente es residente de zona de influencia de la IED se ubica en el estrato socioeconómico dos.

### 1.3.1. POBLACIÓN:

---

La mayoría de los barrios que conforman esta área se encuentran en proceso de legalización, de manera que tienen particularidades (en relación al conjunto de la localidad), asociadas a la estratificación socio-económica ya que se trata de barrios de estratos 1, 2 y 3, las personas que habitan este territorio son provenientes de diferentes procesos migratorios nacionales que tenían como objetivo Bogotá provenientes de los departamentos de Cundinamarca, Tolima y Boyacá.

Debido a este proceso de migración la mayoría de familias habitan viviendas autoconstruidas y auto-gestionadas, viviendas que en muchos casos carecen de los servicios públicos fundamentales, la población es mayoritariamente juvenil y adulta, que se distribuye de forma dispersa en el territorio, esta población conforma familias de diferentes generaciones destacando la herencia cultural rural de áreas circundantes de Bogotá.

La media de integrantes por familia suelen ser cinco personas. Además, se evidencia una baja población infantil La Institución Educativa Distrital Campestre Monte Verde. (2003). El nivel académico alcanzado por la mayoría de personas adultas es la primaria, y muchas de sus ocupaciones en hombres como mujeres suelen ser trabajos informales.

### 1.3.2. HORIZONTE INSTITUCIONAL:

---

La institución educativa distrital Campestre Monte Verde se dedica a formar estudiantes comprometidos con su entorno y a su vez en la educación ambiental, respondiendo de esa forma al contexto geográfico al que está suscrito la institución. Esta Educación ambiental tiene como principios la protección, la subsistencia y el entendimiento.

Su propósito responde al desarrollo de las potencialidades de los estudiantes mediante acciones pedagógicas que conlleven al cambio de actitudes y comportamientos teniendo como resultado el cambio cultural y la mejoría de la calidad de vida, De igual manera sus objetivos se desarrollan a través de procesos formativos para la construcción de agentes de cambio social, la construcción de conocimiento y el mejoramiento del entorno natural y social mediante vías reflexivas y democráticas.

teniendo como fin último el desarrollo personal y ambiental, bajo esta inspiración la institución desarrolla sus procesos educativos en base a la pedagogía activa, basada en la comprensión, la participación, la cooperación y la autogestión, con el fin de asegurar el desarrollo integral del estudiante, como formular un currículo que no se limite a la trasmisión de conocimientos y conceptos de vía tradicional, sino que incluyan otros aspectos que contribuyan al desarrollo de las personas y sus habilidades como actitudes y valores, es por ello que la institución tiene un carácter curricular integrador en las diferentes áreas y el conocimiento interdisciplinar.

### 1.3.3. GOBIERNO Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR:

---

El Gobierno Escolar de toda institución educativa está integrado por el Consejo Directivo, el Rector, el Consejo Académico, las comisiones de Evaluación y Promoción, el Personero Estudiantil, el Consejo Estudiantil, el Comité de Bienestar Institucional, el Consejo Disciplinario, el Consejo de Profesores, la Asociación de Padres de Familia y el Comité de Admisiones, sin contar otras instancias administrativas.

La organización entorno al proyecto educativo y los currículos se realiza por plan de área, que engloba mayoritariamente a maestros reunidos en torno a un área curricular específica, donde se toman decisiones y se construye como grupo académico en base a la interacción, las directrices y acción conjunta que dan sentido a las áreas curriculares en la institución.

#### 1.3.4. CARACTERIZACIÓN PEDAGÓGICA Y ACADÉMICA:

---

El enfoque pedagógico de la IED es activo combinado con el constructivismo, con el propósito de cambiar el rumbo de la educación tradicional, dándole un sentido activo y centrado en el alumno como en sus características y necesidades, utilizando tendencias a la reflexión y la curiosidad en el trabajo escolar. En el aspecto activo se propone un tipo de aprendizaje capaz de fomentar el pensamiento y sus componentes motores, donde se aprende haciendo o participando en situaciones empíricas.

su modelo pedagógico tiene influencia en Ferreire, Claparede que insiste en la necesidad del estudio del estudiante, sus características psíquicas y sus procesos de aprendizaje, por otro lado esta Piaget, para el educar es adaptar al individuo al ambiente social, en base a la psicología y sus manifestaciones activas, como su infancia permitiendo el acercamiento a la epistemología constructivista, para explicar que el conocimiento es originado por la acción del sujeto sobre el objeto, por lo que es una construcción y reconstrucción perpetua es decir activa. Finalmente se tiene en cuenta a Ovidio Decroly y su propuesta de que el ambiente debe ofrecerse al estudiante dentro de la educación.

A partir de esta teoría la IED, desarrolla sus actividades en base al valor constructivo del error, la pregunta como generadora de desequilibrio conceptual, el valor de la interacción, la espontaneidad, el problema significativo y los núcleos temáticos, elementos que son inseparables de la construcción, el interés, la autonomía y la cooperación.

Los aprendizajes básicos dispuestos de tal forma que responden a: 1. el conocimiento cuidado de sí mismo, 2. Conocimiento de los sistemas del universo, 3. Conocimiento de la utilidad y la aplicabilidad de sus saberes para el mejoramiento de la calidad de vida y la transformación de la realidad. 4. Conocimiento y dominio de los diferentes códigos comunicativos

De igual manera ocurre con las competencias: Desarrollo de las habilidades comunicativas, el pensamiento y la creatividad, el ejercicio de la democracia y la autonomía por toda la comunidad educativa, el desarrollo de la dimensión lúdica pedagógica, el desarrollo del sentido de pertenencia a la familia, la escuela y la comunidad local, regional y nacional, el proceso de selección permanente y la flexibilidad como también la apertura de procesos.

El desarrollo del plan de área, de asignatura, los proyectos transversales y los proyectos innovadores son los caminos que garantizan la concreción del currículo. Para alcanzar los objetivos pedagógicos de promoción se organizan planes de trabajo en cada uno de los equipos de profesores. Se evalúan y se revisan las estrategias pedagógicas puestas en juego con los ambientes escolares. Se brinda apoyo a través del servicio de orientación, del trabajo social, de terapia de lenguaje.

Respecto la evaluación, se realizan evaluaciones formativas continuas y diagnosticadas a través del cuaderno del profesor y el alumno; plan de logros por asignaturas y por área; seguimiento y asesoría de orientación y coordinación, como el uso de instrumentos de evaluación orales y escritos, de igual forma ocurre con las comisiones de promoción que están conformadas por toda la comunidad educativa, de esa forma también se planean coevaluaciones y autoevaluaciones.

### 1.3.5. PLAN DE ESTUDIOS: CIENCIAS SOCIALES

---

El proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales está marcado en toda su esfera por los lineamientos curriculares para ciencias sociales impartido por el MEN, de esa forma se entienden las ciencias sociales dentro de la institución como disciplinas que tratan de dar cuenta y explicar de manera argumentada y razonada desde la construcción de marcos de comprensión fundamentados en: el discurrir de los procesos colectivos humanos, haciendo énfasis en sus dinámicas de construcción.

Lo social se refiere a todo lo concerniente a la vida en sociedad y a la sociedad misma como ente de conocimiento y vivencia, de cuyo estudio se ocupan las Ciencias Sociales, en ello enseñar ciencias sociales significa construir en las nuevas generaciones conocimientos que un grupo de especialistas han declarado como pertinentes y necesarios para su desarrollo, esto en la institución.

Su justificación y sentido se encuentra dentro de la constitución del 91, como paradigma para el desarrollo de las potencialidades individuales y el mejor escenario para la construcción social que posibilite la vida en comunidad, tal y como dicta la ley general de educación, frente a la adquisición de conocimientos científicos y avanzados que sean pertinentes para el contexto mundial y la promoción de la educación integral y digna del ser humano, por otro lado también encontramos la promoción del pensamiento crítico y científico en cuanto al ser humano, el entendimiento de la realidad y el desarrollo de actitudes democráticas.

Se propone una enseñanza de las ciencias sociales significativa y fuera del formalismo que se dé a secas, se busca propuestas innovadoras y radicales con la tradición de la enseñanza de las ciencias sociales. la institución busca asumir el trabajo de construcción de propuestas educativas con base al análisis y la reflexión según el PEI, contemplando elementos del diseño curricular como, los ejes generadores, las preguntas problematizados, ámbitos conceptuales y desarrollo de competencias, de igual ocurre con los criterios para su desarrollo como por ejemplo la estructura abierta, flexible, integrada y en espiral.

Sobre los ejes generadores se plantea que debe proyectarse una visión de futuro, comprendiendo la evolución histórica y el contexto del estudiante, la co-investigación en el aula para generar comprender, mejorar y transformar la realidad, la perspectiva crítica que nos permite generar una sociedad más justa y humanización más digna y aprendizajes que cambien la forma de pensar como permitan acceder a la arqueología del ser. Se basa en elementos como ejes generadores, preguntas problematizadoras, ámbitos conceptuales y desarrollo de competencias

Los ejes generadores se plantean como unidades que guían y son imprescindibles para la elaboración del currículo, como la visión de futuro, la investigación, la perspectiva crítica y los aprendizajes significativos. Las preguntas problematizadoras, se entienden como el motor de la construcción de conocimiento como: facilitar la integración disciplinar, limitar y estructurar los ejes generadores para establecer las metas a llegar durante el año escolar, permitir la participación y facilitar el conocimiento nunca antes visto o relegado a ninguna disciplina. Las preguntas se deben construir dadas las exigencias particulares de cada maestro en su labor.

Los ámbitos conceptuales se plantean como tareas a desarrollar, las preguntas y ejes generadores responden a este planteamiento. Son la dimensión donde se agrupan los conceptos fundamentales para las ciencias sociales, que por su parte ayudan a responder preguntas, según mi interpretación debido a que cada maestro asume su papel desde diferentes perspectivas teóricas, es el maestro quien debe seleccionar y desarrollar los conceptos que considere pertinentes según el grado y el conocimiento que desea poner en discusión, para ello se establecen unos criterios:

Deben ser conceptos que se pueden y deben ser abordados e enjuiciados desde diversas Ciencias Sociales. Deben estar acorde con los procesos del desarrollo psicogenético de las y los estudiantes, al igual que las competencias, que Faciliten miradas alternas sobre la realidad, para propiciar transformación en todo aquello que impida el desarrollo del individuo y la sociedad.

#### 1.4. CONTEXTUALIZACIÓN

---

La pandemia de Covid-19 generó un punto de inflexión de cara a la educación, durante bastante tiempo se había pregonado por las bondades y beneficios de una educación a distancia y virtual, la cual aparentemente hacía más equitativo y asequible el acceso a la educación, a pesar de todo estas ideas fueron ficción en cuanto que el inicio de la pandemia, demostró que lejos de ser la promesa tecnológica prometida sería una experiencia aparatosa, ineficaz y desastrosa la cual millones de estudiantes tuvieron que padecer.

Para afrontar la emergencia las instituciones educativas de todo el país se vieron en la obligación de cerrar sus puertas, lo cual dio como resultado la adaptación de las diferentes metodologías y formas de aprendizaje a medios tecnológicos, con énfasis más generales y reducidos, para posteriormente readaptar sus actividades escolares y así responder a las distintas comunidades educativas en medio de la pandemia.

Los tiempos de trabajo y las clases fueron organizados para funcionar a través de otros medios como la asistencia de aparatos tecnológicos como celulares, computadores, tablets, guías en físico entre otras, cambiando de forma drástica y repentina la socialización llevada a cabo dentro y fuera de las comunidades educativas, convirtiéndose entonces un gran desafío el cual se presentaba a maestros y los estudiantes.

Los estudiantes debieron responder a los diferentes procesos educativos pensados y planificados para ser trabajados a través de estos medios, la forma en que se respondía a estos los procesos educativos fueron varias y muy diversas, en si dependían de una gran cantidad de factores: el carácter de la institución educativa, el número de estudiantes, el número de maestros, los lineamientos curriculares y el acceso a aparatos tecnológicos.

La situación no solo respondía a un elemento de diseño y planeación educativa sino también de infraestructura educativa lo cual no hizo más que ampliar las brechas

educativas por todo el país, el énfasis que tuvo la educación en medio de la pandemia fue dar respuesta en un primer momento a los aspectos académicos de cada uno de los procesos educativos.

Lo cual no permitió tener en cuenta otro tipo de elementos fundamentales en los procesos de aprendizaje y enseñanza que se generan en la escuela, como las relaciones sociales e intercambios entre estudiantes los cuales cambiaron durante el tiempo que duro la pandemia y el aislamiento, constituyendo una afectación seria en cuanto a las habilidades sociales, comunicativas y afectivas de los estudiantes.

Partiendo de esta idea, el problema que desenvuelve la educación remota de emergencia se encuentra en que los estudiantes habitualmente fueron teniendo cada vez un rol más pasivo en los procesos educativos como reacción a la imposibilidad de mantener los vínculos sociales, teniendo una mayor repercusión en los estudiantes de primaria y bachillerato.

los cuales requieren de una mayor presencia e intervención por parte del docente, la falta del docente de manera activa y persistente en las actividades educativas ya fuera en forma virtual o en forma de talleres realizados en casa, genero un cambio abrupto en cuanto que los estudiantes no hacían parte de un salón de clases, un grupo de amigos o de una comunidad educativa, esto tuvo como resultado una readaptación por parte de los estudiantes y las demás personas implicadas en las actividades y procesos educativos la cual trascendía a la exaltación del hiper-individualismo y la pauperización de los vínculos sociales.

Este rol pasivo por parte de los estudiantes se evidencio de forma permanente a través de la falta de motivación y participación al abordar las actividades educativas virtuales y presenciales, generando cambios visibles en su forma de relacionarse con los saberes académicos.

En cuanto a la IED Campestre Monte Verde, su respuesta ante esta emergencia educativa consistió en abordar el contenido temático correspondientes a las diferentes áreas, el contenido temático como las actividades se impartían a partir de

una serie de guías las cuales agrupaban diversos temas ocupándose por relacionar todas las áreas de pensamiento.

Se hizo entonces un énfasis por parte de la institución el cual contemplaba la estimulación de las habilidades comunicativas: hablar, escuchar, escribir y leer, esto en vías de responder de forma activa y pertinente al contexto de pandemia que llevaban los estudiantes y su próxima re incorporación en la escuela de forma presencial, el cual tenía el objetivo de trabajar las habilidades tanto sociales como comunicativas de los estudiantes durante y después de la pandemia.

A partir de este énfasis se desplego una metodología la cual consistía en una serie de guías y trabajos los cuales invitaban al estudiante a plasmar sus diferentes interpretaciones e ideas en medio de la diversidad de las capacidades e intereses de cada estudiante, contemplando una planeación de las actividades educativas más participativas y activas para el regreso de los estudiantes a la escuela, en medio de esto este trabajo vio la necesidad de tener en cuenta el trabajo colaborativo y cooperativo.

En vía de permitir y estimular las relaciones sociales de los estudiantes, ya que se evidenciaba la falta de compañerismo, empatía, colaboración entre estudiantes, un persistente desánimo y un desinterés o dificultad por establecer relaciones sociales de los estudiantes elementos los cuales fueron cambiaron en el aislamiento general.

Aunque en su momento respondió de una acertada para las necesidades y posibilidades tanto de la institución como de los maestros y estudiantes.

La falta de motivación, la pasividad con la que se recibían y se abordaban los contenidos como también la falta de interés y la poca participación al expresar sus opiniones e hipótesis fueron un constante durante el diagnóstico del juego de rol con los estudiantes de grado séptimo, el estrés ocasionado por la hiperconectividad, la falta de acceso a los medios tecnológicos y la poca asistencia a las actividades virtuales, junto con el poco acompañamiento familiar o interés lo demuestran.

la existencia de medios tecnológicos para participar en estas actividades era poca, por lo que una parte importante de los maestros se dio a la tarea de usar redes

sociales de forma alternativa para relacionarse académicamente y personalmente con algunos estudiantes por lo que se difuminaba aún más el vínculo existente entre el maestro, el alumno y la escuela, siendo la única conexión entre los dos, la serie de guías y trabajos, los cuales estaban ya de por sí estructurados para funcionar alejados de la escuela .

Es menester responder a través de las prácticas, al contexto en el cual los niños de la IED Campestre Monteverde regresan a la escuela de forma presencial después de 2 años de aislamiento, los cuales presentan diversas características como falta de motivación, desinterés, dificultad para relacionarse, pasividad excesiva, falta de participación y estrés, pero donde a pesar de estos elementos, se mantiene la expectativa, la emoción por regresar a la escuela, la alegría por reencontrarse con los amigos, y las nuevas temáticas como un curso totalmente distinto.

En un segundo momento se necesitaba reactivar de forma inmediata otras metodologías para la enseñanza y aprendizaje debido a la dificultad que tenían los estudiantes por trabajar de forma colaborativa y cooperativa, por lo que era fundamental iniciar con un proceso activo el cual permitiera a los estudiantes organizarse de forma alternativa a la ya acostumbrada desde las actividades educativas virtuales.

Tendría que permitir la reestructuración de los procesos mentales de los estudiantes durante la pandemia, respondiendo a las necesidades de un cambio de metodología alejada de la clase tradicional, promoviendo a la vez la socialización, la motivación, la creatividad y la energía manifestada por los estudiantes en el regreso a la escuela, pues si algo era evidente en el regreso a clases, sus energías y expectativas se interesaban por un cambio en las metodologías de trabajo.

El esfuerzo se ve focalizado a la necesidad de permitir la diferencia en cuanto metodología de trabajo en las ciencias sociales, como también en el ser y hacer por parte de los estudiantes en el salón de clases al dotarlos de un espacio potencialmente activo y dinámica que permita la construcción colectiva y creativa por parte de los estudiantes, se trata de ampliar el marco en el cual la geografía

como ciencia social que atraviesa el salón de clases, pero se le resta importancia en la institución.

El objetivo de esta propuesta no es buscar la forma en la cual los estudiantes puedan asimilar todo el conocimiento social suministrado en un nivel minucioso y específico, más bien su objetivo se centra en mostrar la geografía como la reconstrucción e intercambio permanente entre seres humanos, los cuales se relacionan con su medio y a partir de este producen y reproducen los cuales se diferencian, diversifican y cambian con el tiempo en las circunstancias sociales en donde nos ubicamos, siendo estas características cambiantes y sumamente sensibles al actuar humano como elemento transformador y determinante para el espacio.

Se busca que los estudiantes integren nuevos saberes, a partir de su presentación como experiencia y luego como abordaje conceptual y teórico, para así generar una metodología activa, atractiva y emocionante para los estudiantes, la cual dé como resultado relaciones en donde los estudiantes sean los participantes, actores y los afectados por dichas relaciones las cuales tienen en si un elemento geográfico extremadamente importante en el ámbito de las ciencias sociales.

Este proceso tiene la intención de situarse lejos de la clase magistral, ya que un contexto tan específico y diverso debe formularse una metodología que genere el responder desde la escuela hacia los estudiantes de forma activa a esta oportunidad que se nos presenta, por lo que un cambio en aquellas tornas se ve interesante y pertinente, al existir en una coyuntura tan importante como el regreso a clases luego del aislamiento generado a través de la pandemia de covid-19.

Creemos que el juego de rol y su implementación en la escuela puede tener un impacto positivo e interesante en la enseñanza de las ciencias sociales como también puede responder a las dificultades que presentan los estudiantes al regresar a la escuela y al interés por generar otro tipo de dinámicas más acordes con una pedagogía activa y significativa.

El juego de rol contiene en sí mismo un componente lúdico fundamental el cual es importante recalcar, además, pensamos a partir de nuestra práctica docente el juego de rol como un generador de experiencias y relaciones las cuales conectan de forma activa significados y experiencias permitiendo integrarlos a una base conceptual mucho más grande.

En este trabajo se ha optado pensar el juego de rol, tomando de los videojuegos de gestión de recursos, como simcity 3000, rimworld, dwarf fortress, gran inspiración, pero su aspecto principal se encuentra en el rol, el cual se desarrolla en un primer momento por los niños y niñas de todas las edades, desde juegos como: “policías y ladrones” y “escondidas”, de forma que también tiene su base en los juegos tradicionales que los niños y niñas juegan.

La interpretación permite generar juegos diferentes donde los niños tienen un rol decisivo a la hora de generar reglas, establecer mecánicas y asignar papeles, también este trabajo bebe de juegos de rol clásicos como calabozos y dragones, ciberpunk 2020, la leyenda de los cinco anillos entre otros.

Queda demostrado que estos juegos crean relaciones y establecen coyunturas y momentos sociales e intrapersonales, los cuales facilitan en si la cooperación, la empatía y el mutuo entendimiento a través del dialogo y la puesta en escena de intereses diversos y abstracciones subjetivas de cada persona, donde el trabajo cooperativo y la vinculación personal son el centro de la experiencia.

Cabe aclarar que por los medios digitales y el atractivo que estos demuestran, el juego de rol poco a poco ha perdido una gran relevancia pues los niños y las niñas ahora se muestran más interesados por jugar videojuegos que otro tipo de juegos más tradicionales sean o no estructurados a partir de la tradición o a través de reglas como los juegos de mesa, es por ello que la elección del juego de rol tiene una finalidad, la cual obedece a generar experiencias alternas a los medios virtuales, pues como se mostró en la pandemia los niños y las niñas estaban hiperconectados, pues no solo se respondía a sus clases como normalmente se establecía sino también para buscar entretenimiento, distraerse o socializar.

es por ello que el juego de rol, presencial, físico y clásico si se quiere, es el más pertinente para abordar en la escuela, ya que permite que todos los estudiantes se vinculen a una única o diferentes experiencias, donde todos tienen la capacidad de decidir sobre las relaciones y dinámicas que se generan sin intermediarios tecnológicos, conllevando la toma en serio del juego y todos lo que se despliega a partir de aquello, como el desacuerdo, la proposición, el “¿Qué pasaría si hago esto o lo otro?”, “¿de qué forma alcanzamos ese objetivo?”.

Como también generar diálogo y consenso con los demás, el juego de rol es mutuo y cara a cara elemento fundamental para ser reconocido en la escuela luego de pasar 2 años en casa y en aislamiento, es este componente social el más importante pues el juego de rol necesita personas y entre más hallan más rico e interesante es la experiencia resultante.

El juego de rol abre una ventana importante en la cual se muestra a la escuela como un lugar donde también se puede jugar, donde se permite entender y disfrutar de los juegos en su amplio espectro, generando la disposición de participar en experiencias dinámicas y relaciones enriquecedoras mucho más significativas por parte de los estudiantes, permitiendo integrar no solo conceptos y significados.

El juego es capaz de unir grupos, amigos, familias y todo tipo de personas, siempre agregando una pizca de magia, creatividad e imaginación en el proceso, elementos los niños y las niñas tienen de sobra, y pienso que nosotros como maestros en formación hacemos bien en tratar de contagiarnos un poco de estas características.

Teniendo en cuenta que la pregunta problema hace referencia a: ¿Cómo introducir el juego de rol como estrategia de enseñanza y aprendizaje en las ciencias sociales?, se realizó una búsqueda de algunos trabajos previos que pueden orientar o servir de referente en esta investigación, los cuales permitan focalizar el juego de rol como experiencia didáctica en la escuela y aportar de desde distintos ámbitos como desde la práctica, organización temática y la metodología.

En el desarrollo de este trabajo los referentes que se tuvieron en cuenta son en su mayor parte trabajos de grado y artículos, los cuales se despliegan a través de universidades como: la universidad libre de Colombia, la corporación universitaria minuto de dios, la universidad pedagógica nacional de México, la universidad de los andes en Venezuela, la Universidad Complutense de Madrid. Principalmente la información que se tuvo en cuenta busca nutrir de perspectivas y experiencias previas el presente trabajo.

Las búsquedas y la posterior síntesis de la información se realizan a través de tres categorías, en un primer momento, ubicamos una serie de experiencias que relacionan el juego y el aula de clases, en un segundo momento, se explora la relación del juego y el rol, y por último los juegos de simulación. Estas categorías tienen el objetivo de explorar y puntualizar elementos relacionados con el trabajo que se realiza, por tal motivo se recurre a experiencias y síntesis generadas a través de la práctica con el juego.

### 1.5.1. EL JUEGO EN EL AULA

---

El juego como estrategia para el aprendizaje y la enseñanza es un tema que ha sido de interés para gran cantidad de maestros de todas las áreas de conocimiento, sin duda se trata de un tema bastante abordado y utilizado en lo que desarrollo de experiencias educativas, contenidos y metodologías se refiere, es necesario a aclarar que la bibliografía al respecto es basta y profunda, es por ello que nos referimos a una pequeña muestra bibliográfica, pero que sin duda resulto pertinente para la elaboración de este trabajo. Como primer elemento se logró identificar 2 trabajos de grado que hacen referencia al juego como un elemento significativo en las aulas de clase.

*El juego como mediador de aprendizaje significativo en aulas polivalentes.*

Este trabajo de grado pertenece a la Corporación universitaria minuto de dios uniminuto y fue publicado en 2019. El trabajo se centra en la elaboración de una propuesta que tiene como mediador principal el juego relacionado con el aprendizaje significativo, el cual busca responder a un contexto infantil específico vinculado con pre-escolaridad y el aula polivalente.

El interés de este trabajo se concentra en el juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo, partiendo desde diferentes competencias que vinculan el juego y las competencias, como lo son: cognitiva, comunicativa, corporal y emocional como dimensiones a potenciar en la infancia en el jardín infantil *la Granja*. Buscando a responder a la pregunta de investigación: ¿Cómo desarrollar el aprendizaje significativo en niños/niñas de dos a cinco años del Jardín Infantil la Granja a través del juego en el aula polivalente? Teniendo en claro la relevancia del juego en procesos educativos prescolares en un proceso marcado por la caracterización e identificación de prácticas, la autora identifica que:

El juego es clave en el proceso de la educación infantil, es base fundamental del desarrollo entendiendo este no como un proceso sucesivo y lineal, sino como una constante reorganización de información, que se adapta y se ajusta a la realidad inmediata del niño/niña y le permite interpretarla. Así mismo en el desarrollo se adquieren competencias que le permiten al niño/niña organizar e interpretar la información de manera eficiente, las competencias agencian y propician cambios hacia nuevos niveles de conocimiento. (Jaimes, A. 2019, Pág. 1)

La autora identifica que el juego es fundamental para la adquisición de experiencias significativas relacionadas con las competencias que le permiten resignificar la nueva información, preparándose cognitivamente para los siguientes niveles de información, más compleja y detallada.

Las conclusiones de este trabajo se enumeran en tres, todas vinculadas con los objetivos de investigación las cuales responden a tres ámbitos: la identificación de la forma de trabajar el juego en el jardín infantil La Granja, la caracterización de los juegos infantiles que se desarrollan el aprendizaje significativo de los niños y niñas, reconocer el aula polivalente como potenciador de aprendizaje significativo y diseñar una estrategia metodológica basada en el juego. Las principales conclusiones de la autora frente al juego y el aula son:

El juego se hace evidente como estrategia del aprendizaje en un aula polivalente que hace que las rutinas y los ejercicios sean una forma visible en el desarrollo del niño/niña y las mismas docentes, en las que se construye de manera segura un aprendizaje motivado, divertido y significativo que recrea en su vida durante la misma infancia, en las que se les “facilita” al niño/niña a un aprendizaje que estimule y sea vista de manera natural de acuerdo a cada etapa respetando aquí cada uno de sus procesos. (Jaimes, A. 2019, Pág. 49)

Respondiendo al interés de nuestro proyecto, los análisis desarrollados en el trabajo anterior son relevantes, en el sentido que el juego permite la vinculación de espacios nuevos a metodologías existentes en las aulas, el juego es un recurso explorado por todos los maestros que de forma u otra se vinculan en ejercicios de diversos tamaños, con intencionalidad y planeación, los cuales permiten evidenciar su relación con aprendizaje significativo.

El juego por lo tanto no es solo una estrategia para evidenciar el desarrollo de los estudiantes a medida que se les presenta información y avanzan en los estadios cognitivos, el juego posee una forma de relación propia con el aprendizaje significativo, permitiendo la valoración, y exteriorización de perspectivas y experiencias, elementos que alejan el juego de su visión más clásica que lo ubica como una forma de mejorar el dinamismo en el aula de clases.

#### *El juego como medio para la adquisición del aprendizaje significativo en educación preescolar*

El siguiente trabajo corresponde a la universidad pedagógica nacional de México realizada en el año 2005, en este trabajo se encuentra un referente en cuanto al aprendizaje significativo y la actividad lúdica “el juego”, actividad que caracteriza al niño y que permite fortalecer sus capacidades motoras, cognitivas y sociales.

Este trabajo focaliza su atención e interés en describir la importancia del juego como actividad lúdica en una etapa preescolar contemplando sus actores, procesos y dificultades, también, explica como el juego posibilita el planteamiento de situaciones que conlleven la profundización en el entorno para conocerlo y transfórmalo, en concordancia con el aprendizaje significativo su obtención y desarrollo, permitiendo profundizar en la relación juego y aprendizaje. Teniendo esto en consideración la autora considera que:

Es esencial como docentes permitirles a los alumnos que jueguen, pues por medio de él, reflejan lo que viven, demuestran lo que sienten y piensan, sus emociones salen a flote. Por ejemplo, juegan a los médicos y demuestran que verdaderamente son médicos, atienden a los otros niños que también están jugando y que su papel es el de enfermos. Se observa como estos niños se quejan, se revolotean y actúan como han visto, así mismo los niños que tiene el rol de médicos actúan según su papel. Por lo tanto el juego es una actividad espontanea u organizada, individual o colectiva, y que sobre todo placentera y libre, que permite que el niño entre en contacto con su medio natural y social adquiriendo conocimientos y saberes que manejara a lo largo de su vida. (López, M. 2005, pág. 14).

Eso hace que el juego tenga una relación directa con el rol docente, ya que es este el que permite y planifica los escenarios educativos, concediendo la posibilidad de que los estudiantes demuestren lo que saben, organicen y liberen experiencias previas obtenidas a lo largo de toda su vida, información que es útil para el maestro pues es el quien permite el desenvolvimiento de estas experiencias. En cuanto al rol es interesante que la autora lo asocia con el conocimiento previo, pues los niños no solo imitan lo que observan en su medio social, sino que a través del esta actividad, aprenden los saberes y relaciones detrás de aquello que imitan, posibilitando la posterior transformación de lo aprendido y su demostración a partir del juego. En las conclusiones la autora expresa que:

Concibo que el aprendizaje no es la transferencia de conocimientos nuevos a un recipiente vacío; es la construcción de ellos, para entender con base en sus nociones existentes y la interacción con su entorno. Y el juego es un medio para generar aprendizajes significativos; pues al jugar el niño aprende a conocerse y a convivir con su ambiente natural y social, a saber que hay reglas y normas que respetar, obteniendo valores. Así mismo le permite el contacto con su cuerpo, al moverse, tocarse e interactuar con otros, adquiriendo experiencias, que lo guiaran en la formación de su personalidad

y en la adquisición de nuevos saberes, habilidades y actitudes, para adaptarse a su medio. (López, M. 2005, pág. 93).

Lo anterior nos permite recalcar que según los estadios en el que se encuentre el niño, jugar de una forma u otra, es importante ya que como hace ver la autora el trabajo hace un análisis del juego en una población preescolar, niños que intrínsecamente se ven ligados al juego de una forma más estrecha y libre, donde el juego responde a unas necesidades particulares de saber y conocimiento,, sin embargo, es interesante pensar el juego en relación a una población adolescente, joven o adulta, ya que sus formas de jugar se relacionan con otro tipo de dinámicas.

Como observamos el juego se acompaña de una teoría del aprendizaje la cual responde al constructivismo sea cual sea el referente, lo cierto es que el aprendizaje significativo se encuentra relacionado con el juego, al permitir la integración y disposición de la estructura cognitiva a concebir y significar nuevos saberes, conocimiento el cual se evidencia, despliega y moviliza a través del juego y sus interacciones.

La intervención educativa juega una labor esencial en este proceso educativo, el docente es el que plantea sus objetivos a favorecer en sus alumnos, hábitos, saberes, valores. Para vincularlos significativamente es importante que el docente de este nivel cumpla con ciertas cualidades, algunas de ellas son: ser activo, creativo, espontáneo, investigador, reflexivo, innovador, de criterio amplio, pues los niños aprenden de distintas formas y la escuela debe ofrecer a los alumnos oportunidades de aprendizaje en una forma equitativa, independientemente de sus cualidades físicas y mentales, diferencias culturales y económicas, propiciando la igualdad entre ellos. (López, M. 2005, pág. 95).

Lo anterior lo despliega la autora en sus conclusiones, cobra gran relevancia para nuestro trabajo, ya que hace énfasis en el rol docente como creador de espacios para el aprendizaje y no como transmisor de conocimientos, se trata de un esfuerzo

por dinamizar la práctica docente permitiendo una relación igualitaria entre alumno y maestro.

Este trabajo permite tener en consideración la reciprocidad que necesita el niño con su medio, el cual conoce a partir de sus interacciones, es un llamado a que los docentes, bajo una serie de cualidades, se vean en la aventura de dinamizar y desarrollar momentos que permitan a los estudiantes exteriorizarse tal y como son, todos elementos de gran importancia para un maestro transformador, consiente de si y de quienes lo rodean.

### 1.5.2. EL JUEGO DE ROL

---

El juego de rol es un tema que ha sido explorado en bastantes ocasiones como estrategia en la educación en general, sin embargo, ha sido abordado en el ámbito universitario e histórico en la escuela más que en el geográfico, experiencias que lo abordan a través de la evaluación y la metodología que representa, de nuevo la bibliografía es basta considerando todos los documentos revisados, sin embargo, observamos que en cuanto la geografía el juego de rol no ha sido explorado de igual forma que la historia por lo que en este punto resalta el presente trabajo al buscar contribuir desde la geografía y el juego de rol. Se identificó un trabajo de grado y un artículo los cuales resultan relevantes para la investigación.

*Los juegos de roles como medio para el fortalecimiento del desarrollo social, y la disminución de las conductas violentas en la escuela.*

Este trabajo pertenece a la universidad libre de Colombia y fue publicado en el año 2011. Desde la pregunta problema: ¿Qué impacto tiene la aplicación de los juegos de roles en la disminución de las conductas agresivas de los niños en la Institución Educativa Distrital Tabora en el grado primero sede B?

El trabajo se caracteriza por buscar una solución a violencia en una institución y el uso del juego de rol como estrategia, para continuar con la elaboración de una propuesta la cual busca mejorar y responder a este contexto, enfocándose en fortalecimiento del desarrollo social de los alumnos y la disminución de la violencia.

El interés del trabajo se centra en elaborar e implementar una estrategia que utiliza el juego de rol como fortalecedor del desarrollo social y el vínculo entre estudiantes, contexto que evidenciaba tendencias hacia la violencia física y verbal. El trabajo se enfoca en caracterizar las conductas violentas, analizar desde teorías conceptuales la violencia, el desarrollo social y el juego de rol, orientar la propuesta mediante el juego de rol y analizar la información obtenida a través de la implementación de la propuesta. En cuanto al juego de rol los autores identifican que:

“La importancia del juego para el desarrollo social del niño, incide en que el juego es un factor que genera un intercambio social, y ayuda a obtener mayor autonomía frente a una sociedad. Por otro parte el juego conforma un espacio único e irreplicable en la vida del niño en el cual puede poner de manifiesto todos sus deseos y temores. Le permitirá hacer frente a los conflictos, ayudar a descubrir a la misma persona en su esencia más íntima”. (Ahumada, J., Benítez, X., & Castillo, O, 2011, Pág. 33).

Continuando con lo que hemos estado referenciando, los autores identifican en el juego de rol un factor que genera intercambio social y autonomía, de igual forma pone de manifiesto sus intereses, puntos relevantes para el desarrollo de este trabajo, en el cual observamos que el juego de rol es un creador de espacios de aprendizaje, espacios que vinculan el intercambio social, permitiendo la creación de vínculos que generan empatía, y solidaridad entre sus participantes.

Para concluir los autores argumentan que la viabilidad del juego de rol depende de la libertad y la imaginación, elementos que permiten la relación del contexto del estudiante con el reconocimiento del otro en la infancia.

“El proyecto es viable trabajarlo con niños y niñas de grado primero, debido a que estos por su edad les gusta representar personajes de la vida real o ficticia, en donde dejan fluir su imaginación y así comprender el contexto que lo rodea, se espera que este proyecto pueda tener continuidad ya que se considera importante fortalecer el reconocimiento del otro en la infancia, lo cual lleva a trabajar el juego de roles.” (Ahumada, J., Benítez, X., & Castillo, O, 2011, Pág. 78).

En lo anterior evidenciamos que una de las bondades y fortalezas del juego de rol, se encuentra en la vinculación que hace entre lo que se realiza, ya sea por imitación, racionamiento o experiencia, con lo que el estudiante sabe y es capaz de abstraer, es por ello que el juego de rol si bien se desarrolla a través de una experiencia alterna a la realidad, esta es reflejo de un contexto social, por lo que los estudiantes contienen en sí mismos las formas de relacionamiento espacial y social, que demuestran y relacionan con el juego de rol.

## *Juegos de rol*

Este artículo se realiza como una caracterización del juego de rol en el análisis del juego como herramienta educativa, fue publicado en el año 2006 en la revista de intervención socioeducativa. El artículo se centra en la identificación y el análisis de las características más relevantes del juego de rol, su explicación, uso educativo, metodología y ejemplos. En cuanto a la relación del aprendizaje y el juego de rol el autor nos dice lo siguiente:

Es un aprendizaje participativo. Todo el grupo colabora en poner en escena una historia, para desarrollarla para conseguir los objetivos que se le marcan como grupo (de personajes) y para conseguir, al mismo tiempo, sus propios objetivos (también como personaje). En cuanto a conocimientos, el juego de rol, y podríamos ampliar al de simulación, es un procedimiento que ayuda a hacer más significativos ciertos aprendizajes. El juego de simulación permite experimentar las dudas, privilegios o sentimientos de personajes del entorno que conoce u otros, sobre los que se ha de documentar para poder asumir su papel con propiedad. (Brell, M. 2006, pág. 5)

La participación y el uso colectivo del saber se despliega a través de la colaboración que se necesita para cumplir los objetivos propuestos, objetivos que en la mayoría de ocasiones son colectivos y no individuales, pues representan el interés y beneficio de un grupo, en este punto evidenciamos que el juego amplía la forma de experimentar dudas, privilegios, contextos o sentimientos que se genera a través de los personajes en el juego, permitiendo que sus jugadores reconozcan y asuman un papel activo en el juego y el aprendizaje. En cuanto a la metodología el autor argumenta que:

Hay muchas maneras de afrontar una sesión de juegos de rol. Podemos montar una partida muy direccionista, donde controlamos todos los

elementos posibles para conseguir llegar a un punto concreto, o podemos proponer una partida absolutamente participativa desde el primer momento en que lo que nos interesa no es vivir una situación concreta sino el proceso creador, el trabajo en grupo y el análisis del proceso. (Brell, M. 2006, pág. 6)

Los juegos de rol pertenecen a metodologías diversas y no se establece una sola relación entre sus reglas y estructura, sino que estos elementos corresponden a la intencionalidad propia del juego y sus características, es por ello que encontramos varias formas de implementar el juego de rol, que en el caso de que un docente sea su planificador y organizador para las ciencias sociales, esta estructura y reglas obedecerán sus propios planteamientos y metodologías.

La construcción de un juego y su uso como espacio educativo responden a contextos específicos de los cuales el maestro y los estudiantes deben hacer parte en su construcción.

### 1.5.3. LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN

---

Las investigaciones encontradas responden a ofrecer una amplia mirada sobre el juego de simulación sus características y potencial como estrategia didáctica en el las ciencias sociales. Estos artículos realizan una caracterización amplia sobre el juego de simulación teniendo en cuenta sus elementos principales como juego y su potencialidad educativa argumentando que su uso como metodología y técnica representa una adición pertinente a las ciencias sociales en la escuela.

*Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía.*

Este artículo hace una reflexión a través del análisis de las características generales del juego de simulación y su uso como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la geografía, fue publicado en el año 2013 en la Universidad Complutense de Madrid.

El artículo cobra relevancia al mencionar los elementos principales que convierten al juego de simulación en una estrategia didáctica a tener en cuenta, como la motivación, el aprendizaje activo, la visión de conjunto, la comprensión conceptual, la relación de lo aprendido con el contexto, la formación integral y la sociabilidad, todos elementos relevantes y dignos de ser tenidos en cuenta para nuestra investigación. En uno de sus puntos más relevantes el trabajo reconoce que el juego de simulación:

Favorecen la visión de conjunto del tema objeto de estudio. Como para decidir correctamente han de tenerse presentes todas las variables implicadas en el suceso o fenómeno sobre el que se trabaja, se potencia una visión globalizadora del mismo, que proporciona un conocimiento mucho más rico y profundo que el que se alcanzaría a través de visiones parciales. Esta faceta hace de estos juegos un recurso especialmente útil para el tratamiento de gran números de temas geográficos, ya que la mayoría de ellos -sean de

Geografía Física o Humana- se caracterizan por ser el resultado de múltiples factores concurrentes, que solo al ser analizados desde una perspectiva integral permiten conocer y explicar el fenómeno resultante. (Marrón Gaité., M. J, 2013, pág. 7).

Este punto en concreto nos proporciona la relación que guarda el juego con el tema de estudio, nos indica que se tienen en cuenta las variables en el fenómeno que se estudia lo cual promueve una visión panorámica del mismo, teniendo en cuenta sus relaciones a medida que avanzamos en su malla conceptual, especialmente útil para procesos de enseñanza y aprendizaje vinculados con la geografía, ya que se caracterizan por ser procesos que conllevan el análisis de distintas perspectivas y elementos que influyen en determinado objeto, situando las relaciones como el punto fundamental del objeto de estudio y el juego, lo que permita por ampliar la comprensión de los fenómenos. En otro de sus puntos la autora argumenta que el juego de simulación:

Permiten acercar al nivel de comprensión del alumno determinados conceptos o fenómenos especialmente complejos. A través de la simulación se reproduce la realidad de forma simplificada, abstrayendo lo esencial de cada situación y aislando o conectando - según convenga al proceso de aprendizaje- las diversas variables que condicionan un proceso, fenómeno o acontecimiento. Esto nos permite acercar al nivel de comprensión del alumno diversos hechos que en la realidad se producen de forma tan compleja y con una maya de relaciones tan amplia que se hace difícil captarlos en su integridad y obtener una visión global de los múltiples factores que los generan y configuran. (Marrón Gaité., M. J, 2013, pág. 8).

Se plantea que el juego de simulación, permite la creación de una realidad alterna basada en el juego, claro está que con fines educativos, es por ello que se puede abstraer los elementos accesorios y para que lo esencial salga a flote, esta característica es de interés, ya que permite la reproducción de las variables y relaciones que encierra un objeto de estudio, mejorando el nivel de comprensión en

las ciencias sociales. Por último uno de los aspectos más relevantes que desarrolla la autora es la evaluación:

Cuando se trabaja con esta técnica la evaluación se va realizando a medida que se desarrolla la actividad. A lo largo de ella el profesor va percibiendo el grado de progresión seguido por el grupo de alumnos en la consecución de los objetivos de aprendizaje fijados, y, lo que es más importante, también los propios alumnos -tanto a nivel de grupo como de forma individual y personalizada- van evaluando esta progresión. No obstante, se hace necesario terminar la actividad con una sesión dedicada a la reflexión de forma más sistemática acerca del grado de consecución de los objetivos de aprendizaje previstos. Para ello pueden establecerse tablas de rendimiento en función de los conceptos aprendidos, las habilidades desarrolladas, grado de madurez en la resolución de problemas, etc., pero siempre en función de las capacidades individuales de cada alumno. (Marrón Gaité., M. J, 2013, pág. 11).

Es de particular atención para nosotros tener en cuenta que tal como argumenta la autora el juego obedece a una metodología activa por lo que la calificación tradicional se ve algo desfasada para evaluar este tipo de procesos.

Con el juego se desarrollan procesos de progresión que los estudiantes son capaces de comprender a medida que los elementos ubicados se relacionan con otros, acompañado por supuesto de una reflexión sistemática de lo alcanzado teniendo en cuenta los objetivos previamente establecidos, de igual forma nos proporciona una metodología consecuente para abordar la evaluación del juego y su aprendizaje, pues responde al desarrollo de habilidades críticas y las capacidades individuales del estudiante, que es resultado de interiorizar información y exteriorizar perspectivas las cuales entran en el juego.

## CAPÍTULO 2. MARCO EPISTEMOLÓGICO

---

## 2.1. EL JUEGO

---

El juego está presente en todas las sociedades humanas, es parte de su actividad, cosmovisión, pensar y relacionarse con su entorno. Este corresponde a características animales como el instinto, pero a su vez involucra la razón de cual solo disfruta el hombre en la naturaleza, permitiendo agregar, ficción, imaginación, magia y creatividad, permitiendo relaciones con nuestro ámbito familiar y social, sino también material y cultural, elementos que se despliegan a partir de la capacidad que tiene el ser humano de transformar y relacionarse con su entorno.

Entender el juego como una construcción cultural conlleva su desarrollo desde sus inicios como una necesidad, luego con un sentido lúdico y de entretenimiento, hasta conformar redes complejas en las que el juego serio y estructurado toma el papel más importante como en los juegos olímpicos en la antigüedad. Se juega porque es placentero, libre, lúdico y creativo, por lo que es parte importante en la vida espiritual del ser humano permitiéndole dotar al juego símbolos y representaciones.

Por supuesto que nuestras formas de jugar y concebir el juego han cambiado con el pasar de los años, dando un repertorio amplio de los mismos, permitiendo muchos de ellos, ejercitar destrezas, potencializar habilidades, establecer relaciones, afirmar la identidad, comunicar e involucrar el lenguaje entre otros, no obstante, nuestras formas de relacionarnos con el juego apenas han cambiado en 300.000 o 200.000 años desde la aparición del homo sapiens y la revolución cognitiva, esta lista es extraordinariamente grande, lo que permite que los sapiens jueguen a una asombrosa variedad de juegos.

Gracias a su capacidad para inventar la ficción, los sapiens crean juegos cada vez más complejos, que cada generación desarrolla y complica todavía más (Yuval Hoah Harari 2014). Si bien hoy nos encontramos con cualquier cantidad de videojuegos, juegos de mesa, juegos infantiles, juegos de azar y deportes apenas han cambiado en su objetivo y esencia, todos ellos son componentes culturales por excelencia.

El juego se involucra como acción y ocupación de un tiempo y espacios, con un orden establecido y apartado de la vida cotidiana y la rutina que parte de los jugadores mismos, de igual forma involucra todo el ser de la personazona que juega expresándose en felicidad, entusiasmo, emoción, tención, alegría y conciencia de ser de otro modo alterno, tal como lo entiende (Huizinga, 1987). Uno de las principales características del juego es que permite a sus jugadores el crear nuevos mundos, potenciando su creatividad, ayudándoles a abrirse al mundo.

De modo que todas culturas integran el juego, este último se puede equiparar a una actividad humana tan esencial como la reflexión o el trabajo, por si fuera poco la cultura y su desarrollo poseen un carácter lúdico, por lo que los juegos tienen un significado social y un espíritu, el hecho de que exista en el imaginario social revena un sentido que está presente en todos los juegos, lo inmaterial-cualidad.

Cabe mencionar que el juego solo crea cultura si tiene la naturaleza para cumplir con la creación de ambientes sociales y una actitud sociable, cosa que evidentemente nos recuerda a muchos juegos, mediante estos elementos se refuerzan los lazos sociales y se aporta al intercambio de conocimientos de cualquier índole, crea más cultura rompiendo así los límites de una cultura individual permitiendo la integración y creación de nuevas formas de relacionarse.

Los seres humanos nunca dejamos de jugar, el objetivo del juego depende del sus características, la personas involucradas y su desarrollo, hay que mencionar que el juego se presenta más en la infancia y la adolescencia que en otras etapas de desarrollo, el niño juega por que le produce placer y diversión, gracias a esto aprende nuevos conocimientos y permite la adquisición de experiencias.

El niño a través del juego toma decisiones, las cuales le permiten fortalecer su personalidad y seguridad, ayudando así al desarrollo social del mismo, aprendiendo a relacionarse con otras personas y generando ambientes que facilitan el compartir con otros y pensar en ayudar a los demás, permitiéndole al niño por medio del juego expresar sus sentimientos (Ahumada, J. J., Benítez, X. P., y Castillo, O. D. (2011).

Por el mismo camino encontramos que para Vygotsky, en cuanto el juego y el aprendizaje, citado por Delval J. (1996) quien explica que:

El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Vygotsky se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala cómo los objetos, como por ejemplo un bastón, sustituyen a otro elemento real (un caballo) y esos objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica. Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros. (pág. 527)

El juego también obedece una cualidad humana, es un punto de experimentación en cuanto a la habilidad de transformar el mundo en medio de las circunstancias, representa un punto de interacción entre la vida humana y sus diferentes componentes, en el cual el individuo pone en juego el mundo y su abstracción sobre él a manera de símbolos, se atribuyen características las cuales se reproducen a través de la interpretación e interacción con otros y con su medio.

El juego obedece a la esencia transformadora del ser humano, por lo que se pone en juego sus perspectivas, sus conocimientos y saberes, en medio de una actividad alterna al mundo real pero que está vinculada a manera de juego a esta, es por ello que se puede ejercer su exploración sin limitantes, siempre y cuando sean del interés de sus participantes. Del mismo modo Bruner, J. (2003) afirma lo siguiente:

En el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el Juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo. (pág. 1)

El juego tiene un punto de partida y este es la puesta en práctica de las cualidades del niño siempre de la mano con la imaginación, la intuición e imitación de su medio, responde a la necesidad de forjar su propia experiencia del mundo junto con sus

iguales es decir los demás niños, por lo general ellos constituyen reglas y pequeñas estructuras, elementos los cuales permiten la convivencia y la libertad aunque esto depende del juego, de todas formas, se crea por un momento un pequeño escenario social donde los niños pueden generar sin consecuencias lo que permite entregarse a sus motivaciones e intereses.

Por otro lado el juego es un concepto en extremo complejo de teorizar, por lo que nos ceñiremos a una visión en cuanto la enseñanza y el aprendizaje. Chamorro, I. L. (2010). Explica que:

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. (pág. 3)

El juego por lo tanto funciona como un espacio en el cual el niño emana sus virtudes y características en medio de un escenario social, este responde a un contexto y también a una herencia de saberes y expresiones transmitidas por la socialización, se trata de una acción persistente en los humanos y los animales, la cual permite a los niños ser conocedores de su medio a través del empleo de sus características, el juego puede obedecer varias funciones, sin embargo, este se despliega en un primer momento a través del placer que genera y la socialización con otros individuos. Influyendo en todos sus aspectos de la vida social, cognitiva, motriz, identidad e inteligencia, todos los juegos integran y comparten características en común, de igual modo se establecen diferencias, no obstante su apropiación y relación con el juego dependerá de los estadios cognoscitivos.

La clasificación ligada al desarrollo humano del juego se clasifica en 3:

**Tabla 1. Clasificación de los juegos**

<b>JUEGO DE EJERCICIO</b>
<b>Período sensorio-motor</b>
Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aun-que a veces los niños juegan con los adultos, como en el «cucú», las palmas y «aserrínaserrán».
<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>
<b>Dominante entre los dos-tres y los seis-siete años</b>
Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el profesor, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.
<b>JUEGO DE REGLAS</b>
<b>De los seis años a la adolescencia</b>
De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del «egocentrismo».

*Elaboración propia con base en: Delval, J. (1996). El desarrollo humano.*

Como evidenciamos anteriormente, el juego posee distintas características que varían en medida de su complejidad, entendiéndose en complejidad como la cantidad de elementos que varían e influyen en el mismo.

En cuanto a nuestro interés en el juego de rol es de suponer que el juego simbólico y el juego de reglas tienen más relación dada su estructura al juego de rol, es por ello que los símbolos y representaciones son fundamentales ya que a través de ellos se ejercitan actividades y vínculos sociales los cuales están sometidos al interés del niño, permitiendo recrear pequeños juegos de rol muy específicos, como el de doctor, cocinero, ladrón o policía, en los cuales se incluye la imaginación y creatividad.

El juego de reglas, tiene un énfasis social, pues como veremos más adelante, las reglas contienen y organizan las interacciones de los jugadores, es interesante asumir la coordinación entre los puntos de vista que genera el juego de reglas, ya que si bien estas suponen un inicio igualitario para todos los participantes, el desarrollo del juego manifiesta tensiones y movimientos entre el desarrollo social que supone el juego, por ello la estructura resulta fundamental para el juego de reglas, de aquí podemos reconocer el juego de rol comercial, el cual con base a sus reglas establece la interacción entre todos los jugadores y su accionar.

Nótese que todos los juegos en favor de su estructura, tienen un énfasis exclusivamente social, son actividades que enfocan su desarrollo en la colectividad y el vínculo que se genera en la experiencia del juego junto con otros individuos, por lo tanto el juego se enriquece a medida que los jugadores aportan con su experiencia y perspectivas permitiendo asumir al otro, conllevando no solo la exploración del medio y de las características individuales, también se trata de un esfuerzo por reconocer al otro como igual y valorar sus características a medida se relacionan con los demás, es esta característica social la nos presenta un gran abanico en relación con el aprendizaje y la educación.

## 2.2. JUEGO DE ROL, UN ACERCAMIENTO.

---

El juego de rol tiene su aparición cuando, según (Landeira, S, citando a Piaget) En el nivel del pensamiento intuitivo estos juegos simbólicos declinan en beneficio de una creciente preocupación por la veracidad de la imitación exacta de lo real.”, por lo tanto se encuentra entre la finalización del juego simbólico y el juego de reglas. Delval J. (1996) afirma:

Es necesariamente social y en el que existen unas Reglas que son las que definen el propio juego. Aunque el juego pueda tener un significado (como «policías y ladrones», o «indios y vaqueros»), es la propia estructura de las reglas, y su seguimiento, la que determina el juego. (p. 551)

El juego de rol lo podemos ubicar dentro del juego de reglas siempre y cuando sea estructurado por el niño, ya depende del juego y su sentido el que da más libertad al niño o no. la regla no se ve como limitante ya que es esta la que permite las oportunidades para poder jugar y desenvolverse, por lo que estas reglas se respetan y son sagradas para los niños, en este juego tipo de juego los niños y niñas determinan quien es el ganador.

Este tipo de juego tiene un componente muy alto de sociabilidad, comunicación y organización en cuanto el punto de vista de todos y la anticipación de acciones y las reglas, esta etapa en cuanto la práctica de las reglas se llama cooperación desde los siete-ocho años. Garoz Puerta, I. (2005) citando a Piaget afirma:

Aparece la cooperación naciente. Alrededor de los siete u ocho años existe ya una preocupación por el control mutuo y una unificación de las reglas, pero sigue existiendo una vacilación considerable por lo que respecta a las reglas generales del juego. Aparece también la necesidad de un acuerdo mutuo con lo demás miembros del juego, la idea de ganar, cómo vencer a los demás. Pero todavía no se puede considerar que conozcan el detalle de las reglas, siendo incapaces de legislar el conjunto de casos posibles. Lo que hacen es copiar al mejor informado y jugar un juego simplificado. (p.13)

La cooperación desencadenada por el esfuerzo mutuo de mantener acuerdos, integrar y socializar, permite que se establezcan reglas en un principio generales, donde los niños y las niñas se ven en la necesidad de establecer límites, parámetros y mecánicas, para establecer ganadores y perdedores o lo que es más importante, hacer el juego divertido bajo un sistema de reglas que permita a todos los jugadores desenvolverse de la misma forma permitiendo la exclusión de trampas y elementos externos que modifiquen la experiencia de juego.

Y tiene su culminación en la etapa según Piaget llamada codificación entre los 11-12 años. Garoz Puerta, I. (2005) afirma:

Hacia los 11-12 años aparece la codificación de las reglas. Estableciéndose una regulación minuciosa y un código conocido. Existe ya un interés por la regla como tal. Es alrededor de estas edades cuando podemos hablar ya de un nivel de pensamiento formal, lo que supone poder razonar formalmente sobre cualquier conciencia de las reglas, hasta el punto de que las aplique en cualquier caso, incluso en los más hipotéticos. (p.13)

A medida que el pensamiento abstracto permite, la interiorización de diversos elementos que se vinculan con el juego no necesariamente relacionados con el mundo material o "real", se generan reglas más complejas que tienen en cuenta propuestas que pueden modificar el juego o darle un giro inesperado, en este nivel de pensamiento formal, los niños y las niñas son capaces de legislar, alrededor del juego bajo situaciones que afectan a todos los jugadores o a unos pocos.

Es en esta etapa cuando las reglas se convierten en norma aceptada por los jugadores y producto del mutuo acuerdo, por lo que se pueden cambiar siempre y cuando se llegue a un acuerdo entre los jugadores, cuando se cree justa y funcional los niños establecen como función principal respetarla obligatoriamente, de esta forma se prohíbe las trampas, o todo acto que dañe la unidad del juego. Es en este punto en el que la riqueza de los juegos de reglas se ve, ya que las reglas y en general su estructura forma parte de la cultura propia de los niños y se va transmitiendo de unos a otros.

Desde los más pequeños los niños y niñas generan tipos de juego donde simulan o pretenden meterse en el papel de otra persona, ya sea una profesión, un personaje de su agrado, un familiar o algo que les guste, se intentan imitar por medio de gestos, movimientos que rodean su contexto y se expresan a través de su vida social.

En, por lo que el juego de rol si bien lo ejecutan más los niños se puede estructurar a tal punto en el que los adultos también los jueguen, estas experiencias se acercan más a los juegos comerciales y predefinidos.

Estos juegos comerciales, suelen agruparse en juegos de simulación y juegos de rol, que se basan en elementos de la vida real y se les conoce como juegos serios, según Lucas, J., Escapa, M. & Eguino, M G. (2015). Los juegos de Simulación y los juegos de rol se diferencian en los siguientes aspectos básicos:

- i) En los juegos de simulación cada jugador se interpreta a sí mismo, es decir, es él mismo buscando solucionar un problema o atajando una situación de la vida real; mientras que en los juegos de rol, el jugador interpreta un rol que se le ha sido asignado y cuyas características o pautas de comportamiento le han sido transmitidas.
- ii) En los juegos de simulación no hay unas reglas claras, al jugador se le encomienda un objetivo, es el jugador el que decide las estrategias a tomar, los caminos a seguir y la forma de lograr sus objetivos, mientras que en los juegos de rol hay unas instrucciones claras de funcionamiento y unas estrategias bien definidas a seguir, en mayor o menor medida según el juego, entre las que el jugador deberá escoger.
- iii) En los juegos de simulación el final es abierto, y no está definido previamente, de manera que cada jugador puede obtener un final bien distinto; en los juegos de rol, el final es cerrado (un único final preestablecido para cada jugador) o parcialmente cerrado (varios

posibles finales preestablecidos que dependen de las decisiones durante el juego).

La elección del tipo de juego, sus características y desarrollo, dependerá del docente a la hora de reflexionar sobre el juego, sus participantes y objetivos, sin embargo pretendemos formular un tipo de juego con elementos del rol y la simulación.

Por lo tanto son un tipo de dinámica lúdica , en la cual un colectivo se dispone a imaginar y adentrarse en un mundo ficticio o simulado, este mundo está limitado por unas reglas, las cuales dan sentido y justificación al juego, dentro de esas reglas las personas asumen un rol dentro de esta realidad imaginaria, y conforme avanza la dinámica, este debe solucionar problemas, participar, interactuar y cooperar para salir bien librado de las circunstancias que los afligen, acciones que sin duda recaen en el libre albedrío, creatividad e imaginación de los jugadores. Tal como indica Rodríguez, Á. R. (sin fecha):

El juego de rol nos alienta a crear las propias direcciones que actuarán como el eje principal del mismo; y cómo olvidar el aspecto lúdico y sus implicaciones jugables. El juego nos abre un abanico de posibilidades que, si obviamos su parte irreal y fantástica, terminan siendo pequeñas normatividades morales que fundamentan la cooperación y la convivencia como grupo. (p.6)

La realidad ficticia del juego se asume a través de las reglas y leyes, las cuales tienen como objetivo encaminar y focalizar la imaginación de los participantes, como también permitir la inmersión por ello encontramos juegos simples hasta los más estructurados, desde esta premisa el juego de la mamá y el papá, policías y ladrones y escondidas que juegan los niños, de la misma forma, un juego de rol o simulación que juegan los adultos se basan en las mismas premisas. Brell, M. (2006) afirma:

En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, no realidad, reglas propias... Por otro lado, es de rol: modelo

de comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos. (p.2)

Casi siempre los comportamientos como las reglas están predefinidas o se construyen de forma colectiva, y detrás de ello se encuentra una intencionalidad, ideas u objetivos, que pueden estar determinadas por la sociedad o contexto de quien las formula, que encamina el juego de rol y le da una estructura familiar.

Los comportamientos como las reglas están predefinidas o se construyen de forma colectiva, estando dispuestas a ser cambiadas o modificadas según sea el caso, y detrás de ello se encuentra la intencionalidad de hacer el juego más divertido, pero pueden estar determinadas por la sociedad o contexto de quien las formula, que encamina el juego de reglas y le da una estructura social reconocible. Delval, J. (1996) explica que:

A pesar de la influencia de los cambios sociales, los niños siguen dedicando una gran cantidad de tiempo a jugar y continúan realizando muchos juegos de reglas tradicionales. A veces los contenidos de los juegos están tomados de los medios de comunicación (de la televisión, en particular), pero su forma continua siendo muy parecida a la que han tenido siempre, aunque antes tuvieran otros contenidos. (p.558)

Este tipo de juegos tiene un sistema de reglas que crea una matriz que regula el juego, suelen ser bastante extensas y genéricas, tratando de cubrir la mayoría de acciones imaginadas, que cubre el juego como un velo invisible uniendo sus mecánicas y al final dotando de un mismo sentido todas las reglas. ALMENAR, V., MALDONADO, M. H. F. (2009) anuncia que:

Para impedir que el juego caiga en la arbitrariedad, las acciones que los personajes emprenden (movidos por la voluntad de los actores) se resuelven echando mano de una serie de reglas y características conocidas como sistema de juego y que integran unas pautas de juego preestablecidas (o

conjunto de reglas) que se suelen seguir en un juego de rol para impedir que surjan conflictos durante las partidas. (p.2)

En los participantes destaca la figura del “master” o director de juego, quien es la persona que previamente ha preparado: la ambientación, las reglas, el contexto y claro, el desafío, su papel consiste en narrar la reacción de las acciones de los jugadores, existiendo como un dios benevolente que se encarga de ser la conexión entre el mundo imaginario y los jugadores. Pérez Miranda, I. y Acosta del Rio S (2016) afirman:

El papel de este narrador es más que un simple antagonista que se enfrenta a los jugadores, mucho más que un árbitro que decide de forma justa si han ganado o no. Su misión es conducir la historia, planteando a sus jugadores las diversas situaciones y reaccionando a lo que ellos hagan. En esencia, y es una comparación usada a menudo, un juego de rol es una especie de ‘teatro improvisado’, una obra en la que el guion no está escrito y el devenir de los acontecimientos dependerá de las acciones de los jugadores y del éxito o fracaso que tengan en sus empresas. (p.6)

La palabra rol infiere un sentido estrictamente teatral, narrativo e interpretativo, lo cual lleva a los jugadores a no solo formular soluciones, sino a interpretarlas según el rol que asumen o en su defecto el contexto imaginario en el que se encuentran, por otro lado, el rol asumido se da casi siempre por medio de un personaje que en si es la representación de el en el mundo imaginario, se trata de un avatar con sus cualidades y características, e invita al jugador a tenerlas en cuenta a la hora de racionarse con el mundo y su entorno imaginario. .

En el juego de rol todos ganan y a la vez nadie, suele estar a consideración por parte de los jugadores, ya que representan todos un equipo, formando un sentido de cooperación que se apoya mutuamente en los demás. Dado que según todos tienen un papel diferente y específico que resalta del resto en cuanto habilidades e intereses, que son determinados por la persona quien juega, todos están obligados a cooperar para conseguir objetivos mayores que su individualidad.

Si no se logra alcanzar el objetivo propuesto, el juego continuara y los jugadores abran aprendido de sus errores, perfeccionen ando sus habilidades, interiorizando sus fortalezas y debilidades, y perfeccionar el conocimiento generado por esa experiencia, vale insistir en esta idea, ya que no existe un perdedor o un ganador, sino que la victoria se avanza mediante la superación de obstáculos que en síntesis se plantea como una aventura.

El juego de rol puede continuar siempre y cuando los jugadores quieran, ya que tiene su justificación en superar desafíos cada vez más creativos y complicados, por lo que su fin suele estar ligado a una aventura y quien la creo, que por el juego mismo. El juego sirve unas mecánicas y los jugadores serán los encargados de crear con ellas, el único límite es la creatividad y la diversión de sus involucrados, como todos los juegos que existen.

Por lo general estas dinámicas se llevan alrededor de una representación gráfica del mundo en el que se están desarrollando, para poder formular tácticas o estrategias que lleven a la realización de los objetivos que tiene en si el juego de rol, puede ser un mapa, un croquis o imágenes, las cuales aporten una representación espacial de donde se está desarrollando el juego, por lo general se da por medio de mapas los cuales contienen en si una representación temática de lo encontrado en el mundo imaginario, pueden ser casas, ciudades, montañas o arboles (cosa que nos permita situarnos y referenciarlos en el).

El mapa conserva elementos sociales, políticos y culturales, en juego de rol y simulación se suele utilizar para demarcar áreas de interés, su ubicación y características, pero más importante el mapa tiene un sentido netamente estratégico, y más aún cuando el juego de rol es de representación épica-medieval o encare un objetivo bélico, que atravesase, la dominación, la violencia y el poder, ya que los jugadores planean sus movimientos e interacciones. LACOSTE, Y. (1977) explica:

Sobre el mapa deben ser llevadas todas las informaciones necesarias para la elaboración de las tácticas y de las estrategias. La formalización del

espacio significada por el mapa no es gratuita ni desinteresada: medio de dominación indispensable, de dominación del espacio, el mapa fue elaborado en primer lugar por militares y para militares. La producción de un mapa, es decir, la conversión de una concreción mal conocida en una representación abstracta, eficaz y digna de confianza, es una operación ardua, larga y costosa que sólo puede ser realizada por y para el aparato de Estado. (p.6)

En sus formas más simples como en sus formas más elaboradas, se recurre a elementos que permiten su desarrollo mismo como el simbolismo, la imaginación, la cooperación y la interacción, elementos que se manifiestan en la situación lúdica que ofrece el juego, y permiten la ubicación espacio-temporal de los jugadores. Báez, C. O. Lombana (2018) afirman que:

El fenómeno lúdico se manifiesta en múltiples formas de expresión cultural, como las artísticas o las folclóricas, y no puede reducirse solo al placer; es complejo y por tanto debe tenerse mucho cuidado con su estudio. Es necesario plasmar qué características se pueden encontrar en todo aquello que se determina bajo el nombre de lúdica para intentar establecer una definición. Algunos de los factores en común que se encuentran en los procesos lúdicos parten de:

- Expresan lenguajes simbólicos (verbales o no) generando procesos de comunicación.
- Expresan emocionalidad.
- Son representaciones simbólicas de la realidad en las cuales se expresan imaginarios culturales de los contextos sociales.
- Corresponden a un contexto espacio-temporal determinado. (p.172).

Partiendo de las premisas anteriormente mencionadas, observamos cómo se crea una matriz general la mayoría de juegos de rol incorporan desde los juegos más complejos hasta los más simples y menos estructurados, evocan términos como:

- la libertad del individuo al decidir qué hacer y cómo hacerlo.
- un espacio específico en el cual se ejercen las relaciones y dinámicas que produce y reproduce el juego rol.
- una matriz de reglas que le da sentido y fija las limitantes que une a todos los participantes en un mundo serio e imaginario.
- Una representación del espacio como de los individuos que permite encaminar la imaginación y dotar de coherencia las acciones realizadas.
- un contexto específico en el cual permite fijar y desarrollar los comportamientos como las acciones dentro de un marco normativo.
- la flexibilidad que permite el libre aporte de los individuos siempre y cuando se interioricen las reglas.
- unos objetivos que guíen el desenvolvimiento y desarrollo del juego (derrotar a un enemigo, alcanzar cierto estado y acumular riqueza), siempre y cuando no especialmente restrictivos.
- Elementos que aporten dinamismos y generen desafíos los cuales superar, como los dados para representar la aleatoriedad de las acciones que se realizan (como en la vida real), eventos y en general todo tipo de cosas que generen interrupciones y hagan el juego interesante.

Con estos elementos podemos crear un juego específicamente con una labor educativa y pedagógica que tenga el fin de aportar y dinamizar el salón de clases, como vemos no suelen ser elementos difíciles o complicados de conseguir, realizar o inventar, ya que son juegos que desde los niños hasta los adultos pueden crear y disfrutar, permitiendo una construcción y un dinamismo difícil de alcanzar en los videojuegos o en juegos de mesa ya predefinidos.

Lejos de ser un tipo de juego caótico y desorganizado, es un tipo de juego que posee una gran capacidad de flexibilidad y adaptación, ya que todos sus participantes de forma activa realizan interacciones que dan vida y alimentan el mundo imaginado que se ha creado, es su capacidad de ser modificado e intervenido por las acciones de los participantes lo que lo hace brillar entre otros tipos de juego.

El juego de rol nos permite crear experiencias donde las interacciones y relaciones sociales modifican su estructura, cambiando por completo el juego y dándole nuevos significados, permite crear un ambiente que facilite los intercambios y relaciones entorno a una estructura que los mismos jugadores crean y dan sentido, que permite ir transformando sus formas de pensar y reflexionar a través del rol en una comunidad, comunidad donde los niños pueden apropiarse de un papel social y construya interacciones. Copier, M. (2005) expresa:

En los juegos de rol, pero también durante su vida diaria, los jugadores están constantemente construyendo relaciones intertextuales entre mundos imaginarios de fantasía, historia, religión, experiencias de la vida diaria, etc. A menudo un acto muy transparente, no solo está construyendo y conectando mundos o espacios, sino también identidades y significado. (p.11)

A la hora de abordar temáticas complejas como las sociedad, el territorio, la historia, la política, el espacio y la economía, el juego genera un ambiente en el que los estudiantes personifiquen e interpreten y con ello participen en la creación colectiva del mundo imaginario en el que se pretende participar, permitiendo observar que las relaciones humanas producen y reproducen las condiciones sociales, culturales y

materiales de la existencia del ser humano, evidenciando el papel que cada uno tiene en estas complejidades.

Por ello es que el juego de rol como de simulación es funcional para abordar temáticas donde los individuos están en contante interacción y esta interacción construye la realidad donde todos se encuentran inmersos y limitados, invitándolos a adquirir un comportamiento activo y propositivo con aires de transformar y cambiar las condiciones en las que se encuentran.

**Tabla 2. Síntesis de los beneficios del juego de rol.**

<b><u>Beneficios en la educación:</u></b>
Permite acceder al conocimiento de forma significativa
Útil para memorizar
Mejora el empleo del cálculo mental
Promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo
Gran riqueza de vocabulario
<b><u>Aportación a determinadas actitudes:</u></b>
Al desarrollo de la empatía y tolerancia
A la socialización
<b><u>Aportación para un buen estado de salud mental:</u></b>
<i>(incluso se cita un estudio americano en el que se señala que existe una menor tendencia al suicidio entre los jugadores de JdR)</i>

Fuente: Ortiz de Urbina Criado, M., & Medina Salgado, S., & De La Calle Durán, C. (2010).

Nos permite observar las ventajas alcanzadas al incluir los juegos de rol en los procesos de enseñanza y aprendizaje, entre estas es interesante resaltar: el aprendizaje significativo, la aportación al desarrollo de la empatía, la tolerancia y la socialización, elementos los cuales buscamos estimular en medida el juego de rol interviene como mediador entre los conocimientos, la nueva experiencia y los estudiantes.

Frente a un ámbito social es evidente que el juego de rol estimula la socialización entre estudiantes, al disponerlos en una situación los cuales los pone en primera medida como participantes activos es decir como protagonistas, al ser la libertad uno de los fundamentos centrales del juego de rol.

El juego de rol pone en tensión las distintos intereses, subjetividades y metas que tienen los demás estudiantes, al constituirse el dialogo, la coerción y la necesidad de consenso o no, elementos que permiten el ejercicio de la argumentación, el habla en público, la puesta en escena de nuevas ideas y la preposición de alternativas o directrices por parte de los estudiantes.

**Tabla 3. Comparativa entre la escuela tradicional y los juegos de rol.**

ESCUELA TRADICIONAL	JUEGO DE ROL
Actividad formal	Lúdica
Obligatoria	Voluntaria
Racionalidad y racionalismo	Mito y fantasía
Motivación externa	Automotivacion
Conocimientos fraccionados	Conocimientos globalizados
Imita y copia los conocimientos	Creatividad y construcción de significados nuevos
Rigidez y autoritarismo	Autoorganizacion del conocimiento e investigación
Dogmatismo científico	Pensamiento critico
Grandes hechos	Concede importancia a pequeñas informaciones
Lecturas obligadas	Motivación para la lectura
Memorización forzada	Memorización voluntaria
El profesorado no tiene tiempo para interactuar	Interacción entre compañeros
Baja comunicación	Potencia el dialogo
Competitividad	Colaboración
Trabajo individual	Trabajo colectivo
Valores teóricos	Valores vividos: empatía, tolerancia, toma de decisiones y responsabilidad...
Anónimo y uniforme	Autoafirmación personal
Formación para el futuro	Formación "just in time"
Motivación externa	Incentivación para aprender a aprender
Inseguridad y frustración	Seguridad y autoestima
Sensación de aprender cosas inservibles	De respuesta a necesidades afectivas
Clases coercitivas	Liberta de movimientos y expresión
Angustias	Terapéutico, liberador de tensión
Centrado en el pasado	Vivencias anticipadoras
Uniformidad	Multiculturalidad

Fuente: Ortiz de Urbina Criado, M., & Medina Salgado, S., & De La Calle Durán, C. (2010).

El juego de rol como potenciador de los espacios de enseñanza y aprendizaje tiene gran relevancia para la enseñanza de las ciencias sociales, elementos como el dialogo, la colaboración y el trabajo colectivo son de los más importantes, pues permiten no solo vincular a los estudiantes con saberes académicos propios de las ciencias sociales.

Genera un ambiente de diálogos de saber entre los estudiantes, el maestro y demás personas vinculadas al proceso educativo, como actividad es fundamental para poner en práctica nuevos saberes, generados a partir de la investigación y el interés de los estudiantes, cabe mencionar que es un proceso motivador en el cual el estudiante pasa a tener un papel activo, al decidir a partir del juego de rol como se vincula con las diferentes actividades de aprendizaje.

La creatividad como lo evidenciamos anteriormente, tiene un papel fundamental no solo en el juego de rol, sino en todos los tipos de juego, al permitir reestructurar los ejes de cualquier juego a partir de los intereses y metas de los estudiantes, manteniendo el interés y la motivación por observar los cambios, las decisiones y las consecuencias de sus acciones como la de sus compañeros.

Se hace interesante que a partir de la libertad, la responsabilidad cobra gran relevancia pues el juego de rol conlleva a la capacidad de decidir sobre nosotros y quienes nos rodean en diversas ocasiones, se trata de remedar la vida con sus matices, intentando simular una comunidad donde todos participamos, nos divertimos, formulamos, criticamos y decidimos, esto en ultimas es la libertad de expresión que el juego de rol despliega.

Cada estudiante interpreta los saberes que le interesan, estructurando y reestructurando su esquema mental, a partir de sus experiencias previas lo que permite abrir en todos los sentidos, las oportunidades abstractas y diferenciales que tiene cada estudiante, como cuando se trata de un problema moral, una decisión peligrosa o un evento los cuales afectan a todos los estudiantes.

Finalmente es la interacción social uno de los aspectos más importantes del juego de rol, ya sea un juego estructurado, tradicional, improvisado o digital, es en el medio social donde tendrá su más importante papel y potencial, al congregarse un gran número de jugadores en un espacio y tiempo específicos, los cuales tendrán distintos papeles, trabajos, responsabilidades y obligaciones.

El juego sin las relaciones sociales y el acompañamiento de distintas personas perder encanto se torna aburrido, carente de sentido y de emoción, pero cuando los jugadores tienen una voz decisoria, participante y activa de cada elemento se estimulan los vínculos intrapersonales, las habilidades comunicativas, la empatía y la tolerancia entre otros elementos, los cuales después de todo son fundamentales para los procesos de enseñanza y aprendizaje, la discordia también puede ser una forma valiosa de aprender.

Partiendo desde el aprendizaje significativo encontramos que el interés atraviesa y es eje principal de todo proceso educativo como de aprendizaje, ya que permite la incorporación y reestructuración de lo que se aprende, es por ello que seleccionamos el juego con elementos de rol y simulación para permitir desarrollar un mundo imaginario donde todos también tienen voz y voluntad, permite dotar de libertad y generando atracción por parte de los estudiantes gracias a la incorporación de la misma en cualquier elemento lúdico, es aquella libertad de acción y de pensamiento que proporciona el juego de rol lo hace tan atractivo e interesante para la juventud, gozando de la aleatoriedad y la flexibilidad no lineal que nos proporciona. Báez, C. O. Lombana (2018) afirman que:

La lúdica emerge cuando se presenta una relación primaria entre un sentido de libertad, el deseo del yo y la ficción (concepto que se asume ligado a la imaginación con el potencial que permiten desarrollar los comportamientos lúdicos), lo que lleva a la convergencia de la creatividad y la emocionalidad, y dota de sentido la existencia social y cultural del ser humano. (p.174).

observamos que el juego se asume como la unión de elementos lúdicos que nos permiten crear una comunidad imaginada, el juego no se debe considerar como una herramienta o un instructivo a seguir basándonos en una compilación de reglas ya determinadas, sino más bien una creación dinámica que establece el maestro según la temática, las necesidades y los intereses de los estudiantes, por lo tanto se establece el juego de rol como un escenario creativo siempre único de acuerdo con la reflexión del maestro y su práctica educativa.

Los juegos de rol al ser todos de temáticas muy diferentes, varían su clasificación y sus audiencias, ya que entre ellos existe una gama muy amplia de lo que puede ser imaginado y abordado en un juego de rol, desde la violencia, el lenguaje y la representación.

La clasificación dependerá del tema general del juego y la intencionalidad de quien lo crea, un ejemplo Dungeons & Dragons (D&D), uno de los juegos de rol más aclamados por la audiencia, es un juego de rol épico-medieval, en el cual se incluye violencia, pero está limitada por quien narra, que narra, como lo narra y su representación, además algo en lo que podemos ser precisos es que el juego de rol impone unas limitantes y están relacionadas específicamente el pensamiento abstracto.

Según Piaget, el pensamiento abstracto se adquiere en la etapa de las operaciones formales, es decir, en la etapa en la que pueden pensar y organizar ideas en su mente sin depender de la manipulación de un objeto. La entrada del niño en esta etapa suele ser alrededor de los 11 años.

El juego de rol tal como lo proponemos, por medio de representaciones e imaginación de cada acción como también dotado de narrativa, no puede ser abordado antes de los 11 años, ya que no se tienen los insumos cognitivos que permiten abstraer el juego de rol lo que existe en el juego y lo que no.

Por ello se partirá de definir la temática a quien va dirigida, y para ello hay que tener en la cuenta el documento de los estándares básicos de competencias en Ciencias Sociales suministrado por el MEN.

Con respecto a este documento genera una guía de cómo trabajar en la escuela la temática, por ende es parte fundamental, y con los niños y adolescentes que podemos trabajar.

Teniendo en cuenta el apartado de: Ejes articuladores para las acciones concretas de pensamiento y de producción. En este apartado se indica que para formar una persona en ciencias sociales se han de llegar a realizar muchas acciones concretas de pensamiento agrupadas en tres grandes grupos: relaciones con la historia y la cultura, relaciones espaciales ambientales y relaciones ético-políticas.

Considerando que estos tres grupos son transversales a los diversos conocimientos, acciones, objetivos y metas que desea lograr el estudio de las ciencias sociales en los estudiantes se determinó que como tal estos grupos de acciones van de la misma forma organizados de modo que tengan una coherencia tanto vertical como horizontal también dividido en tres grupos dependiendo del grado: como se aproxima al estudiante al conocimiento como científico(a) social, como va a manejar el estudiante los conocimientos propios de las ciencias sociales y que desarrollo de compromisos personales y sociales desarrollo la persona gracias al conocimiento adquirido.

De esta forma podemos determinar que lo más acertado es trabajar con chicos de grado sexto a séptimo, las temáticas y modos de trabajo se relacionan directamente con el juego de rol, algunas acciones que se considera de resaltar son propias de las ciencias sociales desde la perspectiva de las relaciones espaciales y ambientales:

- Utilizo coordenadas, convenciones y escalas para trabajar con mapas y planos de representación.
- Localizo diversas culturas en el espacio geográfico y reconozco las principales características físicas de su entorno.
- Establezco relaciones entre la ubicación geoespacial y las características climáticas del entorno de diferentes culturas.

- Identifico sistemas de producción en diferentes culturas y períodos históricos y establezco relaciones entre ellos.
- Comparo las organizaciones económicas de diferentes culturas con las de la actualidad en Colombia y propongo explicaciones para las semejanzas y diferencias que encuentro.
- Identifico factores económicos, sociales, políticos y geográficos que han generado procesos de movilidad poblacional en las diferentes culturas y períodos históricos.
- Comparo características de la organización económica (tenencia de la tierra, uso de la mano de obra, tipos de explotación) de las colonias españolas, portuguesas e inglesas en América.
- Explico el impacto de las culturas involucradas en el encuentro Europa-América-África sobre los sistemas de producción tradicionales (tenencia de la tierra, uso de la mano de obra, tipos de explotación).

Otras acciones pertenecientes al núcleo de relaciones con la historia y la cultura que se considera pertinentes para este diseño son las siguientes:

- Comparo diferentes culturas con la sociedad colombiana actual y propongo explicaciones para las semejanzas y diferencias que encuentro.
- Comparo legados culturales (científicos tecnológicos, artísticos, religiosos...) de diferentes grupos culturales y reconozco su impacto en la actualidad.
- Identifico y comparo las características de la organización social en las colonias españolas, portuguesas e inglesas en América.

teniendo en claro que este tipo de acciones sirven para comprender con mayor nivel de detalle diversos procesos históricos, culturales, sociales y espaciales, por lo que limitar el uso de este tipo de juego con estudiantes de sexto y séptimo sería un craso error, pues en cursos más avanzados se continúan trabajando temas que están directamente relacionados con los ejes que mencionamos, agregando contenidos y conceptos nuevos que complejizan los conocimientos, por lo que es ideal trabajar el juego de rol en todas las edades y etapas de desarrollo teniendo en cuenta la finalidad, su intencionalidad, la temática y las limitaciones del juego de rol, pero lo ideal continúa siendo que todos disfruten de este tipo de dinámicas aportando y construyendo desde ellas, conocimiento y relaciones.

### 2.3. JUEGO-APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

---

Este proceso se podría fundamentar particularmente desde la visión de David P. Ausubel, Joseph D. Novak y Hanesian H. partiendo del concepto de aprendizaje significativo y soportado en el “modelo de aprendizaje por descubrimiento” en el cual lo principal es lograr que el estudiante se interese, descubra a través de lo intraverbal conocimientos y de esta manera los apropie como algo natural a él, no sólo como un conocimiento intrínseco de su ser sino como un conocimiento que será particular a su realidad para de esta manera generar sus propias perspectivas.

Perspectivas que se producen cuando un individuo intenta dar sentido o establece relaciones entre los nuevos conceptos o nueva información con los conceptos y conocimientos existentes o con alguna experiencia anterior Ausubel, D. (1983).

Es un proceso activo y personal. Se produce cuando un individuo da sentido o establece relaciones entre las nuevas experiencias o nueva información con los conceptos y conocimientos existentes o con alguna experiencia anterior, el juego es un proceso activo y personal. Trenas, F. R. (2009). Explica que:

El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje. (pág. 2)

La construcción de significados se da cuando somos capaces de generar relaciones entre lo que conocemos y lo que aprendimos, integrando o asimilando lo nuevo con lo que ya sabemos en nuestra estructura cognitiva.

Según Trenas, F. R. (2009), el aprendizaje significativo se desarrolla a partir de 2 ejes fundamentales, la actividad constructiva y la interacción con los otros, procesos que requieren una intensa actividad consiente, en la que destaca la colaboración con otros.

El conocimiento se integra en las nuevas redes de pensamiento tenga relación con las experiencias del estudiante, sus intereses, motivaciones y actitudes, principalmente buscamos que los estudiantes construyan relaciones, entre el conocimiento previo que posea y su puesta en acción con nuevos aprendizajes, *permitiéndole* atribuir una red de sentidos propios al generar el aprendizaje como una actividad propia, sea de forma implícita o explícita, es activo porque depende de la asimilación deliberada de la tarea de aprendizaje por parte del alumno.

El aprender se convierte un acto personal porque la significación de la tarea de aprendizaje depende de los recursos cognitivos que tenga el alumno, que no es sólo un producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos factores, enriqueciendo su conocimiento del mundo físico y social y potenciando así su crecimiento personal, de forma que le permite promover un doble proceso de socialización y de individualización, permitiendo a los jóvenes construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultural.

El aprendizaje no es una simple asimilación de la información literal, sino que el sujeto transforma, estructura, interviene e interpreta las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que posee en su estructura cognitiva, he aquí el valor constructivista del aprendizaje significativo, como también interaccionista ya que aboga por la interrelación e interacción con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del estudiante, lo que en últimas hace que el aprendizaje sea sistemático y organizado.

Este proceso es complejo social y cultural que no se reduce a asociaciones memorísticas, sino más bien por el descubrimiento y la recepción, formas de cómo se adquiere el conocimiento.

En cuanto las condiciones necesarias para el aprendizaje significativo, se deben cumplir algunas pautas como: 1º La nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario con lo que el estudiante ya sabe. 2º El significado es potencial y puede convertirse en un nuevo contenido dentro de un sujeto. 3º Construir material asequible al aprendiz, motivarlo y conocerlo.

Por otro lado, existe la pequeña posibilidad de tergiversar conceptos básicos que se requieren como puntos base para aprender más cosas y es por esta razón que a pesar de poseerse puntos en clave con este modelo de aprendizaje no se puede afirmar que vaya a seguir al pie de la letra ya que esto puede ser variable, hay que tener en cuenta mientras este en el aula el tipo estudiante que se posee, su disposición, su actitud e intereses, todas características que reconocen y por ende buscan la forma de que el estudiante sea partícipe de su propia experiencia de aprendizaje.

El juego de rol ofrece al alumno la oportunidad de enriquecer sus experiencias y conectarlas con su voluntad y su inteligencia, también permite conocer las limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades, también proporciona la oportunidad de adquirir y precisar conocimientos que no es posible que los refleje en otros escenarios.

En la continua comunicación y reestructuración, individual como en colectividad, permite fijar y relaborar lo observado en cuanto el aprendizaje teórico, contextual y conceptual, complementando estas estructuras mentales con actividades donde ponga en uso ese conocimiento puesto que se constituye desde la vida experiencial, este proceso puede ser complementado con explicaciones, indicaciones y juicios tanto de valor a modo de facilitar su reestructuración. Torres, C., & Torres, M. (2007) afirman que:

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. (pág. 4)

El juego de rol implica un procesamiento activo de la información por aprender y su asimilación, dado que se realiza un juicio de pertinencia para decidir cuáles de las ideas que ya existen en la estructura cognitiva son las más relacionadas con las nuevas ideas, Se determinan las discrepancias, contradicciones y similitudes entre las ideas nuevas y las previas.

La información nueva vuelve a reformularse para poderse asimilar en la estructura cognitiva del sujeto. Y finalmente la reconciliación entre ideas nuevas y previas, analizando y sintetizando la información reorganizando sus conocimientos bajo principios explicativos más amplios, en cuanto al juego de rol y el aprendizaje del niño Riera. Alvarez, D. E., & Vintimilla Barros, J. E. (2011). Explica lo siguiente:

Mientras juega, interioriza conocimientos, e inventa situaciones que le llevan a ser original, capaz, e intelectual en las actividades que realiza, por lo que la interacción social, le conduce a crear valores que con la ayuda del adulto le servirá para toda su vida. El niño al crear hábitos y valores mediante el juego, desarrolla la cooperación, el trabajo en equipo, la solidaridad, a esperar turnos, ser paciente, entre otros valores, que se encontraran en la cotidianidad del niño/a. (pág. 38)

Este proceso debe ser activo y consiente por parte del maestro y los alumnos, a partir de un sistema de juego creado que enriquezca el ámbito educativo, apoyado de insumos y de explicaciones conceptuales y contextuales, para que el juego se desarrolle dentro de un entono en el cual se utiliza mutuamente con los temas que se están enseñando y enseñando (no es jugar por jugar).

El desarrollo del aprendizaje significativo genera las bases que permiten que el estudiante relacione las ideas y conceptos preconcebidos con elementos existentes en el juego y su desarrollo, ayudando a que la especifique la nueva información de forma relevante en su estructura cognoscitiva, ya sea en forma de una idea, concepto, símbolo, problema, solución o reflexión. Puig, I. (2017) plantea que:

Antes de llevar el juego a clase, conviene que el profesor realice un trabajo de preparación consistente en conocer el juego que va a desarrollar y la aventura o aventuras que va a llevar a cabo la clase. Además, conviene tener claros los objetivos y conceptos que se van a trabajar, así como los materiales que se van a utilizar. (pag.5)

El aprendizaje significativo contiene una serie de agentes y mediaciones que permiten la interpretación y el pensamiento propio del estudiante en su forma de ser y su contexto, estas mediaciones deben estar organizadas para facilitar su comprensión y su asociación.

Frente a la propuesta, el juego tiene el papel de formar “puentes cognitivos (conceptos e ideas generales que permiten enlazar la estructura cognitiva con el material por aprender) pueden orientar al alumno a detectar las ideas fundamentales, a organizarlas e interpretarlas significativamente” (Díaz Barriga, F. & Hernández, G. 2010).

Esto es fundamental para entender la disposición del juego mediante el aprendizaje significativo, pues, el sujeto en constante cambio identifica e interioriza nuevos conceptos e ideas como herramientas o técnicas para utilizar cuando alguna situación de la vida lo exija. Llamado a pensar el juego como un instrumento mediador y modificador de los esquemas mentales de los estudiantes.

En ese sentido cabe pensar ¿cómo hacer significativo el juego para el aprendizaje?, en este orden de ideas podríamos iniciar diciendo que “La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones “no es una simple asociación” Ausubel (1983).

El juego sirve de interacción y mediador entre los conocimientos tanto experienciales de los estudiantes como los contenidos por desarrollar en el salón de clases. Los conocimientos pueden ser proposiciones, conceptos, representaciones, eventos, situaciones, ideas entre otros.

El aprendizaje de estos elementos puede variar, en formas generales la premisa es la misma, en efecto, debe ser fácilmente identificable y de atribuir propiedades relaciones y características, como por parte del maestro como por los estudiantes, se recomienda ser lo más explícitos posibles y no divagar, esto con el sentido de maximizar la precisión y la asimilación.

El juego tendrá que adaptarse a la serie de conocimientos y metodologías que vamos a trabajar con los estudiantes, el maestro deberá ser exhaustivo en la elaboración y reflexión de las mecánicas de juego, para saber qué elementos son susceptibles de mediar por el juego y que otros elementos no para desarrollar el aprendizaje que se quiere, teniendo en cuenta sus características y su particularidades.

El aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, todavía cabe señalar que el juego debe responder y fomentar a esta modificación por la cual el nuevo aprendizaje se integra y resignifica el ya existente, proponiendo en lo posible una estructura flexible y dinámica fácilmente relacionable con otros conceptos.

El juego es quien aporta la base experiencial en la formación de conceptos y características que se adquieren a través de la experiencia y el conocimiento empírico, "Es decir, se trata de remedar la realidad, reproduciendo sus aspectos más relevantes y obviando los accesorios, para, una vez captado el fundamento de la cuestión, ir penetrando en la totalidad del sistema objeto de estudio" (Marrón Gaité, M. J. 1996), permitiéndonos abordar a partir de una realidad presente ficticia elementos que de otra manera serian menos significativos.

En este aspecto Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones, pero cabe mencionar que estos tres tipos de aprendizaje significativo contienen el principio de la asimilación fundamental para concebir y lograr el aprendizaje significativo.

El principio de asimilación se refiere a la interacción entre nuevo conocimiento que se va a aprender y la estructura cognitiva existente en el sujeto, propiciando una “una reorganización de los nuevos y antiguos significados para formar una estructura cognoscitiva diferenciada, esta interacción de la información nueva con las ideas pertinentes que existen en la estructura cognitiva propician su asimilación” Ausubel (1983).

Esta asimilación es vinculada a partir de aspectos relevantes ya existentes en el sujeto, que conlleva a la reorganización de la información adquirida y la misma estructura cognitiva del sujeto, este proceso se da con el tiempo y puede reelaborarse y reconfigurarse con el aparecer de nueva información, el concepto o saber no solo se modifica sino que adquiere permanencia en la estructura mental la cual es afianzada por la persona.

El juego al cargar con una base simbólica, conceptual y experiencial planeada de antemano por el maestro, este puede planificar los elementos con los cuales los sujetos se van a encontrar de esa forma el juego está cargado de conocimiento con el cual los estudiantes interactuarán, ejemplo: para conseguir alimento existen maneras muy diversas aunque relacionadas de conseguirlo, se puede cazar, recolectar y o recurrir a la agricultura entre otras, todas tienen un vínculo en cuanto lo relacionados con la explotación de un recurso o la subsistencia, formas las cuales han cambiado con el tiempo y varían según la sociedad a la que hagamos referencia.

Los sujetos a partir de su interacción con cualquiera de estos modificaran e integraran conocimientos más amplios de cada uno, al ser cada sujeto participe de su manera singular de asociación con el nuevo conocimiento.

Llegado a este punto es importante considerar que “La estructura cognitiva, considerada como una estructura de subsunsores interrelacionados y jerárquicamente organizados es una estructura dinámica caracterizada por dos procesos principales, la diferenciación progresiva y la reconciliación integradora” Moreira, M. A. (2012).

Esto es importante ya que la estructura de subsunsores es decir es el conocimiento, experiencia y vivencias que ya tiene en su estructura cognitiva el sujeto dotados con significados de su entorno cotidiano, serán los conocimientos previos que el sujeto que va a significar pero que ya lleva consigo mismo. Significados que de por sí pueden ser vistos y profundizados en el juego.

Estos subsunsores una vez identificados y enseñados servirán de forma posterior para nuevos anclar y significar nuevos saberes y aprendizajes, cabe aclarar que en el sujeto estos tendrán una jerarquía propia y estarán mediados por su posición, de igual forma el campo de conocimiento que trabajemos también tendrá una jerarquía. A partir de aquello el juego vislumbra los subsunsores y ampliarlos con nueva información en movimiento.

En cuanto a la diferenciación progresiva y la reconciliación integradora es fundamental decir que son dos procesos de la estructura cognitiva, la primera es el proceso de atribución de nuevos significados a un determinado subsunsores, resultante de la sucesiva utilización del mismo para dar significado a los nuevos conocimientos. Y la segunda consiste en eliminar diferencias aparentes, resolver inconsistencias, integrar y hacer superordenaciones. Moreira, M. A. (2012) afirma que:

La construcción de los primeros subsunsores se da a través de procesos de inferencia, abstracción, discriminación, descubrimiento, representación, envueltos en sucesivos encuentros del sujeto con instancias de objetos, eventos, conceptos. (pag.9).

En este punto el juego puede ser ubicado de cualquier manera en el esquema enseñanza-aprendizaje, podemos utilizarlo para introducir, desarrollar, vislumbrar, descubrir y culminar, considerando que su aportación al ámbito educativo es ser un mediador, como lo sería una película, un libro, una novela, una canción, un mapa o una obra artística.

El juego nos permite transmitir un conocimiento y sus significados, este puede ser el modo de concretar y descubrir los subsunsores contenidos en el sujeto que aprende para luego ir complejizando su conocimiento, también puede ser el juego la base experiencial que permita la creación de nuevos subsunsores entorno a un evento, concepto o característica y partir de esto construir el aprendizaje significativo, a través de tensiones, preguntas, problemas y situaciones.

También el juego puede presentarse como el proceso para atribuir nuevos significados a los subsunsores ya existentes, permitiendo un vínculo mayor con el conocimiento a integrar, porque no solo se cuenta con la integración y abstracción del nuevo conocimiento, sino que este se pone en movimiento cuestionándolo y utilizándolo, como una hipótesis, teoría o técnica.

Como podemos observar la vinculación juego y aprendizaje significativo es flexible y va depender del maestro y su finalidad, por consiguiente, debe ser un elemento mediador entre los subsunsores, el nuevo conocimiento y lo nuevo por aprender, fundamentado en el principio de diferenciación progresiva y la reconciliación integradora.

Esta propuesta gira en torno al juego como elemento fundamental en que los sujetos integran y relaboren el conocimiento, este siendo implementado en la fase de diferenciación progresiva y la reconciliación integradora, con el fin de modificar y construir la interacción cognitiva entre conocimientos nuevos y previos a través de los subsunsores para así adquirir nuevos significados, considerando que a partir de la socialización con otros estudiantes existirán tensiones, problemas, propuestas y preguntas, y serán estos elementos los que pongan en movimiento los conceptos y su significancia, permitiendo “jugar” con el conocimiento.

Jugar con el conocimiento no quiere decir hacerlo banal, genérico y simple, sino para explorar su complejidad y sus expresiones propias en los estudiantes. El juego se proyecta en esta forma porque es aquí donde tiene más potencial para la enseñanza de las ciencias sociales al permitir que los estudiantes reconfiguren e integren el conocimiento a través de los conflictos cognitivos y las dinámicas propias que el juego va a generar en su desarrollo.

Al ser el juego colaborativo y cooperativo será un terreno fértil para abordar dinámicas y relaciones, que se van a integrar por medio de la constitución y dialogo con los subsunsores ya existentes en los sujetos, permitiendo el nuevo aprendizaje como también la adquisición de nuevos y más complejos subsunsores sirviendo de puente a partir de las experiencias que va permitir el juego, sirviendo como proceso de captación, internalización, diferenciación y reconciliación de significados, de forma que se muestra en el siguiente esquema:

**Ilustración 2. Aprendizaje significativo y el juego de rol.**



**Fuente: elaboración propia**

Quizás el sujeto no disponga de subsunsores adecuados para atribuir y nuevos saberes, pero podemos abordar los aquí los llamados organizadores previos los cuales son “un recurso instruccional presentado en un nivel más alto de abstracción, generalidad e inclusividad con relación al material de aprendizaje” Moreira, M. A. (2012). Estos se muestran como una interpretación introductoria al nuevo conocimiento, posibilitando en todas las condiciones para que el aprendizaje sea más amplio y genere nuevos significados, usándolos como recurso para mostrar los nuevos conocimientos en relación.

El juego permite percibir los nuevos conocimientos y su relación con las ideas presentadas y los subsunsores de su estructura cognitiva. Estos pueden ser expositivos o comparativos, dado que, permiten la integración del nuevo conocimiento a la estructura cognitiva y así e iniciar el proceso de integración.

Se hace importante contar con clases a modo de organizador previo con el sentido de dotar a todos los sujetos con las mismas herramientas mentales, y así permitir el inicio y desarrollo del aprendizaje significativo con en el juego, “el significado es la parte más estable del sentido y éste depende del dominio progresivo de situaciones-problema, situaciones de aprendizaje” Moreira, M. A. (2012).

Interesante para entender que como el juego no es el fin en sí mismo, pero funciona como generador de dinámicas y momentos, conteniendo en si situaciones problema que al igual son situaciones de aprendizaje funcionando como situaciones de integración del nuevo conocimiento, al mismo tiempo de ponerlo en tención y demostrar sus relaciones en el juego.

**creando** una forma de vislumbrar el aprendizaje en cuanto el estudiante es capaz de desenvolverse en la situación del juego entendiendo su rol, labor y capacidad de generar conflictos entre los participantes, al igual de atribuirle significado a sus acciones a través de una serie de conceptos, representaciones, premisas e ideas, las cuales son el nuevo conocimiento a significar e incluir en la estructura cognitiva del mismo sujeto, permitiendo la reelaboración del conocimiento, integración y diferenciación continua mientras el juego se desarrolla.

Continuando el aprendizaje significativo tiene 3 formas: por subordinación, superordenacion y de modo combinatorio. Es subordinado cuando los conocimientos adquieren significados, para el sujeto que aprende, ello se da por un proceso de anclaje cognitivo con aprendizajes previos más generales e inclusivos ya existentes.

Por otro lado es súper ordenado cuando implica procesos de abstracción, inducción y síntesis, de forma que los nuevos conocimientos que pasan a subordinar aquellos que les dieron origen.

Así, Como el aprendizaje significativo es obtenido por la interacción de los subgéneros, con conocimiento más amplio y la base cognitiva que tiene el sujeto Moreira, M. A. (2012) refiere en cuanto el aprendizaje combinatorio implica interacción con otros conocimientos ya existentes en la estructura cognitiva, pero no es más inclusiva ni más específica que los conocimientos originales.

Tiene algunos atributos criteriosales algunos significados comunes a ellos, pero no los subordina ni los súperordena. Todas estas formas de aprendizaje son compatibles con las diferentes tipos (representacional, conceptual y promocional), a medida que se va ampliando el conocimiento nuevos tipos de aprendizaje se van desarrollando.

En cuando al juego y su experiencia en el desarrollo del aprendizaje, va tomar la forma que el maestro quiera para su experiencia de enseñanza y aprendizaje, lo que permite incluirlo con cualquier forma de aprendizaje significativo y cualquier tipo de aprendizaje, lo que si se hace fundamental es ser coherentes con el tipo de aprendizaje que trabajamos lo que sumado a la reflexión, constituye una proceso de enseñanza y aprendizaje pertinente.

En las ciencias sociales, nos enfrentamos a la explicación de eventos y sucesos que están interrelacionados con el pasado y el presente, que se continúan desarrollando y determinando la realidad social.

El ser humano al ser un ente cambiante, transformador y creador nos obliga a tener en cuenta independientemente del contexto, las dinámicas del tiempo, el espacio y la sociedad, siendo lo más importante en ellas las relaciones. Marrón Gaité, M. J. (2013) asevera lo siguiente:

Nos permite comprender determinados hechos, conceptos, sistemas y procesos que de otro modo plantean problemas de captación. Especial significación y utilidad adquiere esta cualidad con el ámbito de las ciencias sociales, donde con frecuencia hemos de enfrentarnos al análisis y explicación de acontecimientos del pasado, que no podemos abordar a partir de la realidad presente; o a la interpretación de fenómenos actuales, que, por

su grado de complejidad o de abstracción, impiden ser captados en su integridad mediante el análisis directo de la realidad. (pag.2)

Son estas características las que van a ser determinantes para al aprendizaje y enseñanza de las ciencias sociales a través del juego de rol, en esta propuesta tendremos en cuenta el aprendizaje combinatorio ya que implica la interacción con otros conocimientos ya existentes, cuya fuente existe en cursos previos: ejemplo las sociedades antiguas y las sociedades pre capitalistas, tendrán en situ elementos que comparten ,elementos que las ciencias sociales requieren para su interpretación y comprensión.

Con ello no quiere decir que no pretendamos ser específicos o inclusivos con los conocimientos ya existentes en la estructura cognitiva del sujeto, pero si significa que haremos un énfasis en las relaciones, interrelaciones y dinámicas, para aclarar lo existe, ampliar y luego abordar nuevo conocimiento, un ejemplo sencillo lo encontramos en el feudalismo, el rey y la agricultura.

Por si mismos cada uno es un concepto interrelacionado a partir de un contexto y un espacio propio, es necesario tener en claro los tres para comprender la sociedad feudal, pero sin duda será en las relaciones entre conceptos donde la comprensión y la explicación de este orden social que abría de determinar la vida de millones de seres humanos.

El juego tendrá en cuenta los conceptos y sus vínculos entre ellos, cabe añadir que dependerá de los estudiantes y su conocimiento, para a partir de este incluir el juego en alguno de estos tipos de aprendizaje, de igual modo ocurre con el nuevo conocimiento que quiere transmitir el maestro y la forma en la que quiere que los estudiantes lo incluyan y le den sentido.

A manera de conclusión el juego será una herramienta que funciona para permitir dinámicas en las cuales subsunores permitan la adquisición y reconfiguración de nuevos conocimientos, como cualquier otro elemento mediador entre el estudiante y el conocimiento.

Pero en lo que destaca el juego es en el permitir el desarrollo de una estructura viva de conceptos, interrelaciones y sucesos representados y mediados por el juego pero que después de todo son narrados, representados y que suceden en el presente, los cuales a partir de la estructura cognitiva del sujeto va permitirle encontrar vínculos entre ellos, permitiendo ampliar su conocimiento y vincularlo con otros más adelante, como también criticarlos, contraponerlos y reaccionar ante ellos. Funcionando el juego como experiencia previa, integración, diferenciación progresiva y reconciliación integradora, permitiendo el aprendizaje significativo.

## 2.4. ENFOQUE GEOGRÁFICO: GEOGRAFÍA RADICAL.

---

La geografía radical sostiene que el espacio es producido a través de las relaciones sociales y las relaciones entre sociedad y naturales en donde las relaciones espaciales son entendidas como manifestaciones de las relaciones sociales de clase en el espacio geográfico, producido y reproducido por el modo de producción.

El espacio sería el conjunto inseparable de sistemas de objetos naturales o manufacturados y de sistemas de acciones, deliberadas o no. Cada temporada, nuevos objetos y nuevas acciones vienen a unirse a otros, modificando el conjunto, tanto formal como sustancialmente. (Santos, M, 1997, p.23)

Podemos considerar el espacio geográfico como un conjunto inseparable de objetos y acciones producidas por el ser humano, a estos elementos se les denomina sistemas de acciones y sistemas de objetos. Es algo dinámico y unitario, donde confluyen la materialidad y la acción humana, en la cual también caben la relación e interdependencia de las clases sociales.

Es necesario derruir la idea clásica y concebir el espacio como un ente flexible y variante, con impulsiones que van y vienen, no solo por el principio antrópico sino por el de la construcción social en el tiempo que ha venido enmarcando la explicación sociológica contemporánea. (Fals, Borda, 2000, p.2)

El espacio es una expresión de vida la cual se ve construida por la actividad del ser humano, a partir de esta premisa se establece como un ente flexible y variante, con un tejido que claramente está constituido por el movimiento, gracias al principio antrópico y a construcción social en el tiempo que enmarca el espacio.

El espacio es siempre un Presente, una construcción horizontal, una situación única. Cada paisaje se caracteriza por una determinada distribución de formas-objetos, provistas de un contenido técnico específico. El espacio resulta de la intrusión de la sociedad en esas formas-objetos. Por ello, esos objetos no cambian de lugar, pero cambian de función, es decir, de significación, de valor sistémico. (Santos, M, 2000, p.86)

A través de esta concepción, el espacio entonces es diferenciado, este cambia a través del uso y la relación entre sus diversas partes, en un momento dado y una sociedad determinada, la cual le atribuye un valor individual a una parte del paisaje, esto quiere que el paisaje existe, y sus formas se dan a partir de momentos históricos determinados coexistiendo a su vez con el espacio.

El paisaje es social pero este hace referencia a elementos constituidos y creados físicamente por el ser humano, sean naturales o artificiales elementos los cuales existen y se ubican en un área específica, por lo tanto es una porción de la configuración territorial, la cual se manifiesta físicamente.

Esta relación entre paisaje y espacio está ligada a las expansiones y contracciones históricas, que a su vez derivan en movimientos demográficos relacionadas a las necesidades colectivas de las poblaciones. De allí se deriva la sensación vivencial y temporal que se experimenta en el espacio. De esta manera el espacio toma formas estables pero móviles en cuanto los seres humanos se interrelacionan, transitan y ocupan.

Los objetos que forman un paisaje no adquieren un significado por si solos, este se adquiere a través de los valores que genera la realidad social en formas y contenido, dado que la acción se realiza con los objetos, por lo tanto no se pueden explicar por sí mismos, es por ello que están en un vínculo directo con el espacio como su forma más artificial y física, son estos elementos paisajísticos los cuales representan una materialidad en si una estructura, unas prácticas y unas técnicas, las cuales describen la incidencia de unas sobre otras.

La geografía debe explicar los procesos de producción social del espacio geográfico, en lugar de centrar su interés sobre el espacio mismo y sus formas. Y esas explicaciones, puesto que no se encuentran en el espacio mismo, se deben construir apelando a las disciplinas de las ciencias sociales que se interesan por los procesos, como la historia, la sociología, la economía política, la antropología, o la ciencia política, entre otras. La geografía no debe hacer del espacio un fetiche, cuyo estudio pueda reducirse a la geometría de sus formas, sin tener en cuenta las condiciones históricas que lo generaron. (Delgado Mahecha, O, 2003, p.90)

De esta forma podemos enunciar que el espacio es la proyección de la sociedad, de forma que está profundamente ligado a su estructura material conformada por elementos ubicados en el paisaje, su relación práctica, y la técnica, por lo tanto son los modos de producción el concepto central que permite comprender el desarrollo de las sociedades clasistas, su construcción de naturaleza y el dominio territorial, haciendo hincapié en el materialismo histórico y dialectico.

Los movimientos de la sociedad, atribuyendo nuevas funciones a las formas geográficas, transforman la organización del espacio, crean nuevas situaciones de equilibrio y al mismo tiempo nuevos puntos de partida para un nuevo movimiento. Al adquirir una vida, siempre renovada por el movimiento social, las formas —convertidas así en formas-contenido— pueden participar de una dialéctica con la propia sociedad y formar parte, por tanto, de la propia evolución del espacio. (Santos, M, 2000, p.63)

Según la premisa descrita anteriormente por (Santos 2000), el espacio corresponde a un despliegue social el cual es atravesado por un tiempo y contexto histórico el cual no se puede desvincular de las características espaciales de tal sociedad.

El tiempo, el espacio y mundo son realidades históricas, que deben ser reconstruidas intelectualmente en términos de sistema.

En cualquier momento, o punto de partida, la sociedad humana se está realizando. Esta percepción se da en una base material: o el espacio y su uso, o el tiempo y su uso; su materialidad y sus diversas formas, sus acciones y sus varias características. (Santos, M, 1997, p.19)

Las sociedades con el desenvolvimiento de sus actividades producen y reproducen el espacio a partir del movimiento, el cual crea formas que contienen un sentido propio y lo que configura un espacio de ciertas formas, es por ello que la geografía radical se separa de otras respectivas al considerar que el espacio y su configuración contienen en si una intencionalidad material.

La objetividad del tiempo y el espacio están dada, en cada caso, por las prácticas materiales de la reproducción social y, si tenemos en cuenta que estas últimas varían geográfica e históricamente, sabremos que el tiempo social y el espacio social están contruidos de manera diferencial. En suma, cada modo de producción o formación social particular encarnará un conjunto de prácticas y conceptos del tiempo y el espacio. (Harvey, 1990, pág. 228)

La intencionalidad material la cual permanece en el espacio se relaciona con su uso y sus prácticas, las cual se entrelaza con su objeto de estudio, intereses y objetivos, dando un giro radical al pensar en la geografía no como una ciencia Cuantitativa, la cual según esta perspectiva se centra en los aspectos medibles, predecibles y controlables del espacio, dejando de lado su carácter social y sus aspectos más humanos, la geografía radical por su parte se centra en las relaciones de carácter social efectuadas por las sociedades, las cuales producen de forma intencional el espacio y sus distintos elementos que lo componen.

El proceso científico va unido a una historia y debe ser visto por una parte en sus relaciones con las ideologías y por otra como práctica o como poder. Plantear de entrada que la geografía sirve, en primer lugar, para hacer la guerra no supone que sólo sirva para dirigir unas operaciones militares; sirve también para organizar los territorios no sólo en previsión de las batallas que habrá que librar contra tal o cual adversario, sino también para controlar

mejor a los hombres sobre los cuales ejerce su autoridad el aparato del Estado (Lacoste, Y, 1977: pág. 6).

El espacio necesita ser explicado, este se construye por medio del desenvolvimiento de la experiencia y actividad humana en el tiempo, lo que refleja su condición histórica y geográfica, es producto de la estructura social de un sistema en el cual los individuos están inscritos a él en conducta y comportamiento regulados por estructuras sociales, económicas y políticas en los cuales están inmersos esos individuos. El espacio toma como base las condiciones estructurales de las sociedades en las cuales tiene como resultado estructuras espaciales las cuales están en relación con los procesos de producción.

Los cambios espaciales obedecen a los ajustes necesarios que cada modo de producción debe hacer en la organización del espacio para garantizar su propia reproducción. Así, por ejemplo, la expansión o ampliación de las áreas de mercado, la colonización y el imperialismo, la globalización y la conformación de bloques económicos y zonas de mercado libre, la relocalización de la producción y de la fuerza laboral, entre otras, son estrategias espaciales que el capitalismo ha utilizado a lo largo de su historia para constituirse y mantenerse como sistema hegemónico. (Delgado Mahecha, O, 2003, pág. 82)

Los elementos materiales que constituyen el paisaje, son fragmentos de un tiempo, sociedad y ubicación geográfica determinada, estos elementos responden a unas características propias en confrontación y en función con la sociedad del momento, lo que nos indica que la materialidad y en general el paisaje no contiene en su forma las condiciones de producción y desenvolvimiento del espacio, más bien el paisaje responde a el espacio constituido de forma relacionada con la intencionalidad de cada sistema y de cada movimiento social.

Este proceso seguía a través de un marco teórico construido por la geografía radical, el cual toma base interesantes del materialismo histórico se muestra interesado en comprender los procesos macro-económicos que regulan las estructuras espaciales y los cambios de dichas estructuras.

Se considera entonces que estas formas espaciales son fenómenos súper estructurales explicados en relación a hechos que se dan en las condiciones históricas de las sociedades, en situaciones concretas y tiempos determinados, ya que Los cambios espaciales obedecen a los ajustes necesarios que cada modo de producción debe hacer en la organización del espacio para garantizar su propia reproducción.

Elemento interesante ya que Delgado (2003), el cual genera una síntesis general del trabajo Harvey, en la cual describe que según Harvey:

La producción social del espacio y del tiempo es un escenario de lucha política y confrontación social en el que se involucran cuestiones como las diferencias de clase, de género, culturales, religiosas y políticas. El intrincado control social por el orden espacial, las formas de desafío del orden social por las transgresiones de los límites espaciales, los espacios simbólicos y la semiótica de los órdenes espaciales, crean textos que deben ser leídos en términos sociales. La organización espacio-temporal interna del hogar, del lugar de trabajo, de las ciudades, es el producto de luchas entre fuerzas sociales opuestas por mantener o cambiar un orden social. La dinámica social es también lucha de poder por el espacio, lucha por órdenes espaciales alternativos. (Delgado Mahecha, O, 2003, p.87)

El espacio producido no es ni rural ni urbano, sino resultado de su relación espacial a causa de las tensiones, cambios y conflictos que sufre una sociedad, además las formas espaciales se les atribuye un contenido, el cual se despliega a partir del poder de cambiar en primera medida la naturaleza en una relación dialéctica. Las cuales a través de grupos de desarrollo, se incrementa a través de la riqueza, el plus-producto y otras condiciones, vínculos y eventos parte de un proceso general.

De esta manera el espacio se muestra como el despliegue de la actividad social humana, la cual tiene su marco de acción contenido dentro de un sistema el cual está acompañado de medios técnicos los cuales permiten una forma determinada de actividad social.

(Delgado Mahecha, O, 2003) hace referencia a Harvey y describe lo siguiente:

El espacio y el tiempo son permanentemente creados y recreados para adaptarlos a las condiciones del modo de producción, que fija el contexto de posibilidades en que pueden ocurrir estas creaciones. De suerte que las diferenciaciones geográficas son rasgos activamente reconstituidos del modo de producción capitalista y no meros residuos históricos. Un producto de la reestructuración capitalista contemporánea es el desarrollo geográfico desigual, cuyas manifestaciones se notan, por ejemplo, en escala global en los desequilibrios entre centro y periferia, o en escala local en los paisajes urbanos altamente estratificados social, económica y políticamente. Delgado (2003, pág. 88)

Esta descripción hace una referencia retirada al modo de producción capitalista e cual es el que analiza Harvey en sus diferentes trabajos, sin embargo, podemos decir que en los distintos modos de producción produce el espacio de una forma también intencionada y objetiva en la cual, existe un orden racional vinculado con los diferentes fines en cada momento histórico, el cual deriva de su materialidad y las realidades reconstituidas por cada sistema de forma intelectual.

Todo período histórico se afirma con un elenco correspondiente de técnicas que lo caracterizan y con una familia correspondiente de objetos. A lo largo del tiempo, un nuevo sistema de los objetos responde al surgimiento de cada nuevo sistema de técnicas. En cada período, existe también un nuevo ordenamiento de objetos. En realidad, no hay sólo nuevos objetos, nuevos patrones, sino igualmente nuevas formas de acción. (Santos, M, 2000, p.79)

El cambio de las relaciones sociales y el trabajo, también marcan un cambio el espacio geográfico, no solamente desde el paisaje y su morfología sino también en sus funciones, cada estructura espacial puede contener nuevos objetos y viejos los cuales cambian de función, esta idea se puede comprender mejor a través de las edades, las cuales en un momento dado la población de objetos caracteriza a unas

edades diferentes, por lo que al cambiar un objeto irremediamente se cambian el tejido social y relacionan en el cual está inscrito ese objeto.

Lefebvre indica que el espacio se produce a través del capital y de las relaciones sociales, su producción no se realiza de forma espontánea o residual, todo lo contrario, el espacio que responde a la racionalidad no resulta desde dimensiones naturales del ser humano, sino que ella es origen y fuente de la racionalidad de la actividad.

Implicando la acción humana en sus diversas formas a partir de una serie de movimientos, opciones, y operaciones cuyos resultados existen en el objeto, definiendo con anterioridad el material, la forma y la técnica para su elaboración. Resulta inseparable de su finalidad es decir función como objeto desenvuelto por la acción humana cuyo fin es cubrir una necesidad, en estas condiciones podemos decir que la producción puede ser individual y colectiva.

En Venecia, el espacio social se produce y reproduce en contacto con las fuerzas productivas (y las relaciones de producción). Las fuerzas productivas, en el curso de su desarrollo, no se despliegan sobre un espacio preexistente, vacío, neutro o solo determinado por la geografía, el clima, la antropología, etc. No hay, pues, ninguna razón para establecer una distinción radical entre la obra de arte y el producto hasta plantear la trascendencia de la obra. (Lefebvre, H. 2013, pág. 133)

En los distintos momentos se impone lo que es más relevante de un sistema de objetos y de acciones, es decir los conjuntos formados por objetos y acciones que tienden a especializarse y transformarse, haciéndose en un proceso más productivos y eficientes, lo cual constituye una idea relevante ya que se constituyen como situaciones hegemónicas.

Los nuevos sistemas de objetos se ponen a disposición de las fuerzas sociales más poderosas, cuando no son deliberadamente producidos para su ejercicio. Pueden darse acciones nuevas sobre viejos objetos, pero su eficacia es así limitada. (Santos, M, 2000, pág. 80)

De tal forma existe una intencionalidad y una racionalidad detrás de la producción del espacio, Las fuerzas sociales más poderosas influyen en la relación de los hombres y el espacio, imponiendo sistemas de objetos y acciones a fines a sus intereses, de acuerdo a un plan prefijado el cual sigue en la mayoría de casos un modelo, ya sea comercial, extractivo o tributario.

Este espacio está a disposición de unos intereses y así de unas perspectivas, espacios donde se realiza la actividad de producción o la producción social, generando cambios impuestos a las distintas redes sociales las cuales se vinculan directamente a los objetos y las acciones.

La capacidad de influir en la producción del espacio constituye un medio importante para acrecentar el poder social. En términos materiales, esto significa que aquellos que pueden influir en la distribución espacial de las inversiones en el transporte y las comunicaciones, en las infraestructuras físicas y sociales, o en la distribución territorial de los poderes administrativo, político y económico, a menudo pueden obtener beneficios materiales. (Harvey, 1990, pág. 259).

La capacidad de concebir y decidir sobre el espacio resalta el materialismo histórico y la lucha de clases, al ser poseer un poder social el cual les permite no solo tomar decisiones sino planificar lo que existe y lo que no en el espacio, como también que grupos sociales tienen acceso y con qué fines, por lo que las relaciones espaciales se hacen desiguales y diferenciales.

Desde este punto de vista las organizaciones sociales, las instituciones, y los poderes tienen gran relevancia en el estudio del espacio y más cuando se habla de su producción reproducción, pues nos da entender que su producción no solo es social sino materialista y clasista, al considerar que unas facciones de la sociedad deciden y tienen la capacidad de imponer sobre el resto unas condiciones que determinan e influyen en las actividades que producen el espacio como sus distintas manifestaciones y representaciones.

Aquellos que gobiernan el espacio siempre pueden controlar las políticas del lugar, aun cuando y este es un corolario fundamental- hace falta, en primer término, tener control sobre algún lugar para gobernar el espacio. (Harvey, 1990, pág. 260).

El espacio entonces tiene un elemento de lucha política, ya que al discutir la permanencia, la ubicación, la producción, la inversión y la gestión de los recursos, estas premisas al ser desiguales en cuanto a que son discutidos por un sector con más poder social, y acatados e impuestos por otros sectores, lo cual permite resaltar la lucha de clases y su papel al desplegar las relaciones humanas en torno a unos límites de interés.

Por lo que concierne a la lucha de clases, su papel en la producción del espacio es fundamental, por qué clases, fracciones y grupos de clases conforman los agentes de la producción espacial. La lucha de clases puede leerse en el espacio actualmente más que nunca. A decir verdad, solo ella impide la extensión planetaria del espacio abstracto disimulando todas las diferencias. (Lefebvre, H. 2013, pág. 113)

Aunque lefebvre se refiere al modo de producción capitalista, la lucha de clases no deja de ser un elemento a tener en cuenta para pensar la producción y reproducción del espacio, en distintos tiempos y sociedades, estas tensiones desencadenan procesos de readaptación y revalorización de los valores y sentidos generados por las redes sociales, los cuales a partir de la hegemonía de ciertos grupos, se imponen nuevos cambios con dinámicas lógicas, las cuales guardan una racionalidad donde el elemento económico es uno de los más importantes al tener en cuenta la planificación y transformación en el espacio.

Un ejemplo lo encontramos en el mismo (Lefebvre, H. 2013) al explicar que:

Cada Estado pretende producir el espacio de una consecución, incluso el espacio del florecimiento de una sociedad unificada y, en consecuencia, homogénea. De hecho y en la práctica, la acción estatal y política instituye y consolida por todos los medios una relación de fuerzas entre las clases y las

fracciones de clases, así como entre los espacios que ellas ocupan. (pág. 318)

El estado al responder a una forma específica de organización territorial y espacial, la cual se desprende y expande a través de unos intereses de clase y económicos, genera distintas violencias en los sectores a los cuales pretende homogenizar en sus prácticas y manifestaciones sociales, en la búsqueda de la consolidación de una forma de concebir el espacio asignada por una fuerza social en concreto.

Podemos concluir que, el espacio es un resultado entre la relación de un sistema de objetos y un sistema de acciones, el cual constituye una construcción social única y existente en un tiempo determinado.

El espacio resulta ser la influencia que generan las sociedades en los objetos existentes, los cuales cambian de significado y de valor, no es un sistema material ni mucho menos producto de este, pero si se origina en la interacción y producción de distintos objetos con valor por las sociedades, el valor individual que tiene el espacio es el que le da una sociedad, el paisaje sería la forma de representación que se genera a través de formas creadas en momentos históricos diferentes, los cuales coexisten en el mismo espacio, elementos los cuales difieren de valores y función.

Es el movimiento de la sociedad lo que atribuye las funciones a las formas geográficas, es decir organizar el espacio. La propia sociedad es participe de los cambios y transformaciones espaciales, por lo que el espacio no es un subproducto de las interacciones humanas.

En este movimiento social, la hegemonía de un sistema de objetos y un sistema de acciones es particularmente importante al ser la extensión de estos los que influirán de forma directa o indirecta las futuras organizaciones y transformaciones espaciales, estos sistemas de objetos y acciones son planificados y pensados por ciertas fuerzas sociales las cuales poseen un lugar privilegiado el cual les permite ostentar más poder social.

La influencia de ciertos grupos clave en la organización espacial es mayor que la de otros grupos, es a través de esta idea donde la lucha de clases tiene mayor relevancia ya que serían los distintas clases sociales, sus vínculos y relaciones las cuales permiten concebir el espacio como lo conocemos, con sus distintos sistemas de acciones y objetos, los cuales fueron resultado de una transformación social y espacial en sus diversas configuraciones, diferencias y desigualdades.

## 2.5. ANÁLISIS GEOGRÁFICO: EXPANSIÓN DEL SISTEMA MUNDO CAPITALISTA.

---

La economía-mundo es fundamental para entender la expansión y la contracción de sistemas a nivel global, sistemas los cuales conllevan en sí unas relaciones de clase determinadas, es importante entender que lo que conocemos como capitalismo hoy en día, no fue era lo mismo hace 3 siglos de forma geográfica, pero aunque suene sencillo, está incita una expansión geográfica sin precedentes en el mundo, el cual paso por contradicciones y contracciones, para llegar a ser hoy lo que conocemos como capitalismo.

Desde un punto de vista geográfico, es relevante analizarlo, ya que, por una gran cantidad de condiciones como accidentes geográficos y líneas divisorias políticas, la economía-mundo no fue la única en toda la tierra, esta tenía la necesidad de expandirse geográficamente a todos los rincones con el objetivo de convertir el mundo en un mercado único, contraponiéndose a distintas sociedades a las cuales les fue impuesta por diferentes vías.

Una economía-mundo puede definirse como una triple realidad: Ocupa un espacio geográfico determinado; posee, por tanto, unos límites que la explican y que varían, aunque con cierta lentitud. Hay incluso forzosamente, de vez en cuando, aunque a largos intervalos, unas rupturas. Así ocurre tras los grandes descubrimientos de finales del siglo XV (...) Una economía-mundo acepta siempre un polo, un centro representado por una ciudad dominante, antiguamente una ciudad-Estado y hoy en día una capital, entendiéndose por tal una capital económica (Nueva York y no Washington, en los Estados Unidos). Por lo demás, pueden existir, incluso de forma prolongada, dos centros simultáneos en una misma economía-mundo. (Braudel, F., & Gemelli, G. 1985, p.34)

Los sistemas se desarrollan y se expanden, proceso en el cual se establece una hegemonía, la cual busca imponer en unos espacios, un sistema de objetos y un sistema de acciones, el cual nace de su racionalidad establecida alrededor de lo económico y productivo, estos admiten un polo o centro el cual acumula sus beneficios a medida este se expande el volumen geográfico al cual tiene acceso.

Los límites de la economía mundo, poseen unos límites geográficos bien definidos, como mares, montañas, lagos, y en general todo tipo de accidentes geográficos que limiten el tránsito y comunicación entre personas, sin duda fue importante romper estos límites con el objetivo de asentar la economía mundo europea para luego expandirla a todos los rincones del mundo, de modo que la tecnología y los cambios técnicos suponen la expansión de este sistema social.

El establecimiento de tal economía mundo capitalista fueron tres cosas: una expansión del volumen geográfico del mundo en cuestión, el desarrollo de variados métodos de control del trabajo para diferentes productos y zonas de la economía mundo, y la creación de aparatos de estado relativamente fuertes que posteriormente se convirtieron en estados del centro de esta economía-mundo capitalista. (Wallerstein, I. M, 1979, p.54)

Por lo que a medida que se llevaba a cabo la expansión territorial europea, los otros aspectos se irían desarrollando de forma relativamente constante, la reconquista de España marca el inicio gradual de este proceso, ya que en la medida en que se retoma la España peninsular y sus islas, por parte de los normandos se reconquistó el sur de Italia y Sicilia.

El comercio entre el mundo islámico y Europa puede analizarse desde la teoría del centro-periferia, siendo entonces Europa la economía atrasada, especializada en productos intensivos, en trabajo y en recursos naturales, mientras que el mundo islámico era la región avanzada, especializada en productos manufacturados. Durante varios siglos, la principal exportación de Europa al área islámica fueron los esclavos (la mercancía más intensiva en trabajo que existía), hasta que la conversión al cristianismo de los esclavos

paganos agotó la oferta de esclavos (no se podía esclavizar a los correligionarios). (Comín, F. C, 2014, p.184)

Las cruzadas por su parte permitieron a Europa expandirse a Siria, Chipre y Palestina, como posteriormente a las islas del Egeo, Inglaterra se expandiría a Gales, Escocia e Irlanda, los alemanes conquistarían y evangelizarían las tierras bálticas, lo que amplió el territorio y la existencia de tierras cultivables para Europa, absorbiendo así sus recursos, su mano de obra e incluyéndolo en la economía-mundo capitalista la cual surgiría después.

Muchas de las nuevas generaciones eran gentes sin tierra que vieron en las Cruzadas una oportunidad para mejorar su posición en la vida. A menudo guerras fronterizas contra los musulmanes en el Mediterráneo o contra las tribus del Este de Europa, fueron dignificadas con el nombre de Cruzadas, cuando en realidad solo eran campañas para el saqueo o para conseguir tierras. (Huberman, L. 1980, p.31)

La segunda gran expansión se vivió por medio del Atlántico, la cual tiene como protagonista a Portugal, las cuales tenían el objetivo de hacerse con oro y plata, metales de los cuales el mundo árabe gozaba por su abundancia, la ausencia de estos metales en Europa causaba su alto valor. El oro y la plata se cambiaban por especias, textiles, drogas y bebidas, en pocas palabras artículos de lujo, los cuales eran demandados por las clases altas y aristocracias.

Todo contribuía a darles preeminencia: la facilidad de su transporte y los altos precios que se podían exigir. El comercio medieval fue, pues, al principio, un comercio de mercancías de lujo, es decir, un comercio que producía grandes utilidades y exigía instalaciones relativamente poco costosas. Conservó tal carácter, como a continuación se verá, durante casi todo el tiempo que duró (Pirenne, H, 2015, p.106).

Pese a la intención de intervenir en Oriente Medio, las cruzadas contenían en sí mismas un proyecto de expansión geográfica en Oriente, la posición geográfica de las ciudades italianas, les permitió tener una ruta interna con Europa y una marítima

con oriente, por lo que estas eran privilegiadas en cuanto al tráfico de especias, sedas, muselinas, drogas y alfombras comerciadas con Europa por los musulmanes.

Bajo este precepto el comercio estaba orientado a la exportación, de igual forma ocurre con el báltico y el mar del norte, pese al fracaso de la expansión territorial en oriente el proceso continuaba en marcha.

Las continuas expansiones y colonizaciones europeas de nuevas tierras, tanto en África como en el Europa oriental, en el atlántico y en el mediterráneo, suministraron productos agrícolas tales como carne, hortalizas, azúcar y cereales, los cuales se utilizaban para la exportación, los cuales como explica Wallerstein, “expandieron la base territorial de consumo europeo construyendo una economía política en la que la base de recursos era consumida desigualmente, desproporcionadamente por Europa occidental” (Wallerstein, I. M, 1979, p.60)

La expansión en el África occidental, muestra ese interés por expandir la base agrícola europea, y, por lo tanto, de su sistema económico, al hacer un énfasis en el azúcar y las especias como la pimienta, el vino, la madera, tintes y textiles todos bienes de consumo, que tenían como objetivo los grupos sociales privilegiados, aun cuando, eran mucho más importantes las ganancias otorgadas por el tráfico de estos productos.

Con respecto al entorno feudal, consistió en que sus habitantes se especializaron en las actividades comerciales, industriales y financieras, por lo que dependieron abiertamente del mercado para su subsistencia. Los cambios fueron tan notables que los historiadores acuñaron el término de revolución comercial para resaltar las innovaciones económicas de las ciudades medievales que sentaron las bases del capitalismo y de la revolución industrial. (Comín, F. C, 2014, p.203)

El oro y la plata eran los objetos más demandados para su uso como moneda en los procesos comerciales con Asia, pese a su pequeña existencia, eran los elementos más apropiados para intercambiar objetos y no recurrir a su equivalencia

en tiempo, uso que en sí mismo consistió en una mejora técnica necesaria para el desarrollo y expansión del sistema capitalista.

La expansión ultramarina ha estado ligada tradicionalmente a los intereses comerciales, que podían obtener beneficios por la extinción del comercio y con los monarcas que buscaban a la vez gloria y rentas para el trono. (...) La motivación inicial de las exploraciones ibéricas surgiera primariamente de los intereses de la nobleza, en particular de los notorios “hijos menores”, que carecían de tierras, y que solamente una vez empezaba a funcionar la red de comercio se animaban los comerciantes más prudentes menudo menos lanzados que los nombres que sufrían la amenaza del desclasamiento. (Wallerstein, I. M, 1979, p.67)

Sin duda, España y Portugal guardaban geográficamente hablando una posición privilegiada, ubicándose en el área más occidental de Europa, lo cual les permitió tener un mejor acceso a las costas africanas, además contaban con el mar mediterráneo en las cercanías, lo que facilitaba la comunicación con oriente, Italia y Grecia.

No obstante Portugal ya tenía experiencia en el comercio de esta índole, de igual modo que los venecianos y los genoveses, los cuales demostraron tener el capital necesario para invertir en flotas dedicadas al comercio con énfasis en la exploración colonial.

Organizados en gremios y ligas, dieron forma de una verdadera internacional de comercio, aumentando el conocimiento de otros territorios, naturalmente a través del incentivo del beneficio, se buscaba de forma activa vender sus productos. “Las ciudades y federaciones urbanas dependían del comercio y la manufactura y acumulaciones relativamente altas de capital. Desarrollaron diferentes y estructuras políticas y con frecuencia disfrutaban de sistemas independientes” (Held, 1996, p.80). El centro del intercambio social y comercial será por defecto la ciudad en la cual se formarían coaliciones de mercaderes.

Al igual que los italianos, los portugueses también contenían algo de esta sed de expansión y aventura, como además también estaban más ligados geográficamente y culturalmente con las culturas musulmanas, elemento el cual hizo que estuvieran permeadas mucho más rápido por los adelantos técnicos musulmanes como el mayor uso de la moneda y la urbanización.

La estabilidad del estado fue importante, no solo porque creó un clima en el que los empresarios pudieran florecer y porque animó a la nobleza a buscar salidas para sus energías fuera de la guerra interna o inter europea. La estabilidad del estado resultó también crucial porque el propio estado era el principal empresario. (Wallerstein, I. M, 1979, p.72)

Como vemos Europa necesitaba la expansión de su base territorial para expandir su economía e iniciar una lenta transición hacia otro sistema pues, el feudalismo parecía estar ya agotado, y para estas expansiones la crisis del feudalismo ya se comenzaba hacer evidente. El feudalismo se encontraba en medio del techo productivo de las rentas y, por lo tanto, el enriquecimiento de la nobleza, por lo que se tenía que contrapesar la lucha de clases que generaba el feudalismo.

La pérdida de la hegemonía eclesiástica, por un lado, y el ascenso de una nueva clase social dedicada al comercio y a la industria tensionaba la inmovilidad social que pretendía sostener el feudalismo, pese a encontrarse en un contexto de transición.

La burguesía, sustentadora del proceso capitalista, creadora o utilizadora de la sólida jerarquía que se convertirá en la espina dorsal del capitalismo. Este último, en efecto, para asentar su fortuna y su poder, se apoya sucesiva o simultáneamente en el comercio, en la usura, en el comercio a larga distancia, en el "cargo" administrativo y en la tierra, valor seguro y que, por añadidura, y mucho más de lo que se piensa, confiere un evidente prestigio de cara a la misma sociedad. (Braudel, F., & Gemelli, G. 1985, p.29)

Los burgueses fueron los que recogieran las experiencias del comercio a larga distancia por estar intrínsecamente relacionados con los procesos industriales y

comerciales en todos los aspectos posibles, debido a la expansión territorial y la mejora de las relaciones comerciales con el mundo musulmán, el mediterráneo.

Las ciudades y los burgueses consiguieron la independencia jurídica y organizativa con respecto a los señores feudales. Los concejos tenían capacidad de autogobierno, convirtiéndose en entidades políticas, con su propia organización, regida por los propios burgueses, a través de los gremios de comerciantes y artesanos. (Comín, F. C, 2014, p.206)

Especializadas en el comercio de productos de lujo, productos agrícolas, la manufactura y la industria, tomaban cada vez más relevancia, la burguesía en asenso se adueñó de las relaciones intermediarias existentes entre los productores, mayoritariamente campesinos y artesanos y los consumidores, obtenido cada vez más un poder económico sin precedentes por medio de la organización económica y la representatividad política que les otorgaba el gremio.

Los progresos realizados en el dominio del comercio internacional se explican, pues, únicamente por la energía, el espíritu de iniciativa y la ingeniosidad que demostraron dichos mercaderes. Los italianos, que, bajo este concepto, fueron los iniciadores en Europa, mucho aprendieron de los bizantinos y de los musulmanes, cuya civilización más adelantada ejerció sobre ellos una influencia análoga a la de Egipto y Persia sobre la Grecia antigua. (Pirenne, H, 2015, p.119)

La creación de la economía-mundo capitalista tendría entonces como su punta de lanza los comerciantes y mercaderes apoyados en los nobles y monarquías, los cuales iniciaron la expansión territorial europea, la cual, según wallerstein, “este sistema estaba basado en dos instituciones claves, una división mundial del trabajo y en ciertas áreas un aparato de estado burocrático” (Wallerstein, I. M, 1979, p.89).

La burguesía se encontraba dentro de los pocos que tenían la posibilidad de moverse entre territorios e integrarse, y sería el dinamismo que por consecuencia de su ascenso tendrían, la cual los haría cada vez más partícipes de la creación de la economía-mundo capitalista.

La economía-mundo europea incluía el noreste de Europa como también el mediterráneo, la península ibérica, Europa central la región báltica, contando también regiones de las Américas como nueva España, las Antillas, pero, Chile, Brasil y todo territorio bajo el control efectivo de los europeos, a su vez separa la economía mundo en dos espacios muy diferentes.

El primero es: el sistema mediterráneo es decir el centrado en las ciudades italianas y la red de comercio situada en el báltico entre Flandes y la Hansa en el norte y noreste de Europa, a la cual se le puede incluir Polonia, el este del Elba y otras partes de Europa oriental (Wallerstein, I. M, 1979), como vemos la economía-mundo europea no poseía aún la mayoría del espacio mundial.

Con la colonización de las Américas por parte europea, la economía mundo se amplió de una forma acelerada, lo que permitió a Europa continuar con su crecimiento económico durante la modernidad en dos aspectos importantes, tierra y trabajo.

La economía-mundo europea, en 1650, supone la yuxtaposición y la coexistencia de sociedades que van desde la ya capitalista, como la holandesa, hasta las sociedades serviles y esclavistas, que ocupan los peldaños más bajos de la escala. Esta simultaneidad, este sincronismo, replantean todos los problemas a la vez. De hecho, el capitalismo vive de este escalonamiento regular: las zonas externas nutren a las zonas intermedias y, sobre todo, a las centrales. (Braudel, F., & Gemelli, G. 1985, p.37)

Bajo las zonas periféricas como las Américas y las costas africanas, las cuales se centran en la producción de materias primas y metales preciosos bajo la colonización europea, la economía-mundo se expandió gracias a la inclusión de grandes cantidades de oro y plata, lo cual sustentó su expansión, dotando de una gran reserva de capital a unos sistemas capitalistas en nacimiento y en transición, evento que llevó al mundo europeo a la llamada revolución de los precios, la cual aumentó la inflación, encareció los productos de primera necesidad, bajo los salarios y las rentas de los nobles.

La inflación fue importante porque era un mecanismo de ahorro forzoso, y en consecuencia de acumulación de capital, como porque servía para distribuir estas ganancias desigualmente en el interior del sistema, favoreciendo a lo que hemos venido llamando centro emergente de la economía-mundo, perjudicando su periferia y semiperiferia de antiguas áreas desarrolladas. (Wallerstein, I. M, 1979, p.117)

La existencia del centro nos plantea que el capitalismo existe de forma geográfica en cuanto que los recursos fluyen de un lugar a otro entre distintos espacios, donde son producidos, transportados y consumidos. Los lugares reciben determinados elementos, los cuales generan una individualidad, como la ubicación de un depósito de hierro, la existencia de carbón o la existencia de un río, esto genera a su vez genera una diferencia, dotando al lugar una identidad.

Los espacios se transforman en desiguales, a partir de la acción humana se crea una propia división entre los espacios y su paisaje, por lo tanto, la división del trabajo es un factor transformador la cual está conducida por acciones ubicadas en objetos las cuales las dotan de existencia y posibilidad.

No es un movimiento unidireccional, pues los lugares así constituidos pasan a condicionar la propia división del trabajo, siendo al mismo tiempo un resultado y una condición, sino un factor. Pero es la división del trabajo la que tiene la precedencia causal, en la medida en que es portadora de las fuerzas de transformación, conducidas por acciones nuevas o renovadas, y engarzadas en objetos recientes o antiguos, que las hacen posibles (Santos, M, 2000, p.112).

A partir de las acciones, el ser humano divide el trabajo y sus espacios, dotándolo de un valor, el cual se manifiesta a través de una jerarquía entre lugares, los cuales se interpretan como más o menos importantes, productivos, eficientes e interesantes.

Dentro del mercado, las diversas empresas, según su fuerza, y según los respectivos procesos productivos, inducen a una división del trabajo que

corresponde a su propio interés. Y las diversas escalas del poder público también compiten por una organización del territorio adaptada a las prerrogativas de cada uno. Las modalidades de ejercicio de la política del poder público y de la política de las empresas tienen fundamento en la división territorial del trabajo y buscan modificarla a su imagen. (Santos, M, 2000, p.113).

Entre estos lugares divididos se constituyen a partir de todos los actores sociales, en límite de su capacidad de acceso físico a los lugares que se encuentran, donde a su vez tiene relevancia las cadenas de captación y de distribución de recursos, las cuales son pensadas y racionalizadas, a partir de personas, instituciones, empresas y gobiernos.

El tiempo de la división del trabajo vista genéricamente sería el tiempo de lo que vulgarmente llamamos Modo de Producción. Aquellos elementos definidores del modo de producción serían la medida general del tiempo a la cual se refieren, para ser contabilizados, los tiempos relativos a los elementos más «atrasados», herencias de modos de producción anteriores. (Santos, M, 2000, p.115).

Cada división del trabajo contiene un tiempo propio, el cual es resultado del cambio de la división anterior, esta manifestación, según postulados de (Santos, M, 1999), promueve que cada división del trabajo sea más eficaz y visible en cuanto más se divide el tiempo, como resultado el cambio de técnicas y formas de producir conduce a más divisiones, por lo que no solo se especializa y difieren los espacios sino también los tiempos.

Fuera de los lugares, productos, innovaciones, poblaciones, dinero, por más concretos que parezcan, son abstracciones. La definición conjunta e individual de cada uno depende de una localización determinada. Por ello, la formación socio-espacial, y no el modo de producción, constituye el instrumento adecuado para entender la historia y el presente de un país. (Santos, M, 2000, p.111).

El hombre, a partir de sus invenciones técnicas, amplía el poder de intervención y su autonomía a la hora de diversificar la naturaleza, en este proceso a través de la producción se atribuyen movimiento e interacción entre las distintas fuerzas sociales que compone una sociedad. Los recursos de igual modo son abstracciones generadas por el ser humano en base las relaciones generadas con el pasar del tiempo y su acción transformadora.

¿Y qué es el centro, sino la punta culminante, la superestructura capitalista del conjunto de la edificación? Como hay reciprocidad de perspectivas, si el centro depende de los suministros de la periferia, esta depende a su vez de las necesidades del centro que le dicta su ley. Fue, pese a todo, la Europa occidental la que transfirió y volvió a inventar la esclavitud a la antigua dentro del marco del Nuevo Mundo y la que, debido a exigencias de su economía, "indujo" a la segunda servidumbre en la Europa del este. De ahí el peso de la afirmación de Immanuel Wallenstein: el capitalismo es una creación de la desigualdad del mundo; necesita, para desarrollarse, la complicidad de la economía internacional. (Braudel, F., & Gemelli, G. 1985, p.37)

De forma autoritaria y hegemónica fue impuesta la organización del espacio, respondiendo a un orden racional, planificado e interesado a partir de los grupos sociales con más poder, como la nobleza de los distintos países europeos, incluyendo su burguesía, fue de suma importancia la expansión tanto de las periferias y las semiperiferias, para no solo la ampliación de los centros de gran capital sino el cambio de dichos centros.

La expansión supone también un desarrollo desigual y, por lo tanto, recompensas diferenciales, y un desarrollo desigual en un formato de múltiples capas dentro de otras capas, polarizada cada una de ellas en términos de una distribución bimodal de recompensar (...) en el siglo xvi existían oposiciones entre el centro de la economía-mundo europea y sus áreas periféricas, en el centro europeo entre los estados en el interior de los estados entre las distintas regiones y estratos, en el seno de las regiones

entre la ciudad y el campo en último término en el seno de unidades más locales. (Wallerstein, I. M, 1979, p.119)

A través de las áreas productivas se generaban estatus y estímulos, los cuales se relacionan con un sistema de distribución de las tareas productivas, a partir de ello los productos básicos basados en la extracción como los agrícolas, la comida, los textiles y la minería, se encadenan con quienes están implicados en la producción industrial, que a su vez se vinculan en lo que se refiere al sector de los servicios en esta jerarquía, la cual hace más especializada y desigual el último peldaño.

En medida de la necesidad de artículos producidos se destina la fuerza laboral necesaria para suplir dicha necesidad, es por ello que una gran mayoría de la población para el siglo xvi se destinaba a producir los artículos más generales y menos especializados, bajo esta idea la burguesía era el intermediario entre el productor y el consumidor, supliendo sus propias necesidades y con ello estimulando las de la nobleza las cuales según la división social del trabajo, tenían la responsabilidad de organizar el trabajo y regularlo, haciendo el papel de líder dentro de lo que cabe.

Lo que a primera vista resulta sorprendente es que la especialización, la división del trabajo, que no hace más que acentuarse rápidamente al compás de los progresos de la economía de mercado, afecta a toda esta sociedad mercantil, salvo a su cima, la de los negociantes capitalistas. Así, este proceso de parcelación de funciones, esta modernización, se manifestó ante todo y solamente en la base: los oficios, los tenderos, incluso los buhoneros, se especializan. (Braudel, F., & Gemelli, G. 1985, p.24)

Bajo esta premisa la modernización del trabajo, resulta ser la delegación de la fuerza productiva a distintos sectores de producción en vías de suplantar primero las necesidades más básicas y de ahí en medida subimos peldaños se especializa y hace más racional, productivo y eficiente, la intervención de trabajadores más profesionales con tareas intermedias que de igual manera generan, clases sociales y a su vez una desigualdad en la producción y captación de suministros y recursos, por un lado, y la participación política y económica por el otro.

La clase dominante pose y permiten el funcionamiento de las instituciones encargadas de supervisar el trabajo, de igual modo su función también se reduce al disfrute y al ocio.

Los modos de control del trabajo afectan grandemente al sistema político, en el particular a la fuerza del aparato de estado y a las posibilidades de florecimiento de una burguesía indígena. La economía-mundo estaba basada precisamente sobre el supuesto de que existían de hecho estas tres zonas, y que tenían de hecho diferentes modos de control de trabajo. (Wallerstein, I. M, 1979, p.121)

Wallerstein hace referencia en un primer momento a que los trabajos asalariados, autoempleos existían en el seno de la economía mundo, es decir, en los centros de a economía-mundo, la esclavitud y el feudalismo existan en la periferia, y semiperiferia, sin entrar en cuestiones de identidad o etnia, esto tiene que ver con el control del trabajo y su relación con el producto y la productividad.

La esclavitud generada a gran escala y de manera muy rentable, se hacía por medio de guerra, incursiones y expediciones que tenían el objetivo de buscar esclavos, muy parecido a la práctica general del imperio romano. Los trabajos que realizaban los esclavos requerían de poca habilidad, por lo tanto, poco control de trabajo y supervisión, como por ejemplo: el azúcar, la cual se producía en unos climas ecuatoriales, tropicales y subtropicales, donde en la mayoría de los casos el espacio productivo estaba constituido alrededor de la plantación.

El centro y la periferia son muestras de la producción del espacio, esta producción se da a partir de los intereses y el poder hegemónico que emplea unos grupos sociales específicos, por lo que la capacidad de decisión y transformación en el espacio se da a partir de una relación de desigualdad, en la cual una serie de grupos sociales excluidos ven su iniciativa por transformar el espacio de acuerdo a sus intereses y necesidades mutilada por la hegemonía de otros grupos.

La hegemonía de los grupos gobernantes termina por expandir sus intereses, los cuales se vinculan con la acumulación de capital, la renta y el beneficio económico

a corto y largo plazo, esto se traduce en espacios diferenciados a partir de la división internacional del trabajo, espacios los cuales obedecen una racionalidad y planificación intrínseca a los intereses de clase los cuales permiten ampliar e integrar diversas zonas geográficas en vía de aumentar el beneficio económico, dándoles un rol establecido en la cadena de estados que benefician a los centros del sistema mundo capitalista, lo cual termina por producir y reproducir las relaciones de desigualdad que mantienen a la mayoría del mundo en un padecimiento sin igual.

## **CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO**

---

### 3.1. TRABAJO POR PROYECTOS

---

Es justo articular el proyecto con una modalidad de trabajo que se adapte al proyecto como a los estudiantes y el interés de vincular el juego en el proceso, para ello se considera apropiado una metodología basada en el trabajo por proyectos, ya que por un lado encaja con las aspiraciones del juego al llevar el aprendizaje significativo al estudiante por medio de la lúdica y por el otro permite el interés y la participación activa como transformadora del estudiante tanto en el proyecto como en el juego.

En esta metodología de trabajo se parte del proyecto, que es en sí un emprendimiento colectivo, con el fin de resolver una situación problemática, interés, incertidumbre o fin, en este proceso quedan involucrados todo tipo de contenidos necesarios para dar respuesta a la situación que da como partida el proyecto, esta situación se formula con y a través de los niños y sus intereses, por ello tienen un carácter flexible y mediador, por lo que los docentes y estudiantes consensuan propuestas, variadas, innovadoras y significativas. Quinquer, D (2004) Explica que:

Responden a la idea de que el aprendizaje implica el contacto directo con el objeto de estudio y culminan con resultados reales como la materialización por parte de los estudiantes de un trabajo, de una propuesta, de una exposición, de un objeto, etc. A través de la realización de un proyecto de trabajo propuesto por el alumnado o por el docente se desarrollan y se aplican habilidades y conocimientos. (pag.6)

La experiencia del alumno en el proyecto no sale de la nada sino que surge de sus inquietudes, necesidades y problemáticas, destacando el papel activo del estudiante, de tal manera, no existe como un plan a seguir en la elaboración del proyecto sino que este se rigue por unas pautas.

Los elementos más relevantes en el trabajo por proyectos son: la participación, el establecimiento de un plan de trabajo, el seguimiento por parte del maestro, la intervención por parte del estudiante según sus intereses, la socialización, el trabajo

colectivo y la elaboración de un resultado que se pueda visualizar, por otro lado tiene 4 grandes etapas para llevarlo a cabo, los cuales son surgimiento, elección y delimitación del proyecto, estructuración del proyecto, puesta en marcha y evaluación.

El trabajo por proyectos aporta una gran riqueza ante los contenidos que deben ser vistos y las posibilidades que deja a los estudiantes para formular su propio camino en la obtención de los mismos. Rico, (2009) afirma que:

El trabajo por proyectos asegura un aprendizaje cooperativo entre sus participantes. Es decir, cuando los niños y niñas se reúnen a planear un proyecto, no solamente entran en juego los temas a debatir, sino que también se promueve una interacción entre ellos. En la medida en que logran ponerse de acuerdo sobre lo que se va a trabajar y cómo se va a hacer, se está logrando enseñar a los educandos que la sociedad democrática se mueve por la fuerza y acción de los grupos, y no por la disposición de una sola persona que pretenda hacer y organizar todo. (pag.21)

Por el mismo lado y a manera de complemento frente los aspectos que favorecen el aprendizaje. Sandoval, L. (2017) asevera que:

- a. La imaginación, la representación mental, la resolución de Problemas y la flexibilidad.
- b. El personal docente tiene un papel significativo, ya que es el encargado de potenciar las capacidades y habilidades para que el aprendizaje sea una construcción y reconstrucción de conocimientos.
- c. Las interacciones en el aula deben ser dinámicas, activas y que favorezcan una excelente comunicación.
- d. El aprendizaje debe conducir al educando al desarrollo de su capacidad para resolver problemas: “aprender a aprender”.

e. El estudiantado debe ser visto como seres con iniciativa, capaces de autodeterminación y con la potencialidad de desarrollar actividades y solucionar problemas creativamente en el entorno institucional o comunal.

f. Las personas poseen afectos y tienen conocimientos previos que pueden ser contextualizados en los proyectos.

g. Una evaluación flexible y continua durante todo el proceso.

El aprendizaje por proyectos es una modalidad de trabajo donde es fundamental el trabajo colaborativo donde el aula recibe y dispone de nuevos sentidos generados por los estudiantes de forma activa. Glinz Férrez, P. E. (2005).explica lo siguiente:

Se convierten en espacios de expresión oral y comunicación, entre compañeros estudiantes, así como entre los profesores y alumnos. Las actividades son dispuestas, para que los alumnos expongan y compartan sus ideas acerca del tema en estudio al interior del equipo, lo que investigan y aprenden; pueden jugar diferentes roles como: Abogado del diablo, secretario, supervisor, motivador, administrador de materiales, observador, reportero, controlador del tiempo. Pueden intercambiarlos si sienten ser mejores para otro papel; existe una permutación de ideas y se apoyan mutuamente. Los resultados serán del trabajo grupal, no del individual. (pag.3)

En cuanto a ello solo falta decir que debido a la flexibilidad del tipo de juego pensado para esta propuesta y los aspectos más importantes del aprendizaje por proyectos, se brinda a los estudiantes un escenario donde ellos pueden decidir en cuanto que aprender y como lo aprenden, que se generan como respuesta a los contenidos que son trabajados en el salón de clases, de esta misma forma se tiene en cuenta el juego, el cual permite la puesta en práctica de lo aprendido, como un pequeño escenario donde puedan replicar, simular o crear por su cuenta lo visto en clase, con el propósito de crear relaciones entre el conocimiento y su experiencia.

## **Etapas:**

1. Diagnóstico.
2. Surgimiento, elección y delimitación del proyecto.
3. Estructuración del proyecto.
4. Puesta en marcha.
5. Reflexiones en cuanto lo realizado.

## **Diagnóstico:**

La primera etapa es la de **Diagnóstico**, en esta se reconoció a los y las estudiantes en su espacio académico, aprender sobre sus gustos y conceptos previos alrededor de las sociedades humanas y el juego de rol, así como identificar cuáles sus características. Esta etapa corresponde al primer objetivo de este proyecto y para ello es necesaria la recolección de información mediante un ejercicio previo del juego de rol, por lo que estará mejor delimitado, respondiendo al primer objetivo.

**Surgimiento, elección y delimitación del proyecto:** esto se logró mediante el contante diálogo con los y las estudiantes, presenten sus observaciones, intereses y conocimientos del tema, con ello formularemos los temas que van a hacer parte del proyecto. El Profesor formulará los primeros problemas basados en las observaciones y el conocimiento que tiene de los y las niñas, posteriormente fueron los estudiantes quienes manifestaban sus preguntas e intereses, para ello se tuvo que tener en cuenta que según los niños van comprendiendo el proyecto y su estructura ellos irán proponiendo preguntas.

**Estructuración del proyecto:** Una vez elegido y delimitado el problema o pregunta, se indagó sobre los saberes previos sobre el tema del proyecto, y con ello observar que se va a indagar concretamente con el proyecto, luego hace una recopilación de sus saberes y conocimientos de los niños respecto al proyecto elegido, se llevara registro de estos saberes por escrito y mantenerlos durante toda la ejecución del proyecto, ya que son el punto de partida del proyecto y van a servir en la contratación de las ideas, así como para visualizar el desarrollo del mismo.

Estos saberes previos nos van a servir para la configuración del primer índice, de la misma forma se hará el contraste de las ideas previas, contradicciones, cambios y saltos entre lo que se va aprendiendo, permitiéndonos observar el conocimiento, similar, variado y diferente, pero con coherencia interna, durante esta etapa se planeó lo que queremos saber y con ello se formuló el primer cronograma flexible.

Surgirán rumbos no previstos, para que los niños evidencien la estructura y ubicación del trabajo, denotando el dónde estamos y hacia dónde vamos, el maestro ira recopilando esta información y los devolverá al grupo de manera planeada y organizarla durante la marcha del proyecto y su finalización, se planificara posteriormente como se van a trabajar los temas y las actividades que se proyectan acabo, escuchando a los niños en sus propuestas, Comenzando a responder al segundo objetivo.

### **Puesta en marcha:**

Esta etapa estuvo en directa relación con la implementación del proyecto, realizando una búsqueda de fuentes de información y la organización del conocimiento, en relación con los elementos recogidos anteriormente, complementando con los aportes de los niños y niñas, esto se hará con ellos para sumir el tema como propio y permita a los niños situarse ante la información, de igual forma el diálogo es promovido por el maestro, el maestro ira organizando la información y concretando actividades para los niños, siempre sobre las inquietudes de los niños, organizando y seleccionando la información pertinente para los niños, de cada actividad debe quedar un producto.

Las actividades fueron planeadas como un hilo conductor, siempre y cuando teniendo en cuenta al niño, en este punto se introdujo el juego. Incluyendo explicaciones breves y ejercicios pequeños sobre los preceptos básicos que incluyen el juego, como la imaginación, la representación, la narración, la dramatización y su posición como jugador libre y decisivo para la creación de una estructura general del proyecto y la relación con las diferentes actividades.

En la planeación de algunas actividades, a partir de la dirección del maestro, y con la participación de los estudiantes, encadenando el juego con las demás actividades, implicando en este proceso al niño y la niña, permitiéndonos concretar el segundo objetivo.

### **Reflexiones en cuanto lo realizado:**

A manera de síntesis inicio con la ordenación de las actividades llevadas a cabo, este índice final se agrupa y engloba todas y cada una de las actividades hechas por cada niño o niña, se lleva a cabo la comunicación de los resultados, y la evaluación que engloba todo el proceso desde el inicio hasta el final.

Es necesario recalcar que no existe una única forma de llevar a cabo el trabajo por proyectos, ya que hablamos de una metodología la cual ubica al estudiante como el centro el salón de clases, por lo tanto, esta intenta responder a un contexto determinado y único, en donde se vinculan los intereses, motivaciones y objetivos de cada estudiante.

### 3.2 CONSIDERACIONES INICIALES

---

Se plantea que la estructura metodológica y didáctica sea la más flexible posible para contraponerse a las metodologías heredadas por la pandemia y así permitir el desenvolvimiento de cada estudiante, su rol y participación en cada momento del proyecto, lo cual encaja con el trabajo por proyectos al permitir la creación libre a medida el proyecto se desenvuelve.

El proyecto se unió con el juego, de forma que según el proyecto surgía y se desarrollaba, el juego lo hizo de manera paralela al proyecto, el juego fue el producto final del proyecto, donde todos los estudiantes para este punto plasmaron cada una de sus aprendizajes.

El trabajo por proyectos vinculaba el juego a manera de momento para plasmar cada progreso, interacción y relación que los estudiantes generen, por lo que vincula al tema general y las vertientes que interesaban a los estudiantes, permitiendo reconocer a los estudiantes como entes activos, participativos y transformadores, capaces de inferir y proyectar sus experiencias previas permitiendo la liberación de estos de cara a la escuela.

Se planteó que por sesión de trabajo exista un tema en específico el cual se vinculaba y relacionaba con el contenido temático general, las sesiones de trabajo se organizaron de manera consecutiva y progresiva con los temas anteriores, buscando una relación e integración a medida se amplía el conocimiento y la experiencia en general (ver anexo 1 cronograma).

A razón del juego y su metodología flexible, se planeó por sesión una serie de objetivos que buscan orientar la dinámica de la clase, el juego y sus actividades para así vincular el proceso entre sí, estos objetivos son abiertos y no fueron estrictamente obligatorios cumplirlos dadas las características propias del juego y el trabajo por proyecto por lo que tuvieron el papel de servir de horizonte por lo que si la sesión de trabajo se modificaba y se desviaba, elemento completamente normal.

De la misma manera que se planteó los objetivos, las sesiones de trabajo fueron formuladas alrededor de una planeación, la cual contiene el tema a relacionar con la estructura general, logrando centrarse en distintos aspectos de cada tema necesarios para integrar y significar, para poder continuar con los siguientes ampliando y complejizando el aprendizaje (ver anexo 2 planeaciones), con base a esa rubrica se tuvieron en cuenta temas relacionados y reconocibles en los cuales se observan planteamientos específicos a tratar en cada una de las sesiones de trabajo.

La planeación se dividió en momentos los cuales fueron focalizados hacia el tema en general o uno en concreto, de forma que según como se desarrolle la sesión de trabajo, se pueda retomar otras lecciones o continuar con la experiencia según el maestro considere.

Estos momentos tuvieron el objetivo de dirigir la acción de los estudiantes en el juego y el proyecto, ya que al contar con una metodología flexible como lo es el trabajo por proyectos vinculado directamente al juego de rol es necesario ser pertinentes en cuanto a la vinculación de esta metodología y el juego estrategia de aprendizaje.

El uso de actividades en las planeaciones y en las sesiones de trabajo estaba destinada a orientar el juego a un aspecto a la vez, el cual tiene relación con el siguiente, de aquí se espera que la atención y creatividad de los estudiantes se desarrolle en una cosa a la vez observando el cambio y las diferencias de perspectivas generadas a partir de los roles e intereses de los estudiantes.

Por lo que las actividades podían o no ser cumplidas al pie de la letra, aunque, no se considera un aspecto negativo porque las sesiones de trabajo estaban planificadas para que ese aspecto de paso a otros elementos diferentes, los cuales pueden ser de interés de los estudiantes, mostrando o no una relación entre el tema general y la actividad.

El juego se convirtió en el proyecto, este era progresivo lo que fue sumando experiencias y despliegues de aprendizaje generados por los estudiantes en la clase

anterior, por lo que no se considera el uso de varios juegos, el cual pierde su objetivo una vez acabada la sesión de trabajo, sino que el mismo se planeó para evolucionar con los estudiantes a medida ellos desarrollen el tema general y los demás temas específicos al diferenciarlos e integrarlos para producir un aprendizaje significativo.

Las planeaciones estaban organizadas de forma que el tema se oriente a partir de interrogantes, las cuales estaban directamente relacionadas con la vida actual del estudiante y la vida de aquella época, a razón de que esto genere un significado en aquello que realizan, teniendo como referencia el tema en general. El juego y el trabajo por proyectos buscan generar una relación entre la experiencia previa de los estudiantes, el juego en relación con el tema general y el trabajo por proyectos.

La solución de la interrogante permitía orientar la sesión de trabajo para servir de horizonte en cuanto a las actividades, pero no es necesario darle una solución inmediata, sino que esta tiene la función de vislumbrar la relación entre los distintos temas, sirviendo de trampolín para la próxima sesión de clase y el nuevo conocimiento a integrar.

Todas las preguntas se vinculaban y se relacionaban con el tema general, pero dan un énfasis distinto a cada sesión de trabajo como las clases sociales o la división geográfica del trabajo, lo que generó diversos temas específicos dentro de un mucho más general en vías de ser desarrollado de manera progresiva mientras se ramifica las distintas expresiones del tema general por medio del juego produciendo y reproduciendo elementos específicos del tema general en medida el juego avanzaba y se desarrollaba.

El juego tendría el papel de laboratorio en el cual los estudiantes plasmaron el papel de cada individuo en una estructura social más grande, la cual respondía a un tema principal acompañado de otros más específicos formulado en forma de interrogantes orientadoras.

Los estudiantes tuvieron completa libertad de adquirir roles y desarrollarlos como mejor crean, pero de todas formas, estos estaban relacionados con el tema en general y las preguntas, es decir, el juego y el trabajo por proyectos harían de marco

general para el desarrollo de una pequeña sociedad, la cual fue enfocada al tema formulado para significarlo a través de la experiencia previa, la integración y la diferenciación.

A partir de estas ideas, lo que se ocurrió fue que una gran cantidad de proyectos individuales fueron generados a partir de cada estudiante y su desarrollo en el juego, relacionados con un gran proyecto, el cual es el juego de forma total, unificando todas las experiencias individuales en una, para que a partir de las relaciones de clase, geográficas, de trabajo, dependencia e intercambio, se observó el desplegar de un tema complejo el cual todos construyeron a partir de sus experiencias individuales.

### 3.3 JUEGO DE ROL: ESPACIO DESIGUAL

---

Espacio desigual es el juego al que haremos referencia, fue planificado para vincularse tanto al trabajo por proyectos como al aprendizaje significativo, de forma que se genera una estructura flexible en la cual se pueda observar el aprendizaje de los estudiantes.

Al tener que responder a una necesidad clara y un contexto específico, el juego debe poder contener todas las manifestaciones y creaciones que generen los estudiantes, es por ello que alejándose de la estructura más tradicional de los juegos de rol, como las reglas más complejas, las cuales resultan ser un limitante serio para el desenvolvimiento de la sesión de trabajo, la objetividad con la que el juego es asumido y la velocidad de la sesión, el juego es formulado para responder en primera medida a las relaciones sociales establecidas por los estudiantes.

Esta experiencia lúdica consistió en generar una sociedad miniatura con todos los detalles que podría tener una real, considerando componentes como la cultura, el trabajo, el poder, las clases sociales y el espacio., se trata va de permitir que un grupo se relacione con otros y entre sí, de igual forma que paso con cada estudiante.

Por lo que en un primer momento todos los estudiantes debieron crear una manifestación de ellos mismos con tintes imaginarios, el cual sirvió de personaje en el juego de rol, el cual fue ser desarrollado de forma seria, este personaje en sí tuvo las mismas necesidades que un ser humano promedio, como comer, dormir, socializar, trabajar, habitar y crear, con ello remedamos la vida cotidiana y las relaciones sociales que se despliegan a través de ella.

El personaje, lejos de ser algo inventado, sin relación, fue el vínculo entre el estudiante y el mundo imaginario cooperativamente creado por todos, generando una sociedad a partir de la reunión de varios personajes. Los estudiantes deberán crear estructuras políticas y económicas alrededor de sus intereses, dificultades y

motivaciones, respondiendo a la lógica de complicar el mundo imaginario, el cual se produce y reproduce con cada acción.

Las necesidades humanas tuvieron que solucionarse, como ocurre en la vida real, con la producción de todo tipo de bienes, estos bienes se crearon a manera de un artículo en miniatura, el cual remeda el original, como un pico, una manzana o un libro. Para subsanar las necesidades estos bienes debieron ser consumidos de forma periódica, estos son creados a partir de papel, cartulina, cartón o cualquier otro elemento, mientras que la comida se crea a través de plastilina con el sentido de ser consumida y luego volver a su forma natural para volverse a utilizar.

Estos bienes fueron constituidos en 2 dimensiones a modo de dibujo, el dibujar es simplemente la forma que recrea el proceso de trabajo y transformación de la materia prima, es decir el cartón o la cartulina, lo mismo ocurre con los espacios estos fueron creados y especializados, para luego ser ubicados en un pliego de papel kraft el cual hace de espacio el cual contiene las relaciones sociales, los sistemas de objetos y de acciones, los cuales se relacionan por proximidad y lugar.

Los objetos como los personajes ocuparon un espacio, por lo que el papel draft hizo de espacio y de ejercicio cartográfico, en el cual se situaron todos los elementos que tuvieran relación con el tema, para que todos tuvieran plena conciencia de lo que se ubica.

Los estudiantes formaron estados y entidades políticas, las cuales representen sus intereses en la esfera internacional, subiendo de nivel la complejidad y ahora dotando de tintes geopolíticos el juego.

El grado de libertad y creatividad fue tal que los estudiantes podían accionar de la forma que ellos consideraban correcta. Todas las acciones traían consecuencias, por lo que tiene cierto grado de responsabilidad individual, los límites de las acciones eran estrictamente humanas.

Según avanzaba el proyecto y las sesiones de trabajo, la pregunta orientadora hacia un énfasis en las relaciones sociales para que los estudiantes las produzcan, generen conciencia de que se están produciendo o revelara las que ya se generaron,

con el sentido de dotar al juego de cada vez más elementos los cuales están relacionados con el tema en general.

Este juego no contaba con un ganador o un perdedor, aunque, hacia énfasis en lo desigual de las relaciones sociales y su desarrollo, por lo que cualquier acción y relación se establece como importantes si estas afectan a la mayoría de estudiantes.

Es necesario señalar que este juego se generó a través del trabajo por proyectos y en el salón de clases, pues lo importante en el juego de rol son las situaciones que un grupo grande de personas puedan llevar a cabo en vista de amenazas y necesidades, por lo que se espera tener una sociedad compleja en lo social, la política y la economía.

El juego tendrá un énfasis individual aspirando retratar las relaciones que genera el capitalismo entre estados y entre individuos, lo que permitió tensionar la estructura social creada por los estudiantes a medida que las relaciones desiguales entre espacios y clases sociales se hacen cada vez más evidentes y determinan la vida imaginaria de cada uno de nuestros estudiantes.

A través de estas sencillas premisas, el juego responde a la flexibilidad que otorga el trabajo por proyectos en cuanto a enfocarse en los intereses del estudiante, el acompañamiento que genera el maestro, y la decisión del que hacer y cómo hacerlo que aportan los estudiantes al proyecto, es por ello que el juego no contiene una serie de reglas explícitas, estructuradas y generalizadas.

Ya que las reglas específicas, más que una adición positiva, generaban que la estructura, el equilibrio entre el proyecto, el juego y el tema, se atasquen mecánicamente, teniendo como consecuencia un juego tediosos, menos divertido y flexible de cara al tema y a la creatividad de los estudiantes, cabe aclarar que el juego es en tiempo real es decir todas las relaciones y decisiones se generan al mismo tiempo no por turnos como se pensaría desde un primer momento.

## CAPÍTULO 4. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA

---

#### 4.1 Diagnóstico e introducción al juego de rol.

---

El diagnóstico se realizó en torno al juego de rol y a una implementación inicial y general de la propuesta, en vías de analizar sus características, de la misma forma ocurre con los estudiantes, ya que fue importante detectar la disposición de los estudiantes de cara al proyecto y la propuesta como también evidenciar sus conocimientos previos y experiencias.

Para la implementación de esta primera fase de la implementación del proyecto se contó con un mes para su desarrollo, las sesiones de trabajo en relación al tiempo eran de una hora teniendo 5 horas semanales, las cuales corresponden a 3 sesiones semanales para el curso 701 y 2 para el curso 702. Cabe aclarar que el acompañamiento inicial del curso desde principios del 2022. Es importante precisar que el curso 701 contaba con 28 estudiantes, y 702 contaba con 26, La edad de los estudiantes giraba en torno a los 12 a 14 años de edad.

Este primer acercamiento al juego de rol, responde a los contenidos del área de pensamiento histórico para el grado séptimo, cabe aclarar que se utilizó el juego de rol de forma sistemática y exhaustiva a modo de medir el potencial que tiene esta estrategia para la enseñanza y aprendizaje, de igual modo, esta primera etapa respondió a un proceso de adaptación y reflexión del juego como tal con el objetivo de hacerlo lo más pertinente posible y equilibrado en sus características.

El tema elegido para el diagnóstico fue la consolidación del estado nación en relación con conceptos marxistas, los cuales fueron: el modo de producción feudal y los medios de producción., para después abordar los conceptos de comunidad religiosa y reino dinástico, por último se abordó el surgimiento de la burguesía, el gremio y las magistraturas urbanas.

Para ello se organizaron las sesiones de trabajo haciendo énfasis en un concepto, elemento social o evento para luego relacionarlo con la estructura general y el tema de todo el proyecto.

Las sesiones de clase se organizaron a partir de grupos de 3 estudiantes para generar un total de 9 grupos y así dar inicio a la sesión de trabajo, los cuales cada uno representaba una pequeña comunidad. A partir de esta premisa comenzaron a constituirlos de forma física mediante dibujos, ubicando los lugares de interés, generando los espacios productivos, como cultivos, granjas, corrales para animales, casas y ríos.

De forma cooperativa dibujaban recortaban, como también producían con plastilina todo tipo de alimentos, herramientas, y en general todo tipo de bienes también gestionaban lo que para ellos era su comunidad en una hoja de papel.

Esto era así ya que se buscaba simular las necesidades de una comunidad y sus relaciones, por lo que en un primer momento fue indispensable la producción de alimentos y víveres, luego de herramientas y así según se desarrollaba la sesión de trabajo, esta producción se realizaba a partir de la obtención de una materia prima, dibujándola con detalles y luego recortarla, para luego procederla a transformar en el objeto deseado, buscando así recrear el proceso de trabajo.

En cuanto a las reglas del juego, estas no generaron ningún inconveniente, si bien se tenía planeado que fueran reglas muy explícitas y restrictivas que englobaran todo lo que los estudiantes se les ocurriera hacer, como por ejemplo los cultivos cada tipo de planta tenía un tiempo de crecimiento y un rendimiento específico, a pesar de todo, tuvieron que ser reformuladas para adaptarse a los tiempos, también debían ser simples y fáciles de comprender, pues el tiempo a ser un limitante no podríamos dedicar sesiones de trabajo para interiorizar las reglas.

Los cambios que se dieron fueron a favor de la simplicidad y la adaptabilidad que podrían tener los estudiantes con ellas, en dado caso mostrándose capaces de ser reformuladas por ellos mismos o cambiadas en cualquier momento por el maestro, es por ello que nos limitamos a seguir una línea clara en base a la simulación la cual nos permitía generar las relaciones sociales sin intermediarlas por complejos procesos mecánicos.

destaco la mutua cooperación y socialización de los estudiantes durante las sesiones de trabajo pese al desorden inicial, las ideas eran compartidas y luego se tomaban en cuenta para hacerlas físicamente reales mediante la producción de un artículo o en su defecto organizar el espacio, los estudiantes participaban de forma activa y sus decisiones eran tomadas de forma seria por el resto de sus integrantes por lo que trabajaban de forma continua y buscaban consenso para tomar decisiones, se observó de manera muy gratificante su desarrollo, a partir de esa forma organizaron de forma intencional el espacio en el juego.

En cuanto a lo realizado, los estudiantes dibujaron y organizaron el espacio de la aldea de forma que el centro era la vivienda y a partir de allí se desplegaban los distintos espacios para la subsistencia, algunos estudiantes querían decorar y agregar con otros elementos no previstos en el juego, sin embargo, se tomó la decisión de dejar a los estudiantes organizarla sin restricciones, lo que permitió que ubicaran ríos, lagunas, estanque, montañas y otros espacios naturales.

se permitía agregar nuevos elementos y sus beneficios como el agua o los peces, una vez ubicados los edificios, luego los estudiantes ubicaron animales, crearon granjas y comenzaron la producción de diferentes artículos como panes, ropa, herramientas y armas, usualmente las tareas se repartían a partir de que un estudiante decidía hacer x o y acción, y los demás daban la validez de tal acción y su pertinencia para luego pasar a ejercerla, de por si se evidencio gran independencia y autonomía para distribuir las tareas y encarar la producción de distintos artículos, cada estudiante produciendo lo que más le pareciera para ese momento como zanahorias, manzanas, trigo y animales, en este momento no se contaba con un mapa continental el cual representaría las ubicaciones geográficas de las aldeas, por lo que la construcción de la aldea fue solamente local y separada en el pequeño grupo al que le correspondía su organización.

Se tenía previsto que fuera el maestro quien diera la validez de cada acción y que el dado mostrara su resultado, en consecuencia, la sesión de trabajo se hizo aparatosa y lenta, por lo que se optó por decir el paso del tiempo y que los estudiantes de forma autónoma organizaran y gestionaran las acciones, a razón de

esto surgieron nuevas y distintas formas de organizar la actividad ya que los estudiantes contenían mucha más libertad, expresándola en cada una de sus acciones.

En este momento no se dividieron roles específicos ya que era interesante como los estudiantes se movían de rol en rol según su ocasión de campesino a soldado y luego a cocinero, existen problemas iniciales al abordar el juego en general en una sesión de trabajo, como el caos que genera no entender sus reglas, no prestar atención a sus intereses y enfoques para realizar el juego de rol, pues los estudiantes pueden darle la vuelta y ejercerlo de otra manera, de tal modo, se recalca la riqueza del juego de rol y su uso en el aprendizaje.

Con el desarrollo del proyecto diferentes temas se iba agregando al juego clase por clase, enriqueciéndolo y permitiendo que los estudiantes contemplaran su complejidad para luego ir relacionando e integrando sus elementos.

El primer concepto el cual daría sentido a todo el desplegar teórico se realizaría por medio del marxismo con el concepto de modo de producción y medios de producción, siguiendo la misma idea organizativa se conformaron grupos, y esta vez se asignó el rol de señor feudal al estudiante de cada grupo que abría acumulado más poder o riqueza frente a los demás.

Este tenía que subyugar a los otros 2 estudiantes para concentrar el poder y así tomar todas las decisiones políticas, esta decisión no fue determinante ya que los estudiantes continuaban generando consenso para tomar decisiones simples como la producción y la ubicación de diferentes elementos, si bien reconocían al señor feudal como una figura de autoridad, los estudiantes continuaban trabajando de forma cooperativa.

Los estudiantes realizaban los dibujos y la producción de objetos, este elemento es de mucha relevancia ya que nos indica como los estudiantes asumían la producción y transformación de bienes y materias primas, permitiendo organizar el trabajo de forma autónoma en búsqueda del trabajo cooperativo y colaborativo, ninguna decisión se tomaba sin tener en cuenta a todos los que conformaban el grupo.

Como los estudiantes ya habían entendido las reglas en las sesiones de juego anteriores la organización fue rápida, la sesiones de trabajo se desarrolló de forma ordenada siendo más eficaz y sencilla, es por ello que se pudo abarcar bastante y avanzar en el juego, porque el juego tiene la pretensión de ser progresivo es decir que permite producir las relaciones necesarias para su avance clase por clase.

Se hizo un pequeño conversatorio sobre el modo de producción y a partir de esto se inició la introducción temática al juego y a las sesiones de trabajo, dejando a manera de complemento la indagación sobre los modos de producción para abarcarlo en la siguiente clase.

En este momento tenemos entonces a través del juego una sociedad estratificada en siervos, señores feudales y reyes, a partir de estos roles ha sido explicada la tenencia de la tierra, la distribución territorial y espacial de los feudos para que los niños obtengan la experiencia de primera mano sobre su composición, organización y experiencia. Los estudiantes continuaron agregando componentes a sus comunidades y desarrollando cada vez la división del trabajo que ellos consideraban pertinente.

Los estudiantes sin intervención del maestro proyectaban futuro sus decisiones y tenían pensado el que hacer en los momentos siguientes, lo cual aceleraba el desarrollo de la sesión de trabajo, es por ello que se proponía una propuesta de juego más flexible en cuanto a reglas y sus mecánicas, ya que permite su dinamismo y concentra la acción de los estudiantes en los diferentes elementos de la sesión.

El primer elemento espacial en el cual se hizo énfasis fue los medios de producción, los estudiantes lo interiorizaron de una muy buena manera, se hacía un paralelismo en el juego entre los medios de producción que existen en el barrio San Luis y los medios de producción existentes en el juego, a partir de la interiorización de este concepto se relacionó su distribución desigual del espacio y el acceso a la riqueza que cada estudiante tenía en el juego, lo que permitía generar de una forma viva las diferentes interacciones de los oferentes roles y su relación con la riqueza como también con la posesión de los medios de producción.

Estas relaciones se vieron reflejadas en el vasallaje, los distintos tributos que se tenían que hacer al señor feudal y la obligación de entrar en armas según el señor feudal requiera. Los estudiantes se mostraban solidarios con la condición de los otros, si bien se pedía y se generaban distintos objetos por la orden del señor feudal, estos objetos, bienes y espacios, eran de disfrute de todos en la pequeña comunidad.

No se tenía ningún interés de generar las relaciones desiguales de expropiación del trabajo, dominio y control territorial existentes en la edad media, en varias ocasiones los estudiantes mostraron su disposición e interés de organizar una forma de gobierno más democrático que tuviera en cuenta a todos en condición de iguales, si bien este tipo de dinámicas estaban alejadas del tema inicial. Otros grupos evidenciaron una realidad más bien distinta pues los señores feudales rivalizaban entre ellos y abogaban por las guerras para ampliar su poder y dominio sobre otras tierras.

Se tomó la decisión de permitirles organizar su política según su interés siempre y cuanto tuviera relación social y geográfica con la edad media, estos fueron casos aislados pero sin duda en extremo interesantes que nos permite evidenciar primero el desarrollo como comunidad autónoma, segundo su interés por integrar a todos, y tercero su disposición a cambiar, argumentar, gestionar y organizar distintas formas de asumir el juego de rol en la sesión de trabajo lo que dinamiza y enriquece en gran medida la experiencia.

Una vez ya se tenían las villas organizadas y distribuidas, se dividió a las villas en dos grupos y se les asignó una religión entre cristianismo y el islam, el sentido de esta acción era dar a entender como la comunidad religiosa es una forma de unión entre las personas que abarca un gran territorio que a través de la religión genera una conciencia religiosa en la cual todos sus seguidores están vinculados y por ello comparten una sociedad.

Lo asimilaron de buena forma, incluyendo la religión a las comunidades, construyendo mezquitas e iglesias según fuera su religión, a partir de aquí los estudiantes generaron formas distintas de diferenciarse a partir de las religiones,

como en base al vestuario o sus reyes, surgían rivalidades a partir de la idea de separación y diferenciación entre personas de distintas religiones, estas rivalidades se desencadenaron en un sentido de competencia entre villas y reinos los cuales evidenciaron como esta primera conciencia imaginada de hermandad constituía diferentes territorios excluyentes y apropiados.

Los señores feudales de cada una de las villas compartían la idea de separación y buscaban ser los más poderosos y autónomos, contemplando varias iniciativas de dominación y anexión de otras villas a los reinos más grandes, estas ideas eran propuestas a partir de los reyes los cuales querían apropiarse de más otros territorios, a través de varias indagaciones y consejos que hacían los estudiantes estas acciones se consideraban perjudiciales y negativas para las demás villas.

Las ansias de expansión generadas por una clase en este caso la nobleza fueron contenidas por los mismos estudiantes al considerar la violencia como una forma negativa de imponer poder, sumado a esto existían otros grupos de estudiantes que eran una minoría los cuales consideraban que era apropiado expandirse y colonizar distintos territorios ajenos, justificaban este accionar a través de la falta de un poder central, la necesidad de más recursos y la ampliación de la mano de obra de cada uno de los reinos.

Sin importar las clases sociales o los distintos territorios en los que se ubicaran los estudiantes, cada opinión, propuesta o comentario era escuchado por esa villa en concreto o reino, resultando en estudiantes moviéndose de aquí para allá, informando a las distintas villas sobre las decisiones tomadas, proponiendo y discutiendo el siguiente paso a seguir, si bien los señores feudales eran los que más intervenían en la política, estos escuchaban a los siervos y sus ideas eran tomadas en cuenta generando un dialogo importante entre todos los estudiantes respecto a sus villas y la situación de su reino.

En cuanto a los reinos dinásticos, estos tenían en su disposición 3 villas en los cuales se eligió un rey a partir de la afinidad que tenían los estudiantes con algún señor feudal, la figura del rey se constituyó como un elemento más que unificaba a varias villas en torno a un poder central, una identidad y una conciencia de “nuestro

territorio”, se asignaba al rey el papel de mantener, proteger y propiciar la unión entre personas de un mismo reino.

Los estudiantes a razón del rey generaron una segunda conciencia de unión territorial, en la cual se identificaban y apropiaban del reino al que pertenecían, se desarrollaron tres reinos, en los cuales los estudiantes asignaron un nombre, un territorio, establecieron fronteras y límites con otros reinos y territorio.

De los distintos reinos conformados destacaron 2 por su complejidad y su autonomía en cuanto a decisiones, estos son serán denominados como el reino del gran valle, y el reino sol, en los cuales se asignaban distintos roles según las necesidades, cada estudiante apropiaba al menos dos trabajos y roles sociales, siendo conscientes del papel político, social y económico de cada uno de ellos.

Los estudiantes se apropiaron sus roles y ejercían una participación en la construcción del reino de forma activa, el movimiento interno en el reino era álgido pues los estudiantes querían tener pleno conocimiento de lo que se estaba realizando, pero lo que más les interesaba gestionar era la villa donde su papel y participación era determinante las cuales marcaban el destino y desarrollo de la villa.

El rey se desarrolló a través de un rol de promotor y protector de la conciencia territorial, si bien ejercía un rol de mando, control y dominación, los reyes eran benevolentes y buscaban siempre el consenso entre todos los integrantes del reino, debido a las diferentes personalidades de los reyes enmarcaban actitudes notorias como, la benevolencia, la agresividad y la pasividad.

Los reyes contemplaban el territorio no como una propiedad a administrar y controlar, sino más bien como un espacio el cual compartían con muchas otras personas y era en condiciones de iguales habitado y vivido, por lo que las relaciones desiguales de clase no eran tan evidentes, se intervino no en pocas ocasiones con el sentido de demostrar las relaciones desiguales que se forman a través de la clase social, el poder, el territorio y la división del trabajo, pero la intervención generaba disgusto por parte de los estudiantes pues parecía una orden dada, rompiendo el esquema y el estatus quo social ya desarrollado por los estudiantes.

Quienes sí demostraban generar un control más autoritario fueron los señores feudales, que al poseer el poder en las villas por control y posesión, eran los más dinámicos en cuanto a la predisposición de enfocar toda la actividad de la villa en un interés individual, el de la villa como territorio básico, eran los señores feudales quien condensaban la unidad territorial en las villas, y enfocaban su fuerza en distintos elementos, como guerras, mercados, relaciones con otras villas, movimiento de mercancías, intercambio de saberes y transporte.

Los señores feudales eran la esfera de poder que tenía una relación más estrecha con los siervos, mercaderes, artesanos y campesinos, pero como se evidenciaba de anteriormente, estas decisiones eran en su mayoría solo propuestas las cuales eran socializadas y debatidas por la villa, fueron pocos los casos cuando el señor feudal tomo una decisión en base a su interés personal o a la arbitrariedad del momento.

El señor feudal poseía intereses personales los cuales se sostenían a través de la autonomía de cada villa administrada por el mismo, aunque entraban en conflicto con los reyes ya que ellos tenían una perspectiva diferente y más centralizada y comunitaria del reino.

Cada villa generaba un control territorial de forma autónoma siempre en teniendo como referencia las decisiones del señor feudal, pero esta referencia solo existía a manera de pactada y acordada, por lo que el señor feudal debía confiar en los siervos y estos a su vez justificar y dar razón del poder del señor feudal, pero esto no nos exenta de cambios y movimientos en estas relaciones.

Observamos en bastantes ocasiones el interés de rebelarse contra el señor feudal y generar de forma alterna una forma de gobierno democrático, o por otro lado huir e iniciar otra comunidad alejada, los estudiantes tenían plena conciencia de las relaciones injustas y de dependencia que ejercía el señor feudal en el territorio, justificaban sus revueltas con la falta de justicia, la desigualdad y el acceso desproporcionado sobre la riqueza de una clase social en específico.

Según avanzaban las sesiones de trabajo, los niños se apropiaban de sus espacios constituyéndolos como territorios de una forma implícita, era evidente la diferenciación que hacían a partir de distintos rasgos como los estudiantes que componían una villa o sus manifestaciones a través del espacio, de forma lenta se constituyó una identidad referente a los grupos y una apropiación y comunidad alrededor de los 3 estudiantes que conformaban una villa.

Esta apropiación no sucedió de forma igual en los reinos, se generaban comunidades locales muy distintas unas de otras, con sus fronteras aun en disputa y en movimiento, en un momento la disputa por el territorio fue grande al momento de trazar fronteras entre ambos territorios en un primer momento los reyes disputaron los límites para luego sumarse el resto del reino.

El comercio tuvo un gran desarrollo, ya que fue la primera forma en la que los territorios se comunicaban, no solo intercambiando mercancías sino también ideas perspectivas y noticias, fue interesante observar cómo se asumía el intercambio y se comprendía, de igual modo sucedió con los mercaderes destacando la participación de las estudiantes, ya que las mercaderes y comerciantes fueron en casi su totalidad eran mujeres.

A través de este rol fueron los comerciantes quienes pensaban el intercambio y la riqueza, creando pequeñas normas y convenciones las cuales iban expandiéndose de villa en villa, se generaban ferias de forma permanente las cuales tenían como centro la villa más próspera de cada uno de sus reinos, rotando según el reino y el tiempo, la participación de las mercaderes fue en extremo activa dando razón del intercambio y el establecimiento de relaciones sociales con otros territorios.

los comerciantes buscaban generar buenas relaciones con todas las clases sociales y los distintos territorios siempre ofreciendo tributos y un pago en impuestos a los reyes y los señores feudales, la palabra tenía gran importancia como también la firma, ya que se realizaban transacciones y se llevaba inventario de lo vendido y comprado, con el sentido estricto de aumentar la riqueza, en muchas ocasiones se recurrió a la estafa y el robo, para ello los comerciantes generaron una organización

a modo de gremio la cual avalaba estas prácticas y defendía la honestidad y los acuerdos de intercambio.

Poco a poco los comerciantes se organizaban entorno a los mismos intereses, constituyéndose como los burgueses en asenso obteniendo riqueza a partir del comercio, con la introducción de la moneda, cada uno de los reinos constituyo una moneda oficial, en algunos casos una moneda por villa conteniendo un valor diferente cada una, los reinos en su intercambio interior homogenizaron la moneda y le asignaron un valor.

la moneda tenía el objetivo de mejorar el intercambio a partir de la compra y venta y no solo desde el trueque, elemento que despertó la individualidad de cada estudiante, ya que se competía por ver quien tenía más riqueza, los comerciantes eran los que lideraban esta competencia, creaban tratos, pagaban impuestos y se aseguraban de por un lado ganar lo máximo posible y en segundo no ser estafados o robados, de momento los comerciantes vendían y compraban todo tipo de mercancías para luego venderlas, ejerciendo el rol de intermediario, todavía no se habían especializado en un objeto en concreto.

Los comerciantes deambulaban entre las villas vendiendo y comprando, eran errantes y aun no se habían establecido en una ciudad. Los burgueses comenzaban a rivalizar con los señores feudales gracias a su acceso al poder económico y a la necesidad de conformar organizaciones autónomas con el sentido de hacer más sencillo el intercambio representando más ganancias para los burgueses.

Por último, en cuanto al tema de las magistraturas urbanas, los estudiantes organizaban otras formas de participación política a partir del gremio, las cuales buscaban tener influencia y autonomía en las decisiones de aquellos territorios donde los burgueses eran más influyentes, permitiéndose alejar del poder feudal, sin embargo, esto solo ocurrió en las villas con más desarrollo comercial, lugares que siempre contaban con el apoyo del rey.

Esta autonomía se ve reflejada en gran cantidad de propuestas, como la mejoría de las infraestructuras, la disminución de los impuestos, la protección a la propiedad y

la seguridad de los caminos, elementos que benefician directamente a la clase burguesa la cual se encontraba para este punto en una posición importante.

En aquellos lugares donde la burguesía no era fuerte, el señor feudal era quien acumulaba el poder y la riqueza, por lo que los estudiantes asumieron que la clase burguesa era la más benéfica para todos, al lacerar el poder feudal y permitir el ascenso social, además de permitir formas más democráticas de gobierno.

## 4.2 IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

---

La implementación de la propuesta se desarrolló con los mismos estudiantes que el diagnóstico, esta se ubica tres meses después de la implementación de el diagnóstico. Las sesiones de trabajo corresponden a tres por semana para el curso de 701 y dos para el curso 702. Es importante recalcar que una vez observado el juego de rol y su desenvolvimiento como estrategia de enseñanza y aprendizaje, se realizaron cambios estructurales en el juego como en la formulación de temática general.

En este punto se tuvo que optar por organizar las sesiones de trabajo a través de una temática general la cual se planteó a través de un tema geográfico el cual se puede analizar desde una perspectiva radical, este fue: la expansión geográfica del sistema-mundo capitalista, cabe aclarar que la implementación de la propuesta se genera en el área de pensamiento histórico.

La organización temática se genera a partir de planeaciones las cuales están organizadas alrededor de una pregunta orientadora (ver planeaciones anexo 2), con el sentido de hacer más significativa la experiencia de cara a reflexionar sobre el desarrollo de la temática en el juego de rol y su vinculación con el conocimiento previo de los estudiantes.

La implementación de la propuesta tiene su inicio con la introducción al juego de rol y la creación de un personaje, como evidenciamos los estudiantes gracias al diagnóstico ya tenían plena conciencia sobre el juego de rol y sus formas, consideraban que casi cualquier juego se podía denominar juego de rol, al permitir papeles y tener un elemento de teatro.

El juego de rol tuvo una buena acogida, ya que los estudiantes se mostraban emocionados y motivados a la hora de iniciar el juego como también la temática, mostrando expectativa y empezando a planear su personaje, sus características, fortalezas y debilidades como también su historia y vínculos sociales, como hermanos o familia los cuales eran otros estudiantes.

Cada estudiante creó a su manera el personaje que quería interpretar en el juego, muchos lo basaron en su personalidad, dotándolo de elementos fantásticos, historias alternas o elementos los cuales les gustaría tener, recalco el interés general de los estudiantes por retratarse a ellos mismos en el juego, tomándose a sí mismos como referentes, solían utilizar rasgos de su personalidad como fortalezas y debilidades para darle a su personaje un tinte más cercano y familiar.

En varios momentos, los estudiantes se preguntaban entre ellos, yo como soy?, obteniendo respuesta de sus compañeros para luego anexarlo a su personaje. En cuanto a las debilidades del personaje o sus aspectos menos positivos, estos estuvieron inspirados en rasgos los cuales observan en sí mismos o en su contexto, como la dificultad de hablar en público, la falta de seguridad, la mala actitud ante los demás y el enojo, en un momento varios estudiantes recalcaron la adicción a ciertas sustancias como un punto negativo que si bien no evidencian, eran de su interés para agregar a su personaje como por ejemplo el alcoholismo.

Sin duda el elemento que destaca en la creación del personaje, es la creatividad y la selección de los rasgos positivos del personaje, el cual hace referencia a valores los cuales interpretaban como buenos para la escuela y para la comunidad, como la honestidad, la amabilidad y la solidaridad, todos elementos los cuales los estudiantes consideran tener y ejercerlos de forma constante en sus hogares.

En cuanto a los trasfondos de los personajes, estos se generaban de manera creativa e imaginaria, los estudiantes solían darle un tinte fantástico vinculando elementos de ficción, como historias trágicas, súper poderes o acciones épicas, siempre en un margen de humanidad el cual les permitía identificarse a ellos mismos, dotar el juego de rol de la creatividad necesaria e identificarlos como fantásticos.

Por último la creación del personaje se acompañó de un dibujo el cual nos mostraba el personaje, en los dibujos los estudiantes usualmente hacían referencia a ellos mismos o a criaturas fantásticas de otras razas como por ejemplo enanos, orcos, elfos, y algunos otros inventados por ellos., permitiendo dotar al personaje de una identidad acompañada por su trasfondo e historia, el dibujo contenía elementos los

cuales los estudiantes consideraban interesantes, como cicatrices, heridas y tatuajes.

Este primer momento nos acerca a los intereses de los estudiantes, los cuales trascienden el realismo para generar una experiencia alternativa en base a lo fantástico y la imaginación, se observa un énfasis generalizado por parte de los estudiantes para que su personaje sea una representación propia pero con tintes diferentes a los que consideran como suyos lo cual se observa en el físico y el dibujo del personaje, pero en cuanto a los rasgos de personalidad negativos y positivos, se basan en ellos mismos para que su personaje los retrate de la mejor forma.

El juego de rol genero un buen recibimiento por parte de los estudiantes, los cuales mostraron expectativa y seriedad en el momento de crear sus personajes y dotarlos de todas las características que observaban interesantes y necesarias. Los estudiantes socializaban sus personajes y comparaban sus atributos los unos con los otros siempre con un aire de curiosidad y respeto al proponer cambios de apariencia o de nombre, de la misma forma ocurrió con la historia, por lo que el ejercicio fue un inicio para estimular la capacidad activa y transformadora de los estudiantes al decidir ellos sobre en una primera instancia cómo será su representación en el juego.

El sistema mundo fue abordado a partir de una indagación previa que los estudiantes habían hecho del tema sobre el centro y la periferia, la cual se centraba en los aspectos más importantes y de relevancia que pudieran interesar para el tema, para después hacer una lluvia de ideas sobre estos dos espacios diferenciados de manera desigual, el centro y la periferia.

Se mencionaron elementos como la división del trabajo, la jerarquía, la riqueza, la dependencia y las clases sociales, elementos los cuales los estudiantes conocían muy poco pero los cuales hacían mención a favor de sus experiencias previas, como la división del hogar en espacios diferentes, y la división de trabajos en su comunidad, como la del panadero, el comerciante, el obrero, el artesano y el campesino., todos elementos los cuales conocían.

Con el pasar de la clase, los elementos diferenciadores de estos dos espacios eran recogidos y discutidos por la clase, la mayoría de veces se tomaba como ejemplo el barrio San Luis y la ubicación de la institución en relación con la ciudad de Bogotá.

El tema que más interés a los estudiantes sobre la diferencia entre el centro y la periferia era la desigualdad en estos espacios, la mayoría de estudiantes consideraban que habitaban una periferia, pues a ojos de ellos los espacios se dividían en ricos y pobres donde estos primeros, acumulaban grandes cantidades de recursos y de riqueza dejando a los otros espacios sin capacidad para acceder a ellos.

No consideraban su espacio como menos o inferior respecto al centro, pero si encontraban la razón en la desigualdad de este, la intervención del centro y sus intereses por expandir su riqueza y poder, una de las razones por las cuales en el barrio San Luis era distinto al centro financiero de la ciudad de Bogotá.

Si bien los estudiantes no ubicaban la razón del poder la diferencia entre estos dos espacios, eran conscientes de sus diferencias, del mismo modo ocurre con la existencia de unos países ricos o “desarrollados” y otros “pobres o subdesarrollados”, lo cual era explicado por ellos como el interés de unos países por acumular más riqueza aprovechándose de los débiles para así obtener poder.

Profundizando en el tema, los estudiantes estaban asombrados de como los espacios podían ser entendidos a partir de la desigualdad en el acceso a los recursos por parte de la población. A medida avanzaba la sesión de esta era guiada y enfocada por el maestro.

Los estudiantes iban nombrando elementos los cuales se relacionaban con división geográfica del trabajo, ubicaban trabajos relacionados con la política, la ciencia, la industria, las finanzas y los bancos en el centro de la ciudad de Bogotá, mientras que en la periferia ubicaban trabajos como agricultor, minero, obrero, servicios domésticos, entre otros, estos últimos son trabajos los cuales están estrechamente vinculados con los estudiantes.

De una manera muy general ubicaban una de las razones de esta diferencia, la cual era que las clases sociales más adineradas, las cuales acumulan poder y riqueza, se ubicaban en los lugares más privilegiados para sus intereses es decir los centros.

A través de estas hipótesis los estudiantes iban encontrando las razones para esta diferencia, y sus consecuencias, aunque no se profundizó en el tema, ya que el propósito de la implementación de esta propuesta era favorecer la comprensión de estas relaciones.

La primera experiencia de juego de rol, se desarrolló alrededor de 2 centros, los cuales los estudiantes debían componer a través de la ubicación del sistema de objetos que los estudiantes reconocieran como parte del centro, realizaron todo tipo de edificaciones para luego ubicarlas en el espacio, estos lugares eran casas, hospitales, colegios, bancos, alcaldías, parques, restaurantes, almacenes, talleres, industrias y alcaldías, estos espacios se generaron a partir de la ubicación de un centro y la división geográfica del trabajo que despliega.

A partir de dibujos, los estudiantes racionalizaban el espacio, en un primer momento lo hacían en las casas en las cuales ubicaban la cocina, el comedor, las habitaciones y los baños, para después realizarlo con otros elementos, como un restaurante o un mercado, de esta forma los estudiantes generaban un sentido al espacio lo cual permitía crear un paisaje de ciudad.

Los estudiantes se organizaban y preguntaban constantemente a sus grupos que elementos eran necesarios para el buen funcionamiento de su centro, para luego, llevar un registro de quienes producían x o y espacio y de qué manera. Una preocupación constante era la estética que iba adquiriendo la ciudad, ya que al ser una creación colectiva, los estudiantes evidenciaban la gran diferencia entre espacios y sus características, pese al intento de hacer homogénea su presentación los estudiantes reivindicaban su libertad y forma de hacer las cosas, supieran o no dibujar.

Poco a poco el centro se componía de distintos elementos, ubicados en relación a su importancia a medida que se trataba del centro, parques y árboles se hacían

presentes, como también gimnasios, museos, restaurantes, iglesias y bares, todos espacios racionalizados y pensados por parte de los estudiantes, si bien estos tenían un interés tanto individual en medida que se relacionan con el trabajo que desarrollarían los estudiantes en el juego de rol, también encerraba un fin eminentemente colectivo al ser el centro una creación colectiva donde todos aportaban.

Para los estudiantes no existía una superioridad de un espacio sobre el otro, todos los espacios estaban en igualdad de condiciones a la hora de ser planeados y creados, el interés económico y político quedaba fuera de sus intereses al menos en este primer momento.

Si algo llamaba su atención era la constitución de un centro por el bien colectivo, es decir, en vías de beneficiar a todos con un objetivo igualitario, en ningún momento fueron excluyentes a la hora de producir los diferentes espacios, para ellos todos tenían su razón de ser en medida que todos beneficiaban a la comunidad.

La sesión de trabajo orientada a partir de la pregunta: ¿Por qué el sistema mundo se expande geográficamente?, se desarrolla a través del juego de rol, los estudiantes continuaron ubicando elementos y dividiendo el espacio según las tareas que consideraban necesarias, para luego sumergirse en sus personajes y un rol, el cual establecieron a través de una asamblea donde primero eligieron un presidente, para después socializar la división del trabajo y tareas que consideraban necesarias para sostener el centro.

En este punto se pidió a los estudiantes que dividieran sus trabajos y roles en 3 grandes grupos, clase baja, clase media y clase alta, los primeros tendrían un rol extractivo, los segundos de transformación e intercambio y los terceros se vinculaban con la política y el poder.

Los trabajos de las clases bajas eran la mayoría, por lo que hacían un énfasis en extraer y producir las materias primas para solventar las necesidades básicas del centro. Las clases medias intervenían en la industria es decir la transformación de las materias primas para la elaboración de productos más complejos, como también

en el comercio, para finalizar las clases altas, eran seleccionadas a partir del vínculo entre las burguesías y el estado, las cuales eran seleccionadas por los estudiantes con el propósito de gobernar.

Las clases bajas organizaron sus trabajos de forma impositiva ya que era necesario la producción de artículos básicos para el consumo, en la asamblea todos los estudiantes establecieron estos trabajos como los más importantes. La mayoría de la población de los dos centros se dedicaba a la producción de alimentos, recursos naturales y bienes de consumo básicos en relación con distintos roles como el de agricultor, sastre o minero.

Las clases medias menos numerosas tuvieron más libertad para seleccionar su rol y trabajo, ya que los estudiantes permitieron proponer y debatir estas ideas de manera más prolongada, de esta forma se generó una división de tareas más compleja y específica resultando en la creación de comerciantes, carpinteros, herreros y policías, trabajos más autónomos independientes y especializados.

Las clases altas eran la minoría, por lo que 2 o 3 estudiantes pertenecían a esta clase social, ellos fueron seleccionados en la asamblea de forma democrática, así se estableció un presidente y un vicepresidente, los cuales pretendían organizar el trabajo, producir la moneda, escuchar propuestas, preguntar opiniones y gobernar, a los demás estudiantes, por lo que de esta forma se inició la estratificación social en el juego de rol.

Cabe aclarar que cada estudiante generaba su trabajo con el mayor interés posible y motivación, siempre buscando mejorar en su proceso y vinculándose con todos a ser posible, vendían e intercambiaban sus productos, creando cadenas de trabajo y procurando tener suficiente para obtener una buena ganancia, aquí el espíritu colectivo se resquebrajó un poco, ya que el juego es en su mayoría individual dejando la posibilidad de organizar grupos si los estudiantes desean.

Se expandió el volumen geográfico añadiendo más espacio a el centro, en un primer momento a los estudiantes no les llamo la atención, sin embargo a medida que la división del trabajo y las cadenas de producción se iban complejizando se optó por

incorporar este nuevo espacio en forma de periferia, si bien fue utilizado a través de la ubicación de elementos como, minas, bosques para cortar árboles y granjas, existía casi que un nulo interés por establecer presencia en este espacio.

Los estudiantes eran plenamente conscientes de porque se ubicaban las minas y otros espacios extractivos en la periferia, ya que pertenecían a la periferia, pero aun no era determinante para considerar la relación desigual del centro y la periferia, la profundización de este tema se daría en las clases siguientes.

Los diferentes espacios a partir de la diferenciación tenían un énfasis comercial, los estudiantes continúan sus productos entorno a algunos componentes, como la disponibilidad de materia prima, el interés y los beneficios, por lo que esto demostraba la especialización y división del espacio que se da a través de intereses económicos.

El intercambio comercial no era otra cosa que la forma de comunicación e intercambio de distintos espacios en condiciones desiguales, los estudiantes al darse cuenta que no es necesario producir todo, dividieron mucho más el espacio asumido a través del centro y la periferia, agregando cada vez diferentes elementos a medida el juego se desarrollaba.

Un grupo específico de estudiantes eran los comerciantes, elemento interesante ya que eran ellos los que se encargaban de verla por los intereses económicos más que los intereses de los demás, por lo que eran ellos la punta de lanza de la expansión geográfica, pagaban a otros estudiantes, la creación de medios de transporte y de nuevas edificaciones, como almacenes, talleres y mercados, lugares los cuales operaban para ellos y permitían aumentar sus ganancias.

La gran cantidad de estudiantes, obedecía los mandatos económicos de aquel grupo de forma indirecta, las materias primas fluían a partir de comerciantes hacia el centro para ser transformados en otros artículos, con el objetivo de venderlos a todos los estudiantes.

Cabe aclarar que los nuevos espacios desarrollados, no obedecían un sentido estrictamente comunitario y benéfico para todos, por el contrario se establecían

alrededor de unos intereses económicos y la acumulación de capital en vía de responder a las necesidades del mercado y los grupos sociales gobernantes.

El intercambio comercial vinculaba todos la mayoría de espacios y los hacia interdependientes, a medida que se lavaba acabo la expansión del volumen geográfico de la economía mundo capitánita, eran anexados diferentes lugares, y sus estudiantes quedaban ligados a partir de trabajadores, intermediarios y consumidores.

La siguiente sesión de trabajo se realizó a partir de la pregunta orientadora: ¿Cómo se dividía el trabajo entre las clases sociales?, para ello a los estudiantes, se les doto la oportunidad de producir un artículo basado en su interés general, los cuales giraban en torno a animales, alimentos y frutas, cada estudiante poseía una granja a modo de espacio, la cual le permitía obtener tales productos.

Los productos eran diseñados por los estudiantes mediante un dibujo, para luego agregar el respectivo nombre y proceder a recortarlo, una vez todos tenían su dibujo, la clase se centró en la aparición de algunos mercaderes en total eran 4 estudiantes, ellos fueron elegidos por iniciativa del grupo.

Ellos serían quienes generarían el intercambio, este intercambio se realizó a medida que los estudiantes iban visitando cada espacio para después intercambiar los artículos que quisiera, pero con el detalle de dejar una lana en cada estudiante para sí marcar una ruta comercial, era el mercader y no otra persona, ya que la finalidad era mostrar como a partir de la división del trabajo, el espacio responde a dichas designaciones y se especializa en consecuencia de las necesidades y beneficios de un grupo en particular, en este caso eran los comerciantes.

Este ejercicio se decidió por no incluir una jerarquía social, ya que se enfocó en como el espacio es constituido de forma desigual por parte de distintos actores sociales, dichos actores constituyen una influencia en el espacio mayor que otros y es por ello que poco a poco el espacio obedece a sus intereses y delimitaciones, en cuanto al ejercicio, si bien en el ejercicio nos estudiantes no constituyeron los diversos sistemas de objetos implicados en esta relación desigual, se observó cómo

a partir de los intereses de los comerciantes se desarrolla la intercomunicación de los espacios y el interés a medida que se vincula un espacio determinado y otro no.

Los comerciantes no obedecían un interés en particular, solo adquirirían los productos que fueran de su mayor interés entre todos los que habían lógicamente desde una interpretación individual, se evidencio una tendencia la cual generaban los comerciantes, al ser la longitud de la lana un limitante respecto al espacio a recorrer, estos se centraron en los espacios que estaban adyacentes a los suyos, constituyendo rápidamente un centro a partir de su base de operaciones y una periferia a medida que vinculaba los otros espacios.

Con la generación del centro, los estudiantes reunieron un grupo de personas a fines con sus intereses, a partir de ese momento generaron un estado y una forma de gobierno, la cual sustenta sus intereses económicos y produce una hegemonía territorial a los otros espacios, menos especializados y enfocados en el autoconsumo.

Estos estados, competían entre ellos, y a su vez las clases sociales que los integraban también competían. Se generaba una disputa por el que adquiriera más riqueza en forma de monedas las cuales eran creadas por los gobernantes de cada grupo. Los estados desarrollaron la división geográfica del trabajo para responder al mercado internacional, los estudiantes se especializaron en un producto el cual era comprado y vendido por los mercaderes en los diferentes espacios, a raíz de esta división, algunos estados se especializaban en la agricultura y la extracción de recursos, otros en la industria y el comercio internacional.

Cada estado contenía a su vez unas clases sociales determinantes las cuales se disputaban el poder en cada espacio, si bien los estudiantes todos eran autónomos en sus decisiones, se encontraban ya vinculados a la economía mundo.

El centro y la periferia existían tanto en el interior como en la esfera internacional, por lo que los diferentes espacios también respondían a las características de estos dos elementos. Los trabajos se organizaron a medida que su especialización aumentaba, por lo que tendríamos una gran cantidad de estudiantes que se

dedicaban a las actividades agrícolas y ganaderas, un número inferior de trabajos vinculados con la industria y la transformación, y aún menos estudiantes dedicados a la gobernación y la política.

A partir del intercambio desigual, unas clases sociales se favorecían menos de los intercambios sociales y económicos a medida que se encontraban en una mejor posición en la jerarquía internacional y espacial de los estados.

## CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

---

## 5.1. JUGAR, APRENDER Y ENSEÑAR.

---

El proceso de aprendizaje-enseñanza se relaciona con vivencias y experiencias previas, como también con la nueva información que se quiere integrar en forma de aprendizaje, muchos son los actores los cuales intervienen en este proceso, estos se encuentran inscritos en la comunidad educativa, la cual hace referencia a todas las personas vinculadas con la experiencia escolar como a sus experiencias y saberes los cuales se encuentran vinculados con la vida cotidiana.

El aprendizaje significativo no se alcanza en una clase, un mes o un año, es todo un proceso de reaprendizaje, integración y reestructuración que se da dentro de la estructura cognitiva al dotar de significado y sentido el conocimiento ya existente en los estudiantes, aun cuando ya se sabe todo de un tema, esta información continua estructurándose, cambiando y transformándose según próxima información se integre y relacione con la existente, por lo que fácilmente este proceso puede durar toda la vida.

El diagnóstico de juego de rol funcionó a modo de introducción y primera experiencia para los estudiantes, se evidenció que casi ningún estudiante se había relacionado con el juego de rol, aunque, algunos tenían algún precedente a partir de los videojuegos, por lo que en su mayoría no existían referentes de su funcionamiento fue por ello que el diagnóstico fue de gran utilidad.

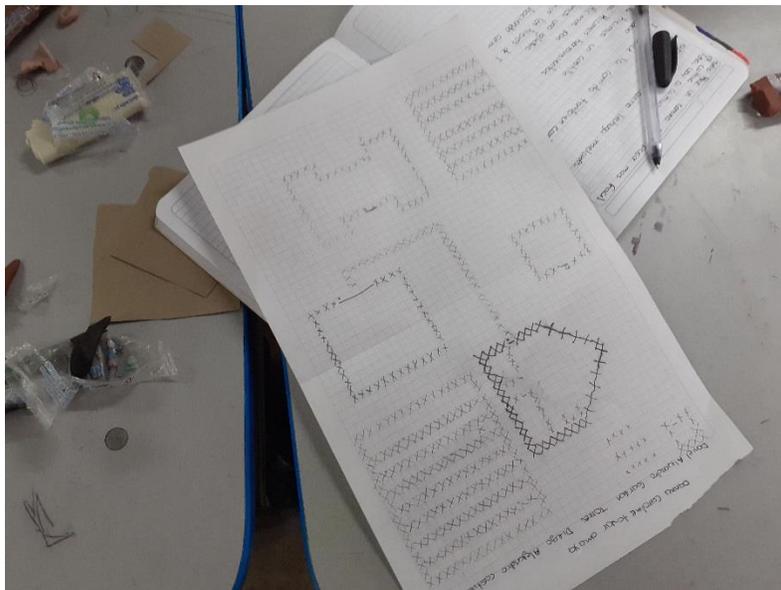
El juego al ser flexible y sencillo, tuvo varios momentos en los cuales los estudiantes movilizaban su interés a gran número de cosas por lo que las interpretaciones y abstracciones que el juego puede mostrar son varias y diversas, siendo las más importantes, el asumir un rol y encontrar relaciones con lo aprendido.

Se evidenció que el juego en varias ocasiones, puede ser desorganizado y caótico, al contener una cantidad de elementos con los cuales los estudiantes no saben interpretar y establecer relación, por ello se decidió, generar diferentes énfasis para las sesiones de trabajo, en las cuales los estudiantes se centraban en un aspecto el cual relacionarían con la estructura del tema general.

Para llevar a cabo el análisis de resultados se decidió tener en consideración ciertas categorías, las cuales mostraron un mayor dinamismo a medida que el juego y el proyecto se desarrollaban, estas categorías fueron: el aprendizaje, las habilidades, el conocimiento y los procesos mentales.

El inicio del proyecto en base al juego de rol se da a través del marxismo permitiendo utilizar 2 conceptos principales los cuales son: el modo de producción feudal y los medios de producción, a partir de aquí el juego encierra sus dinámicas en intentar recrear las condiciones sociales que se desarrollaban en el feudalismo.

Se recurrió a la simulación de las estructuras jerárquicas a través de reyes, nobles, monjes, comerciantes y siervos, para reproducir y comprender las relaciones de clase que se Vivian en aquella época.



***Ilustración 3. Producción de una villa elaboración de los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.***

Observamos en la imagen anterior, la producción y organización de una villa desde sus inicios, podemos ubicar los medios de producción de una forma simple por la ubicación de los campos de cultivo, casas y talleres, el hogar tiene un lugar central al ser este el espacio principal tanto para los estudiantes como para la vida familiar, para luego pasar a relacionar otros lugares los cuales se relacionan con la vida y su subsistencia.

En un primer momento esta primera fase del proyecto nos permitió reconocer los conocimientos previos que los estudiantes poseían, roles como el rey, el comerciante, el soldado, el campesino, el artesano entre otros eran bien conocidos y se podían generar relaciones con su cargo y su función, sin embargo no ocurría igual con la nobleza, los siervos y el clero, estos elementos no eran reconocibles para los estudiantes y mucho menos sus trabajos.

En cuanto al aprendizaje este se desarrolló por asociación, es decir, el nuevo aprendizaje se asociaba con el ya existente en la estructura cognitiva del estudiante, lo cual permitía delimitar el conocimiento previo como integrar el nuevo a esta estructura. Aprendizajes ya existentes se relacionan a través de la integración o la exclusión con el nuevo, permitiendo encontrar diferencias y puntos en común, a partir de ese proceso la participación se mostró dinámica, la estructura temática era pertinente ya que facilitaba, la relación de la vida cotidiana de los estudiantes y su experiencia siendo miembros de una comunidad, es por ello que la las participaciones estaban orientadas a identificar características, detalles y elementos de las relaciones entre los actores sociales tanto en la edad media como en la experiencia de los estudiantes.

La asociación se incluyó en todo el desarrollo de la propuesta, los estudiantes encontraban puntos en común y de diferencia cuando se les presentaba elementos sociales que aún existen, como la relación jefe y empleado con el vasallaje, para luego diferenciar estos dos, a medida que la relación difiere una de la otra, de igual modo ocurre con los medios de producción existentes en la edad media y los que existen actualmente.

El énfasis de este aprendizaje por parte del juego y el proyecto, nace sobre todo de las características propias del juego, la búsqueda de generar un contexto en el cual se evidenciaran las relaciones sociales existentes en la estructura social y su vinculación con el espacio, nos lleva a producir una constante comparación entre lo que va sucediendo y lo que sucede en la vida real, como el juego de rol lo permite se constituye una realidad misma a través del juego, aunque imaginada contiene relaciones sociales reales generadas a partir de cada estudiante.

Lo anterior nos lleva a decir que, la realidad imaginada permitida por el juego, se relaciona de forma constante a través de los saberes y conocimientos presentados, no solo se están comparando, integrando y excluyendo conceptos y otros elementos, también cambian estas relaciones a medida que los estudiantes producen eventos y cambios, ya sean planificados o como consecuencia de alguna acción.

El juego dispone los conocimientos para ser abstraídos, interpretados y manifestados en el propio juego, para luego ser dispuestos a la integración, exclusión y diferenciación, procesos los cuales están relacionados con lo que el estudiante ya sabe, permitiendo la ramificación del aprendizaje y la profundización del mismo, así el presidente se convierte en rey, los ciudadanos en siervos, la policía en soldados y los barrios en feudos, sin embargo y a pesar de ser plenamente conscientes de que no tiene lógica o sentido hacer tales comparaciones, los estudiantes manifestaban su aprendizaje a medida que encontraban sinónimos y características semejantes, para luego delimitar las diferencias entre los nuevos aprendizajes.

Los estudiantes tenían un conocimiento previo valioso el cual se evidenció con la mención de algunas características de la sociedad romana, esto fue de utilidad ya que nos permitió observar que los estudiantes evidenciaban que existía un paralelismo de la sociedad romana y la sociedad feudal, para los estudiantes las figuras del emperador y el rey eran parecidas de igual forma ocurre con el siervo y el esclavo.

Usando estos conocimientos previos se dota de nuevos sentidos los roles sociales antes mencionados, se llega a la conclusión que la evolución del esclavo es el siervo en aras del aumento de libertad, de igual modo ocurre con el terrateniente y el señor feudal. Desde este punto se comenzó a relacionar conceptos a través de su cambio histórico y sus funciones sociales.

El aprendizaje por asociación, mostró generar un ambiente dinámico entre las relaciones que se establecían entre conceptos, es por ello que se desarrollaron nuevas actitudes frente a la clase de pensamiento histórico, las cuales se

expresaban en curiosidad, investigación previa por parte de los estudiantes, preguntas preliminares, y emoción al incluir el juego en cada sesión de clase.

Los estudiantes se mostraban dispuestos, no solo a investigar y obtener bibliografía sobre el tema general, sino en proporcionar una crítica desde sus sentires y experiencias de vida, caracterizando los distintos temas a partir de sus consideraciones individuales, de la mano con la constante comparación, el sistema feudal se consideraba perjudicial e injusto.

Este nuevo ambiente permitió mejorar la relación de confianza existente entre el estudiante y el maestro, en el desarrollo de toda la propuesta, los estudiantes debatían entre ellos y reflexionaban en torno al tema, acompañados por escenarios ficticios, preguntas imaginativas y la búsqueda de respuestas y cambios de perspectiva. El juego de rol permitió traer otras fuentes de información y saber, como la mención de libros, historias, bibliografía, pinturas, música, series y películas, todo aquello en lo que encontraban asociado con el tema general.

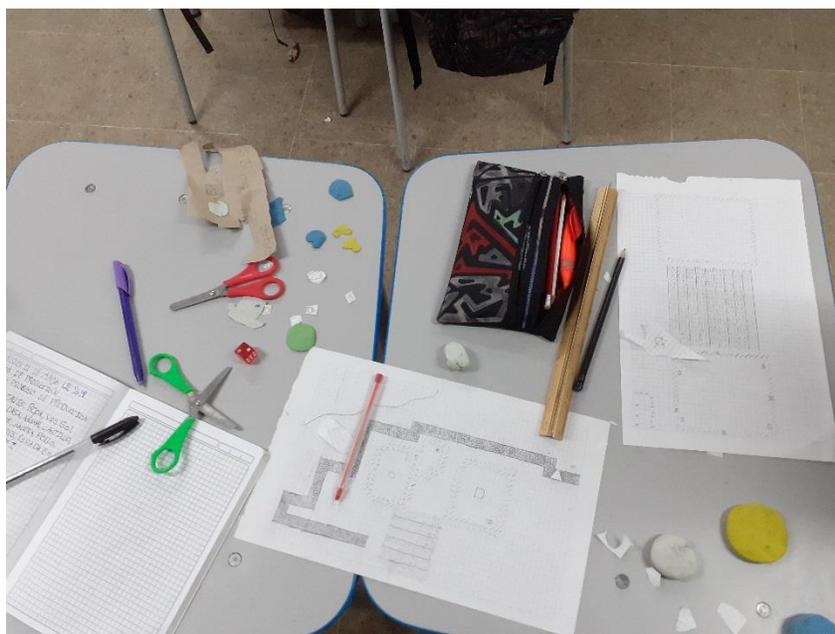
Este cambio permitió que los estudiantes fueran capaces de asumirse como sujetos activos, el juego de rol permitía la libre creación de estructuras y su desarrollo, con todo lo que ello implica, existía un movimiento permanente por parte de los estudiantes de encontrar el equilibrio de las cosas, ya sea desde un punto de vista político o económico, el juego permitió observar a los estudiantes, en medio de una creación suya, y su desenvolverse a través de las actividades más simples, como la producción o las más complejas rechazar una guerra o la intervención de un agente externo en sus asuntos.

Lo descrito anteriormente, muestra cómo se avanzó en el proceso de cultivar una actitud activa frente a las ciencias sociales, en la que los estudiantes poseían la facultad de desarrollar y ver la transformación de un tema, el cual los vinculaba como sujetos que aportan y transforman.

Así fue como los estudiantes tomaban un rol, este les permitía discarse de forma específica a una serie de trabajos relacionados o no, los cuales pretendían significar la unión entre diferentes clases sociales y sus trabajos en la sociedad feudal, cada

estudiante decidía de forma individual o colectiva que era necesario para la subsistencia de la comunidad, desarrollando los medios técnicos necesarios para su elaboración, de esa forma buscaban ayuda y soporte en otros estudiantes cuando no se encontraba la forma de hacer la acción de forma correcta.

A partir de aquí, el estudiante se hace partícipe de una actividad educativa en donde tiene capacidad de decisión, permitiendo asumir un rol con la responsabilidad social que implica su implementación y desarrollo, así teníamos gobernantes, reyes, burgueses, soldados, policías, comerciantes, entre otros muchos, este elemento el cual atravesaba toda la experiencia en el juego de rol, permitía pensar en las necesidades individuales, y el papel que cada estudiante tiene.



***Ilustración 4. Identificación de necesidades y producción, elaboración de los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.***

La producción de artículos creaba un interés a considerar en los estudiantes, cuando la villa comenzaba a tener los edificios básicos, iniciaba la producción, en la cual los estudiantes identificaban las necesidades de la población para en medida de sus intereses iniciar la producción de determinados artículos y bienes, como evidenciamos en la imagen las tijeras, el papel kraft y la cartulina el elementos en el que se decidió producir los artículos, estos materiales hacían referencia de las distintas materias primas en el juego, como el hierro, la madera, la tela y la comida.

Las tijeras y los distintos tipos de papel utilizados por los estudiantes responden al interés por parte del proyecto, de comprender las cadenas de suministro y la relación entre distintas fases de transformación de un elemento, la división del espacio y el trabajo, por lo que el recortar y dibujar era en pocas palabras el proceso de trabajo que se tenía que llevar a cabo para la elaboración de un objeto, ello permitió observar las relaciones productivas y económicas entre los diferentes espacios y las diferentes clases sociales, pues se tenía que dibujar la materia prima para luego dibujar encima de ella recortar el objeto ya terminado.

El juego de rol, impulso el aprendizaje al generar la oportunidad, de pensarse desde otra perspectiva, una perspectiva condicionada socialmente, histórica y geográficamente, en la cual podían seguir un camino prefijado de forma colectiva, o permitir otro tipo de experiencias a través de la relación con otros temas, se encarnaba no solo un rol, sino las problemáticas y tensiones que esto conlleva, como el reparto desigual del trabajo y el poder, lo cual permite ascender en un nivel más el juego al permitir pensar la sociedad a medida que los acontecimientos pasan y las relaciones ocurren.

Ya no se trataba de un juego en donde cada uno selecciona un papel y hace lo que mejor le parezca, se trataba de una relación constante entre grupos, clases sociales y poderes, las cuales poseían unos intereses y necesidades, proceso siempre acompañado por la asociación entre la vida real, el juego y otros contextos históricos como geográficos, en la cual se ponen en discusión elementos que cambian, se reflejan y existen.

Como se hace evidente existió un cambio en la disposición de los estudiantes que también es importante considerar, con ello decimos que hubo una transformación en la actitud de los estudiantes, se generó un ambiente diferente de motivación y alegría durante las clases, los niños y las niñas se mostraban interesados, preguntaban de forma constante cuando se continuaría el ejercicio del juego, y que nuevos temas abordaría.

## 5.2 GEOGRAFÍA Y JUEGO DE ROL: UNA RELACIÓN INTRÍNSECA.

---

En la planificación del juego de rol se crea un sistema de escalas las cuales corresponden a una escala mundial y una local, este fue una de las características del sistema de juego pensado para el desarrollo de la propuesta, todo juego de rol se genera en un espacio o su representación, por lo que lejos de introducir hechos históricos y su desenvolvimiento en el espacio, se buscó dar unas nociones introductorias de la estructura social feudal, para con ellas producir el espacio según las decisiones e intencionalidades de los estudiantes, claro está que las relaciones de clase determinaban cierto tipo de relaciones espaciales y sociales.

Los siervos estaban atados a la tierra, los señores feudales debían prestar servicios al rey y ofrecer protección a los siervos, los burgueses comerciaban pero estaban sometidos a las decisiones políticas y económicas del señor feudal y del rey, el rey tenía que estar atento de su relación con el papado, los artesanos debían seguir la tradición de los gremios a los que pertenecían y así sucesivamente, de forma flexible y simplificada pretendíamos producir un espacio específico que no tenía las pretensiones de simular, sino de ser una construcción colectiva a través de unas relaciones específicas.

El juego se plantea en el feudalismo y la transición hacia el capitalismo, ya que en esta etapa histórica se llevó la expansión del capitalismo como sistema mundo que produce un centro específico en dependencia con la periferia la cual no parara de expandirse con la colonización de américa y áfrica, de forma geografía planteamos que a través de las relaciones mencionadas se constituyan unos centros específicos, de poder, política y economía en relación con la influencia desigual que generan las distintos grupos sociales que hacen parte de la estructura feudal, todo siendo creación colectiva de los estudiantes en su relacionar constante.

Con la creación de villas y la selección de los campesinos más acomodados, se fragmento el espacio en distintos trozos, ya que era el rey quien debido a su

cercanía con estos personajes los nombraba como señores feudales, otorgándoles un feudo en específico para su administración y provecho. Así nos permitimos identificar dos tipos de espacio uno que en un primer momento respondió a un enfoque colectivo e igualitario relacionado entre si y sin determinantes sociales, hacia uno fragmentado individualista y regional dependiendo de sus administradores, los cuales pasan a poner un numero de trabas económicas, sociales y de comercio a los estudiantes, así el espacio se convierte en un rompecabezas con aires de autarquía y autoabastecimiento, sin un centro ni periferias aparentes.

Con la constante producción de artículos los estudiantes seleccionaban un comerciante o era asignado el que poseía más riqueza, el comerciante iniciaría de nuevo la comunicación entre espacios reuniendo mercancías para venderlas a favor de su beneficio, con ello podemos decir que el comerciante abrió las rutas sociales y de saber entre distintos espacios, permitiendo un pequeño intercambio y con ello la ubicación de espacios sociales y comerciales en los feudos más concurridos o más grandes.

Estos nuevos espacios comerciales se convertirían en pequeños centros, los cuales reunían a comerciantes de diversos feudos y reinos, aquí se celebraban fiestas, reuniones sociales y ferias, los comerciantes contaban con el apoyo del rey al servir ellos como fuente de tributos e impuestos, sin embargo para los señores feudales esto se convertía en la pérdida de la autonomía local que existía, por ello ponían aún más trabas para los comerciantes, elemento que inicio tenciones entre reyes y señores.

La existencia de los centros comerciales que eran la viva imagen de un feudo pero con elementos que mejoraban su posición comercial como una plaza de mercado, almacenes y puertos, elementos con los que se sugiere una especialización del trabajo. Los múltiples flujos de compra y venta de mercancías como el intercambio de materias primas lejanas como especias, metales y joyas, impacto seriamente en la dinámica del juego, ya que ahora existían espacios más homogéneos según el trabajo al que se dedicaban y otros espacios más especializados y diversos.

Fue así como los centros se poblaron de artesanos, comerciantes, señores feudales y reyes, mientras que los otros espacios se determinaban por una condición más rural y dedicada a la agricultura, es decir la explotación de materias primas para su venta y transporte al centro.

Así se constituía un fuerte sector industrial encabezado por los artesanos de los gremios en las ciudades más prósperas es decir los centros de ese sistema mundo, a raíz del aumento de la riqueza de los gremios y comerciantes, se lanzaban expediciones a nuevos espacios, los cuales aún no eran vinculados a esta relación centro y periferia, cuando un espacio era de interés para los estudiantes, en este se seleccionaba al azar una característica o una materia prima que hicieran el lugar relevante, así los reyes ampliaban su poder y los comerciantes aumentaban sus ganancias con la colonización de nuevos espacios y su integración al sistema mundo.

Con la colonización se llevaron procesos de migración, para con ello explotar los nuevos recursos como naranjas, especias o metales, con ello se pretendía ampliar el número de productos y las ganancias generadas por los comerciantes y por consecuencia los tributos hacia los reyes y señores feudales, mientras tanto entre los siervos existían distintos tipos, mientras unos se dedicaban a los trabajos más duros y menos recompensados, existían otros que tenían tierras, la administraban y las arrendaban.

Así se formaron roles de distintos tipos, la oferta y la demanda era siempre dinámica existiendo roles gran diversidad, como sastres, armeros, joyeros, etc. mientras que la gran cantidad de siervos y campesinos poseían grandes puntos en común, estaban ubicados en la periferia y no eran dueños de los medios de producción, cabe aclarar que el dinero generado por la dinámica desigual entre el centro y la periferia beneficiaba de gran manera a quienes se ubican en los centros, pues allí eran donde se enteraban de los negocios, hacían sus cuentas, y guardaban sus productos, por lo que era mucho más sencillo emprender nuevos proyectos de diversas índoles con el capital acumulado en el centro.

Los reyes se dedicaron entonces a la formulación de proyectos de infraestructura, como puertos, puentes, diques, represas y vías, todo ello con la intencionalidad de ganarse el agrado de los comerciantes y con ellos su apoyo, mientras los comerciantes buscaban las formas de vender aún más productos y ampliar su margen de ganancia, también pretendían ampliar el mercado.

El mercado tuvo gran repercusión para todos los espacios, pues si bien antes estaban fraccionados para este punto se encontraban relacionados entre sí, forjando redes de intercambio y productivas que permitían mover mercancías de un lado para otro, esto permitió la especialización y división del trabajo internacional, ampliando así la brecha en desigualdad entre espacios.

El intercambio desigual fue presentado a través de la relevancia de unos intereses sobre los otros, eran los comerciantes quienes presionaban de forma social la bajada de precios, por ello gran parte de los estudiantes, no se encontraban a la par con los comerciantes o la nobleza.

En varias situaciones los estudiantes mostraron estar interesados en la formulación de un proceso más democrático que tuviera en cuenta los intereses de todos y no solo de unas clases sociales en específico, el desarrollo de estos intereses no fue llevado a gran termino, ya que los reyes y comerciantes saqueaban y robaban las pertenencias de aquellos que pretendían cambiar estas relaciones.

Fue interesante observar como los estudiantes de forma colectiva ubicaban y daban propiedades a los espacios de subsistencia, estos siempre estando relacionados con la comida, la producción de bienes de primera necesidad y la habitabilidad del territorio ver (anexo 3 fotografía 2), podemos observar las diferentes configuraciones que se daban a partir de unos espacios en común, los cuales los estudiantes tenían que desarrollar para permitir la subsistencia de la villa, pretendiendo ubicar los espacios vinculados con el autoconsumo, los cuales eran generados a partir de la toma de decisiones autónomas y colectivas por parte de los estudiantes.

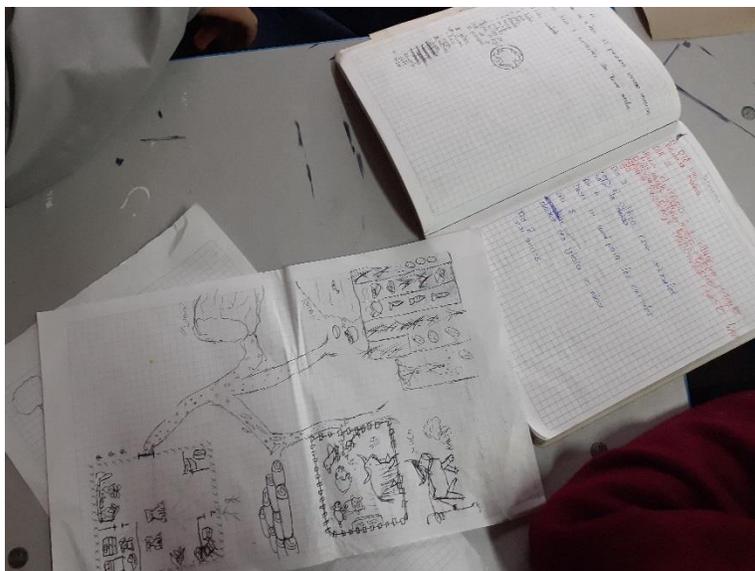
Para ellos era evidente la desigualdad social que se observaba en el juego de rol, pues los siervos debían ofrecer un tributo constante al señor feudal, solo porque

este era poseedor de la tierra y tenía el aval de señor gracias al vasallaje con el rey, a través de esta relación, se generan 2 puntos en común, para todos los estudiantes, la tenencia de la tierra como causa de la desigualdad y la injusticia generalizada que tenía la estructura feudal.

Las dificultades eran parte del proceso y el desarrollo del proyecto, en varios momentos no era del todo claro cómo se pretendía desarrollar la comunidad, de manera que se hizo necesario dividir el tiempo en pequeñas tareas, las cuales los estudiantes si se encontraban en condiciones de realizar pero en las cuales no encontraban relación.

La relación entre las diferentes actividades, roles y trabajos se mientras el proyecto se desarrollaba, pues los espacios para producir una cebolla son diferentes a los que le corresponden a una hacha, un caso o una corona, por lo que para ello era menester encontrar la materia prima adecuada, a un precio exequible por medio del trueque para con ello dedicarse a su transformación, para enfocarlo o en el autoconsumo o en el mercado a través de comerciantes los cuales para este momento no existían.

El trabajo se fue ramificando porque los estudiantes mostraban interés por la especialidad, varios estudiantes asumieron varios roles de acuerdo a los intereses y enfoques de cada uno de sus espacios.

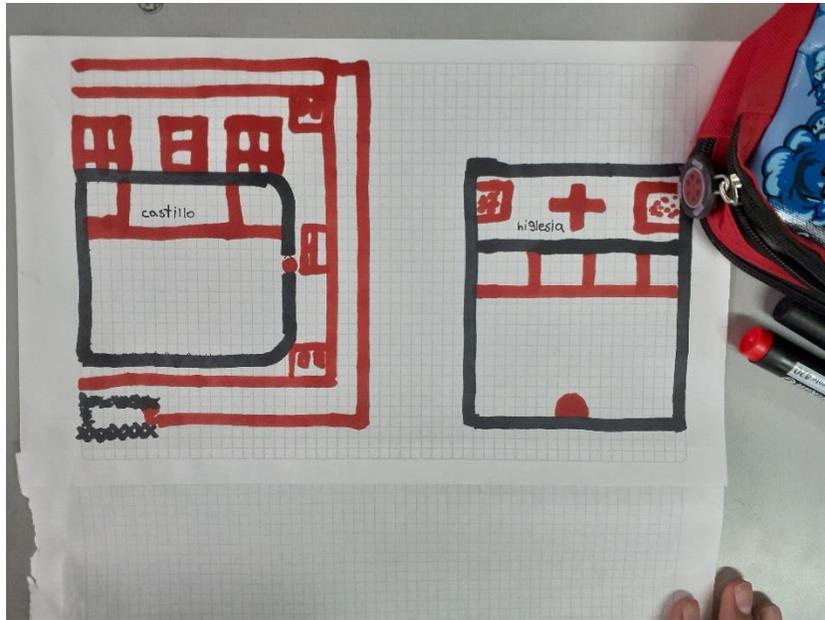


***Ilustración 5. División del espacio elaborado por los estudiantes de grado 702 Fuente: archivo personal***

El modo de producción fue comprendido a manera de las relaciones que permiten producir de una determinada manera los bienes necesarios para la subsistencia, en este caso la relación siervo y señor feudal con la tenencia y posesión de la tierra, era sabido por todos los estudiantes que el siervo estaba en una condición desigual respecto al señor feudal debido a su relación existente. Como observamos en la imagen se asume el espacio como un rompecabezas en el cual existen diversos elementos todos en relación con la actividad humana y sus necesidades.

En cuanto a los medios de producción (ver anexo 3 fotografía 6), podemos observar el esfuerzo de los estudiantes girando a favor de identificar y ubicar los distintos medios de producción lo cuales están vinculados al señor feudal en carácter de propiedad y para usufructo de él.

Si bien los estudiantes sabían que la iglesia sostenía el orden feudal, en forma que esta justifica el orden social establecido con el pretexto de que los reyes por su linaje están más cercanos a dios y por ello poseen legitimidad para gobernar, para ellos el papa se establece como una figura en igualdad de condiciones que el rey pues este gobernaba el mundo de los cielos.



***Ilustración 6. Identificación y organización de los espacios gobernantes elaboración por los estudiantes de grado 701 fuentes: archivo personal***

En la ilustración observamos dos de los espacios más importantes para pensar la vida política medieval, los cuales los estudiantes dividen como consecuencia de la jerarquía social, estos dos son la iglesia y el castillo, espacios que si bien se encuentran integrados en la vida medieval, establecen una diferencia a partir de su emanación de poder y vínculo con la elite gobernante.

Con el despliegue de la jerarquía social feudal se entablasen las relaciones las cuales se querían retratar en el juego de rol, sin embargo todas no pudieron ser reproducidas dejando las fundamentales en cuanto el aspecto económico, político, productivo y social como las más importantes para los estudiantes.

De forma orgánica estos roles fueron establecidos por los estudiantes, ya que el campesino con más poder, era a su vez el que establecía el vasallaje con el rey, lo cual lo transformaba en un señor feudal, a partir de esta dinámica, los estudiantes iban comprendiendo las determinaciones que generaba el señor feudal, como la servidumbre, las rentas y el tributo en forma de plus-producto.

De forma empírica los estudiantes evidenciaron las relaciones de servidumbre que se sostenían con el señor feudal, permitiendo hacer una semejanza con la

esclavitud y un paralelismo en cuanto su transformación, lo cual permitió profundizar en su aprendizaje, estas relaciones permitieron integrar el poder económico y político a la escena, ya que el señor feudal al estar bajo la protección del rey este adquiriría poder, entre más grandes fueran sus dominios el poder económico de este aumentaba y por lo tanto su capacidad de dominio.

De cara a los espacios es necesario comentar que en las imágenes evidenciamos una forma particular de organizar el espacio de forma local, esta organización nace de un interés de subsistencia e igualdad por otro lado, los estudiantes al principio no asumían un espacio como de su propiedad sino lo referenciaban como “de nosotros” o de un colectivo en específico el cual era la villa, preocupándose en un segundo lugar sobre su importancia económica o los beneficios que sostenían, se organizaba el espacio según el interés de todos, preguntando y estableciendo acuerdos y lugares comunes, donde todos se beneficiaban en igualdad de condiciones.

Esto recalca la inexistencia a un de intereses meramente racionales y económicos como los plantea el centro y la victoria burguesa. Es por ello que en las imágenes evidenciamos unas cuantas edificaciones para luego pasar a hacer énfasis en las granjas y medios de producción, los cuales se encuentran en cercanía con las edificaciones, observamos que el centro de las villas se genera a través de las relaciones sociales entre individuos y sus vínculos, y no sobre el interés económico.

De lo anterior podemos relatar que existían fuertes vínculos sociales entre los campesinos y comerciantes, si bien eran de clases sociales diferentes, guardaban una relación espacial estrecha en medida que compartían el mismo espacio, cabe mencionar que lo mismo no ocurría con los reyes o señores feudales, los cuales se encontraban en fortalezas y castillos símbolo de su poder y dominación territorial.

En el momento que entra en escena el señor feudal, la comunidad existente en las villas se trastoca, porque él tiene una influencia sobre el espacio mucho mayor, es así como el señor feudal inicia organizando el espacio a su consideración y deseo, si bien esta etapa es diversa pues los distintos estudiantes mostraban sus intereses de distintas formas, lo más relevante es que el señor feudal hace una presencia

permanente en el espacio a través de la especialización de trabajos que requiere, como herreros o armeros, por ello la vida política comienza a girar a través de él y no sobre el resto de la comunidad.

Espacios sociales comienzan a tener menos relevancia, las relaciones existentes en el feudo se hicieron más duras, ya que los estudiantes ahora tenían contratos de servidumbre con el señor feudal y estaban en la obligación de servir a su ejército según el considerase, de igual forma a través de los tributos la ensena local se marchito en comparación con la ensena política, pues el señor feudal se beneficiaba de estos cambios, a través de su dominio territorial se eligieron los reyes a través de un grupo de señores feudales, para con ello hacerlo de forma periódica hasta que el señor feudal más poderoso se coronaba como rey permanente.

El espacio local y municipal se vio opacado por la centralidad que impone el reino, abogando por el dominio de un espacio casi siempre una ciudad sobre los dimas espacios municipales y rurales, ciudades donde se ubicaba el rey, su sequito y los comerciantes.



***Ilustración 7. Un feudo y su respectivo tributo para el señor feudal elaborado por los estudiantes de 701  
fuentes: archivo personal***

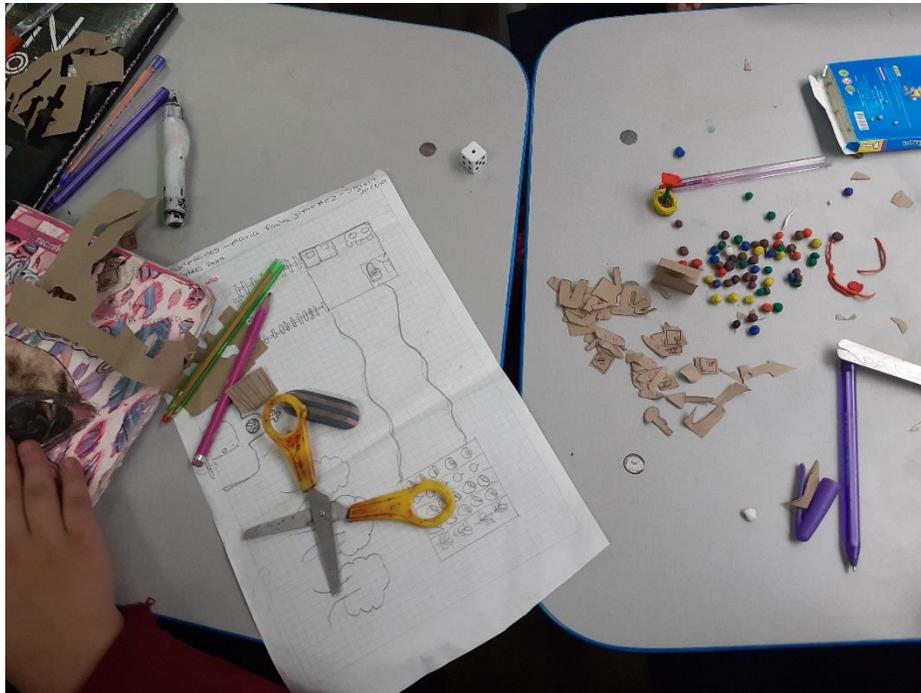
El espacio se diferencia a partir de las características que asume el ser humano, podemos observar cual es la organización general de los feudos, los cuales responden a los medios de producción en relación con las edificaciones como almacenes, talleres y molinos, los estudiantes hacen un paralelismo del espacio y un rompecabezas, pero generando una relación entre los espacios, lo cual encaja con la visión espacial feudal, en la cual el poder gobernante divide el espacio a partir del feudo.

En cuanto a clases sociales y el concepto de señor feudal era relacionado con el siervo a partir de la desigualdad que contiene cada uno, para que a través de sus semejanzas y diferencias se permitiera, significar el conocimiento previo del rey o el emperador el cual hacía referencia a un jefe permitiendo dotar de nuevos elementos como el poder político y la concentración de la riqueza, bajo una esfera claramente feudal en cuanto a las relaciones sociales.

De la misma forma ocurre con el siervo, el cual se entendió por parte de los estudiantes como la transformación del esclavo ya que este poseía un poco más de libertad y acuerdos con el señor feudal, el cual lo dotaba de tierra y protección.

A raíz de esto, los conceptos a partir del juego y la simulación, ramificados en relación a los demás elementos existentes en el juego, es decir, una vez existían los elementos y los estudiantes sabían que función poseía cada uno, como paso siguiente se desarrollaban las relaciones las cuales permitían profundizar y significar los demás conceptos.

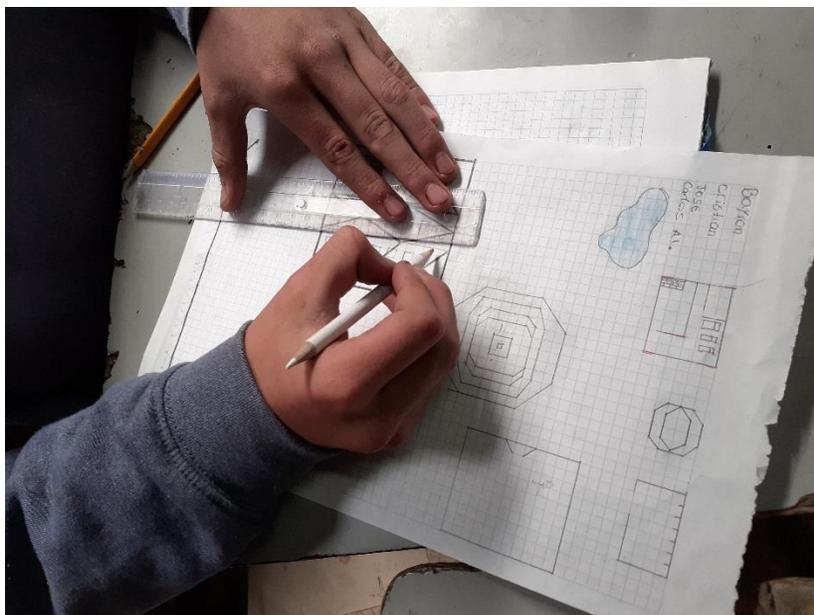
Así fue como conceptos como libertad, autonomía, injusticia, desigualdad, esclavitud entre otros los cuales se despliegan de un marco general de las ciencias sociales, eran relacionados con otros como rol, clases sociales, siervo, y señor feudal.



***Ilustración 8. Acumulación de recursos y artesanías para la venta elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal***

Con los roles asignados y el espacio dividido, los estudiantes iniciaban la compleja producción de sus artículos, los cuales según sus intereses se especializaban en ropa, textiles, alimentos, materias primas, joyas, muebles o armas, los cuales estaban destinados a intercambiarse entre las distintas villas siempre con la intervención del señor feudal, por lo tanto se infiere que el espacio no solo es dividido según la relación humana con su medio, sino que también otros aspectos intervienen en el como el pensamiento e interés económico, el poder político y las acciones militares.

Según el juego de rol se desarrollaba la relación entre clases sociales se hacía más dispar de la que existe en la actualidad, ya que durante la acción del juego, los estudiantes iban comparando sus condiciones de vida, con las llevadas en esa época y más aún cuando se recreaban en el juego.



*Ilustración 9. Un castillo en su interior elaborado por los estudiantes de 702 fuentes: archivo personal.*

El espacio difiere en sus características con otros, las características físicas se despliegan a través del sistema de objetos y de acciones empleado por una formación social, en la imagen observamos la producción de un espacio altamente diferenciado de los feudos, el cual es un castillo, aquí el señor feudal encomienda la construcción a sus siervos, los cuales obran según las indicaciones del gobernante, se dividían los espacios según su belleza y amplitud, pues el castillo era más grande y contenía una diversidad de objetos, como establos, caballerizas, torres, puentes, posos, estatuas y fuentes, características las cuales los estudiantes relacionaban con el centro del sistema-mundo.

La cartografía fue una metodología la cual mostró ser pertinente a la hora de trabajar el juego de rol, la división del espacio y el trabajo, esta permitía encontrar las razones y relaciones de cada espacio en específico, (ver anexo 3 fotografía 11), en la cual observamos la producción de diversos artículos para el mercado y las ferias de cada villa, estos elementos se encuentran vinculados con la división social del trabajo que se desarrolló en cada una de las en campesinos, artesanos y mercaderes.

En cuanto a las actividades relacionadas al comercio cabe aclarar que fueron activas y dinámicas, los estudiantes se movían entre los distintos espacios

buscando oportunidades para acumular capital, también se interaccionaban los espacios de extracción, transformación, transporte y consumo, elemento el cual permitió sostener una matriz compleja de lugares diferenciados en constante relación con la vida cotidiana de los estudiantes.

Los edificios ya no eran solo elementos que se ubicaban de forma aleatoria en un espacio, sino que este sistema de objetos obedecía intereses y relaciones de clase, las cuales eran desiguales en muchos de los casos y tenían unas consecuencias para la población en general.

Los distintos espacios tenían relación con la vida cotidiana de los estudiantes, el comercio constituyo un importante momento, se desplego en forma de socialización a partir de todas las relaciones sociales, es por ello que cuando se hablaba del centro comercial, automáticamente se pensaba en lugares los cuales constituían propiedades parecidas, como un mercado, una plaza, la alcaldía o una estación de policía., mostrando así la evolución de los espacios en el tiempo, mostrando la comparación que realizaban los estudiantes de forma constante durante el juego y las clases.

De igual forma ocurría con las jerarquías sociales al aparecer el burgués el cual se relacionaba con los empresarios e intermediarios del comercio de hoy y en día, también con los artesanos y productores.

Los estudiantes veían el espacio como un elemento indispensable para las relaciones sociales, el cual se constituía a partir de los sentidos, valoraciones y necesidades del ser humano, el cual era habitado por un grupo de seres humanos en profunda relación con el medio ambiente, se reconocía las clases sociales como un punto muy importante para diferenciar los espacios y entender sus desigualdades. (Ver anexo 3 fotografía 10), donde observamos la división del espacio según las necesidades de la comunidad,

La burguesía permitió romper el ambiente de autarquía que se vivía en el juego, para poder evidenciar migraciones, conquistas, cambios y expansiones, todo giraba en torno al interés de una clase en específico, esto permitió contrastar a los distintas

perspectivas y actores frente a un problema el cual vinculaba a todos los estudiante y era de su más estrecho interés: la desigualdad entre espacios.

Se asumía de forma constante que eran las clases sociales quienes diferenciaban los espacios, al concentrar unas actividades u otras en ciertos puntos en concreto, de igual forma se mencionaba la jerarquía entre espacios de extracción, industria, distribución y consumo, haciendo el paralelismo, con las panaderías existentes en los barrios, los puestos ambulantes, las tiendas de barrio y el centro de la ciudad de Bogotá.

Un punto de interés para los estudiantes era el nivel de actividad que se observaba en los espacios, se definía los espacios centrales como más activos y dinámicos, con una presencia de trabajos y personas más grande, pero a medida que nos alejaban del centro, el paisaje y los espacios eran más estáticos en cuanto actividad social.

la operación de diversas redes de intercambio, las cuales fueron emprendidas por los comerciantes y burgueses en el juego de rol, mientras los otros estudiantes se dedicaban a producir, el resultado del ejercicio se evidencio a partir de la ubicación de varios centros los cuales concedían con la base de operaciones y la ubicación de un mercado por parte de los burgueses y comerciantes, mientras que los demás espacios eran la periferia pues se dedicaban a la producción de materias primas y a su transformación, permitiendo a sumir la existencia de dos espacios diferenciados, uno más autónomo y el otro dependiente del centro en sus decisiones políticas y económicas.

Dinámica desigual que establece la economía n mundo a través centro y la periferia, fue asimilada con la identificación de diferencias y características como: la pobreza, la riqueza, la estética y las dificultades de vivir en una periferia, con el desarrollo de las sesiones se ponían cada vez más elementos en discusión, como la contaminación y la presencia de naturaleza en los centros y periferias, para luego saltar a relacionar estas diferencias con las clases sociales, la división del trabajo y el interés del centro de dominar otros espacios.

Se recurría a la experiencia previa para explicar las desigualdades espaciales existentes en el contexto de los estudiantes y del barrio san Luis, según la forma que se asimiló el conocimiento, los estudiantes concluyeron que se encontraban en una periferia, pero en el caso de la ciudad de Bogotá, de forma constante hacían referencia a las dificultades que tenían al vivir en una periferia, como consecuencias se reflexionaba entorno al transporte, el comercio, el estado, la seguridad, la dificultad por encontrar un empleo digno y el incumplimiento de los derechos humanos.

En este momento se hacía común que los estudiantes establecieran una crítica alrededor de los elementos que eran capaces de evidenciar y relacionar en el centro y periferia, para luego relacionarlo con las clases sociales y la relación espacial que guarda el centro y la periferia, estas reflexiones se generaban alrededor de comentarios en clase dirigidos hacia el maestro, discusiones entre los estudiantes tanto en el juego de rol como en la clase y en lluvias de ideas.

El juego de rol mostró ser rico en todo sentido, y un ejemplo de ello fue el concepto de intercambio desigual. Con solo oír estas dos palabras, los estudiantes fueron capaces de mencionar numerosos aspectos fundamentales para la comprensión del concepto a través de lluvia de ideas, anotaciones, interacciones y ejemplos que desplegaba el juego de rol, los estudiantes usaban el juego de rol como ejemplo para explicar las relaciones desiguales que se generaban a partir de las clases sociales y los disímiles espacios asociadas a ellas.

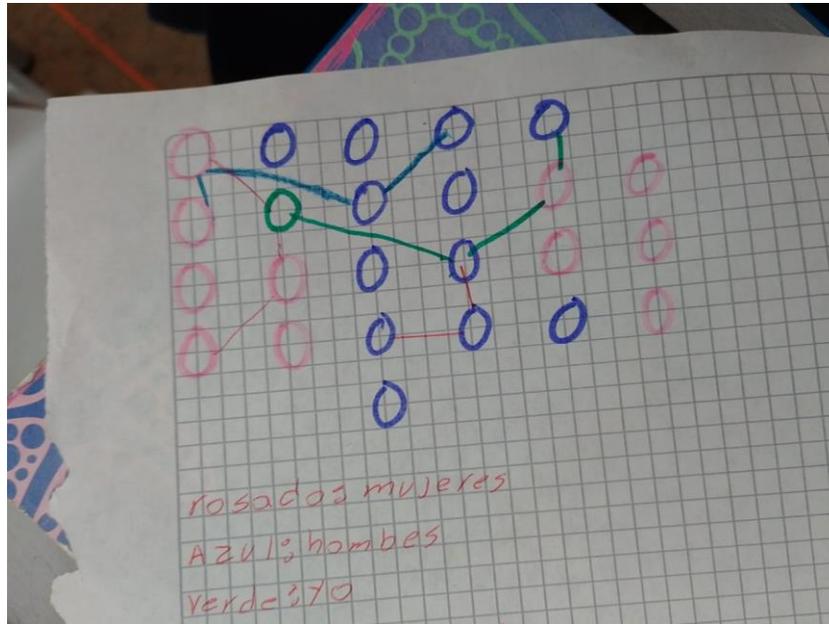
Las lanas de color mostraban el recorrido de los mercaderes, pero también la vinculación de distintos espacios a un centro en específico, en cuanto a esa relación observamos a varios estudiantes produciendo artículos, el comerciante los vende y se enriquece, permitió observar a los estudiantes el intercambio desigual y su relación con el desplazamiento por el espacio, al permitir la existencia de unos centros comerciales y una periferia la cual no se encontraba plenamente integrada al sistema comercial.

En el ejemplo anterior se recalca la capacidad que tiene el juego de rol para atribuir significados y experiencias a las actividades educativas, para así avanzar en el aprendizaje significativo.

El intercambio desigual se abordó a través de la relación existente entre los espacios especializados de un centro y una periferia, como las minas, una alcaldía o un banco, los estudiantes encontraron una explicación para la pobreza y la desigualdad, pues se observaba como las personas vinculadas a la periferia están condenadas a recibir menos por lo que producen y pagar más por lo que necesitan, abriendo la discusión con los estudiantes a muchos aspectos de la vida general, como el transporte, la educación, el mercado y los servicios públicos.

Es importante recalcar que el juego de rol dilata las clases en cuanto a temas y conceptos relacionados, si bien el tiempo y su organización alrededor de planeaciones y preguntas orientadoras demostró ser el método más indicado, el juego en su avance demostraba abarcar demasiadas temáticas, en lo cual se hacía menester utilizar sesiones de profundización, fuera para abarcar temas que interesaban a los estudiantes como también otros los cuales el maestro podría considerar necesarios recalcar.

La variedad de ejercicios cartográficos mostraban la interdependencia que existía en los espacios tanto del juego como de la vida cotidiana de los estudiantes, esta relación fue introducida a partir del hogar y su diferencia división de los espacios que la constituyen, para luego de forma más general encontrar la relación de dependencia entre los espacios centrales y periféricos en el juego, ellos lo asumieron a partir de ejemplos como la panadería y la necesidad de trigo el cual es suministrada por los cultivos, de igual forma con una carpintería, un taller o una tienda.



**Ilustración 10. Ejercicio cartográfico relaciones espaciales elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal**

En la ilustración anterior nos encontramos con un breve ejercicio cartográfico, en el cual los estudiantes identifican las relaciones sociales sostenidas entre diferentes espacios en el juego de rol, dependiendo el color se establecen unas u otras relaciones, el verde hacer referencia a las relaciones sociales y el azul y rosa son las relaciones comerciales, este ejercicio enfatiza en la noción de espacio de los estudiantes, el cual se da como rompecabezas, noción generada a partir de las divisiones políticas, territoriales y económica presentes en nuestro país como por ejemplo los departamentos y los municipios contando todos con unos límites claros.

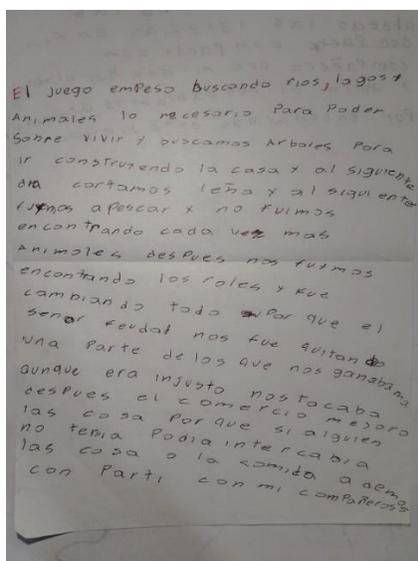
Un elemento interesante que vale la pena mencionar, es la diferencia de estética que los estudiantes encontraban en los espacios periféricos y los espacios centrales, encontraban “más bonitos” unos espacios y “más feos” otros, pero rápidamente se encontró una relación en la distribución desigual de los recursos y la jerarquía entre espacios en el sistema mundo.

La cartografía permitía observar la forma en la que los estudiantes asumían sus propios espacios, es decir como los relacionaban en la vida cotidiana, a partir de los diferentes ejercicios, los estudiantes reflexionaban sobre la ubicación y división de

los espacios en el barrio, lo que permitió preguntarse dónde se encuentra el centro en el barrio San Luis y si este es una periferia en su relación con la ciudad de Bogotá.

Con el desarrollo de las actividades educativas, era evidente que los estudiantes estaban cambiando su relación con la clase, se formulaban preguntas de forma constante, el sentimiento de pena al argumentar o participar era menor, el interés por la clase había aumentado y existía un cambio de actitud frente a las ciencias sociales, lo que permitía que los estudiantes plasmaran de forma escrita sus ideas y reflexionar sobre sus acciones de una forma más amena.

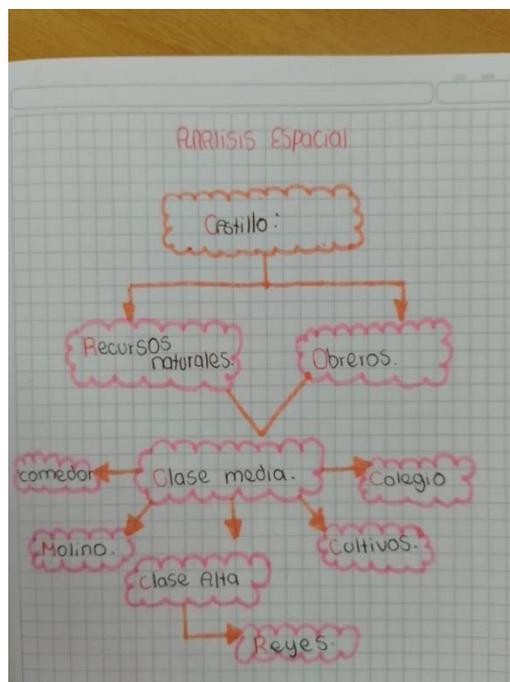
Se mostraba una apropiación frente a lo realizado, con el desarrollo del proyecto los estudiantes encontraban en sus productos razones por las cuales estar orgullosos, lo que permitía definir y notar sus diferencias y habilidades, los estudiantes mostraban un cambio de actitud al trabajar en grupo y socializar con diferentes compañeros en el salón de clase, buscaban en la mayoría de ocasiones un consenso y un beneficio a partes iguales, no tenían miedo de rechazar o formular una nueva idea siempre y cuando esta se hiciera en un ambiente de respeto.



**Ilustración 11. Descripción de la experiencia de juego elaborado por estudiantes de 701 fuentes: archivo personal**

Se nos presenta el proceso de construcción de la villa, en la cual analizamos como los materiales y las diferentes tareas se dividen entre sus integrantes y se llevan a cabo con un interés comunitario, los estudiantes se asumen como iguales mientras

que el señor feudal se entiende como una figura de autoridad y de poder, es de suma importancia considerar el sentir colectivo que despertaba el juego en vías de la solidaridad de los estudiantes, en contraposición de la gran riqueza del señor feudal, también se vincula el comercio el cual permite la especialización de los espacios productivos, como también una forma de relacionarse socialmente con las demás villas.



**Ilustración 12. Mapa mental construido por los estudiantes en el juego, elaboración de los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal**

La ilustración anterior es un ejemplo de las anotaciones que llevaban a cabo los estudiantes en los cuales incluyen elementos que consideraban de relevancia, también hacían descripciones generales de estos, así pasó con las guerras, el comercio y la división del trabajo, los estudiantes comenzaban a llevar nota de forma reiterada de aquello que consideraban importante para el juego y el proyecto, también eran acompañadas con descripciones las cuales resumían lo realizado.

Observamos como los estudiantes asumen el espacio a partir de su vinculación con las clases sociales, se incluye el castillo como el centro de la política medieval ya que desde allí se organizaba el espacio, de igual forma se vinculan los trabajos con la clase social.

La propuesta permitió a los estudiantes, dimensionar y reflexionar el espacio, a medida que este se divide y se relaciona con el trabajo, de igual modo ubicaban los diferentes medios de producción los cuales obedecían a los intereses individuales y colectivos de los diferentes estudiantes, es por ello que la noción de espacio se vio profundizada, pues paso de ser a un trozo de terreno a la red de relaciones sociales que se sostienen en un territorio. De igual modo los estudiantes pensaban el espacio a través de intereses económicos y políticos, permitiendo evidenciar la distribución asumida por los estudiantes, esta respondía en la mayoría de los casos a intereses igualitarios donde todos se beneficiaban de la existencia de hospitales, mercados entre otros.

En cuanto al conocimiento este superaba la memorización, al ser capaces los estudiantes de mencionar elementos relacionados con cada tema o concepto en específico, elementos que se encontraban en tensión gracias al juego de rol como La jerarquía social y el acceso a los recursos y la distribución diferenciada de espacios, de forma constante se mencionaban los temas de las clases pasadas y estos continuaban siendo un aporte importante, ya que los estudiantes comparaban los roles de las diferentes clase sociales.

La división del trabajo y del espacio, conllevó que los estudiantes debieran asumir un rol y responsabilidad social en medio de una comunidad, a todos se les otorgaba un rol específico como de panadero, sastre o constructor, lo que permitió constatar la capacidad de asumir una tarea espástica y responder a ella dados sus intereses, siendo de gran agrado para los estudiantes proponer en vías de su rol específico una serie de acciones las cuales eran relevantes para todo el juego la comunidad.

### 5.3. RELACIONES SOCIALES: UNA FORTALEZA

---

El juego represento un ejercicio cooperativo vinculado con la solución de problemas, mediada por el dialogo y la discusión de forma acalorada y respetuosa, si bien el dialogo se encontraba permeado por las distintas relaciones desiguales entre clases sociales en el juego, permitía ubicarse de forma empática en el lugar del otro ampliando los repertorios de comunicación y de dialogo entre los distintos estudiantes, permitía reflexionar en torno a las problemáticas sociales, a quienes afectan y a quienes benefician, para con ello criticar el estatus quo de las cosas y formular una solución.

La forma en la que se expresaron las inconformidades y los beneficios de una decisión mejoraron con el pasar del tiempo, los estudiantes ya no limitaban a expresar sus ideas y abstracciones a determinado grupo sino que eran capaces de generar un debate y una discusión con otros, se permitieron el encontrar puntos en común a través del juego, en el ámbito político era usual ver a los estudiantes discutir las políticas y leyes, pensando en a quien beneficiaban y más importante, que resultados tenían conllevando a la toma de decisiones desde su reflexión y consideración.

El desarrollo de comunidades también fue atravesada por la apropiación que generaban los estudiantes a sus creaciones colectivas, todos los estudiantes a medida que se desarrollaban las sesiones iban ubicando, implementando y sumando objetos de su creación e interés, los cuales resultaban de la socialización y la reflexión de las necesidades de la propia comunidad, de esa forma si faltaba algún elemento el cual se consideraba necesario era agregado luego de debatirlo, esto se llevó en cada uno de los grupos, (ver anexo 3 fotografía 3), en la cual encontramos un ejemplo de la toma de decisiones colectivas para la creación y ubicación de los cultivos.

La comunidad y su representación espacial generaban un micro proyecto en sí mismo, cada uno con intereses y trayectorias distintas, en su complejidad se resaltaba la apropiación hacia el espacio que desarrollaban los estudiantes (ver anexo 3 fotografía 4). Ellos manifestaban en varias ocasiones que su territorio debía ser el más bonito o el mejor, si bien las jerarquías sociales atravesaban este ámbito, todos generaban un sentido de comunidad.

La generación de una comunidad lleva puntos e intereses comunes y un territorio habitado, además la implementación de religiones, generaron un antes y un después en estos conceptos ya que a través de la religión se desarrollaba una idea de amigo enemigo y de hermandad ante todos los miembros creyentes de una religión, de igual forma cabe resaltar que ello se generaba dentro del mundo del juego. Algo muy interesante fue que los estudiantes aprendieron a discernir entre el mundo del juego y el real, usando un lenguaje para el juego y otro para la vida real, permitiendo traspasar esta diferencia con la mención de acontecimientos en la escena internacional y su paralelismo con el juego.

Los estudiantes motivados preguntaban sobre el tema y elementos que generaban interés, fue interesante observar cómo se interesaron por alguna bibliografía administrada por el maestro, en varias ocasiones los estudiantes interesados e intrigados suministraban datos y referencias sobre los conceptos vistos en clase en su mayoría aportando resultados de diccionarios, enciclopedias y mapas los cuales contenían de una forma interesante los reinos que existieron y su ubicación geográfica, en las cuales los estudiantes hacían paralelismos sobre los reinos existentes en el mundo (ver anexo 3 fotografía 16).

Se evidencio un interés constante por la clase, los estudiantes se mostraban más dispuestos a leer y a buscar recursos audiovisuales sobre el tema, las jerarquías sociales, la estructura militar, los roles de género y el comercio eran temas los cuales generaban mucha curiosidad en los estudiantes, esto nos permitió agregarlas en forma de pequeñas experiencias al juego de rol.

En varios momentos se recurrió a hacer análisis y reflexiones sobre los temas que más interés mostraban para los estudiantes, lo cual requería una búsqueda de

bibliografía y una socialización correspondiente, los estudiantes se mostraban interesados por aprender y mostrar lo investigado.

La motivación de los estudiantes siempre fue alta, evidenciaban un particular interés por las clases, al momento de ingresar a la clase se abordaba al maestro con todo tiempo de preguntas como: ¿qué vamos hacer?, ¿puedo hacer esto?, tengo esta idea puedo llevarla a cabo, la reflexión y la proposición siempre fue activa buscando siempre desafiar el orden establecido por el juego y el trabajo por proyectos.

Desde un primer momento fue importante, permitir a los estudiantes organizarse en grupos con personas que no conocían gracias a la pandemia, a partir de aquí se posibilitó iniciar nuevos grupos y amistades, como también generar nuevas discusiones y conversaciones entre todos los estudiantes, cabe resaltar que para llevar a cabo una acción esta era discutida de forma sostenida y permanente entre el grupo, buscando sus lados positivos y negativos, y previendo los siguientes pasos a realizar.

El juego al tener un elemento social, posibilitó el movimiento y el dinamismo entorno al poder, existían propuestas y opiniones de todo lo realizado, llevando a debates sobre quien debería gobernar, como comerciar y cómo repartir los bienes, estas propuestas se generaban en todos los aspectos del juego, desde la ubicación de un lugar, la división del espacio y la organización del trabajo, siempre con respeto y confianza los estudiantes recurrían al maestro para reafirmar sus decisiones.

Los estudiantes debían formular de forma constante propuestas para el desarrollo del juego, lo que provocó la organización de sus ideas y argumentos, de esa forma estaban vinculados siempre con la exposición de perspectivas a un grupo pequeño o grande de personas, se evidenció un mejor desenvolvimiento a partir del juego, al hablar en público, confrontar ideas, debatir y enunciar, de forma activa los estudiantes no solo participaban, sino que buscaban constantemente la opinión y crítica de sus ideas.

El juego de rol mostró ser eficaz al momento de mejorar el pronunciamiento social de los estudiantes, las ideas se contraponían sin dilación, de igual forma se llevaba

un registro de todo lo importante a considerar de cada una, estas emanaciones comunicativas de los estudiantes finalmente no tenían como objetivo demostrar el aprendizaje, pero si se movilizaban a través del juego y su contexto imaginativo, elemento que es fundamental para considerar la mejora de los espacios educativos en cuanto a participación.

Gracias a este ejercicio, los estudiantes mejoraron su confianza al hablar en grupo y participar, también comenzó a ser usual que los estudiantes tomaban la palabra para explicar sus ideas y perspectivas frente a una clase, decisión o propuesta, permitiendo agregar nuevos elementos los cuales no se habían considerado previamente, las preguntas eran más frecuentes y los temas se discutían entre estudiantes.

De igual modo, el respeto se mejoró entre los estudiantes, niños y niñas las cuales se habían visto tímidos y pasivos en clase, poco a poco iban comentando sus consideraciones y opiniones, al igual que estudiantes activos y siempre participativos animaban a comentar elementos y a generar un ambiente de respeto y confianza.

Escribir no era del todo algo que fuera de agrado para los estudiantes, pues en varios momentos manifestaron que no sabían hacerlo de la forma adecuada, les preocupaba equivocarse o comentar algo equivocado, de igual forma pasaba con la pena y ansiedad que les generaba comentar algo frente a todo el salón, estos elementos cambiaron de forma drástica con el desarrollo del proyecto, ya que los estudiantes comenzaron a buscar nuevas formas de mostrar lo aprendido.

Se recurría el dibujo y a la escultura en plastilina, para mostrar y producir los artículos necesarios, de igual forma se representaban mediante mapas o dibujos los lugares, su disposición como la organización del trabajo y las redes de comunicación entre espacios, el dibujo fue una forma que se usó por parte de los estudiantes para demostrar características y evidenciar transformaciones en el juego.

Pese a que la habilidad con la plastilina y el dibujo eran desiguales, se mostró una gran red de solidaridad y empatía entre todos los estudiantes, cada uno denotaba su fortaleza y lo orientaba en algo que consideraba apropiado o no, buscando así siempre la crítica y segundas perspectivas en cuanto a los dibujos y opiniones, de igual modo mejoro la forma en la que se aceptaban aquellas sugerencias, ya no eran previstas como opiniones negativas o críticas a la persona, sino como elementos a mejorar las cuales no siempre están dirigidas hacia la persona que las realizan, permitiendo mejorar la sensibilidad con la que los estudiantes entienden y asumen los sentimientos de los demás.

También se vieron reforzadas las habilidades para el trabajo en equipo, porque al promover un ejercicio de juego interdependiente, los estudiantes debían forjar lazos estables y duraderos con otros, por lo que la confiabilidad y la palabra eran fundamentales para considerar tales vínculos, en aspectos como el comercio, el transporte y la industria, los estudiantes buscaban de forma activa la cooperación con los demás con el fin de realizar las tareas de una forma más eficiente, también, se buscaba siempre el acuerdo y el consenso sobre lo que se quería hacer generando una colectividad donde todos se benefician del trabajo mutuo.

Se evitaba generar conflictos y tenciones que perjudicaran a otros estudiantes, es por ello que se preguntaba y reflexionaba entorno a una acción para luego llevarla a cabo, de igual forma las acciones respondían a la planificación y la organización colectiva. El acuerdo era la principal herramienta que usaban los estudiantes para la organización de tareas y a trabajos, correspondiendo también, con las habilidades de cada uno y sus intereses.

Las habilidades comunicativas se ejercitaron a media que el juego permitía una constante retroalimentación por parte de los estudiantes al momento de realizar una acción en el juego, entre ellos se apoyaban para realizar distintas acciones, evidenciando una mejora en su empatía y solidaridad a momento de realizar tareas que se dificultaban, como dibujar, colorear y escribir, eran los mismos estudiantes quienes mostraban sus creaciones y retroalimentaban a sus compañeros,

permitiéndoles mostrar en un margen de amabilidad sus habilidades y destrezas, pues todos llevaban roles los cuales se vinculaban con los demás.

La socialización fue un elemento también importante para llegar al aprendizaje, porque al estar el juego vinculado con las relaciones que establecían los estudiantes, relaciones a través del comercio y las relaciones sociales con la comunicación e intercambio de saberes entre villas, los estudiantes ejercitaran su liderazgo e inventiva, al tomaran decisiones individuales las cuales tenían un impacto en los demás.



***Ilustración 13. Distribución de las distintas villas de forma mundial elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.***

El juego utilizó distintas escalas para abordar su esfera local y mundial en todas las sesiones de clase, se observó la distribución de las distintas villas, las cuales están dispersas por el mundo, el mundo no hace referencia a ninguna formación geográfica de nuestro mundo, responde al interés de los estudiantes por comenzar en un mundo distinto y nuevo que desconocen, cada ficha representa una villa y con su mezcla de colores característica se identificaban quienes se ubicaban en ella y a quien pertenecía, la tendencia de encontrar varias villas con un mismo color representa la formación de un reino conformado por varias villas. Se tuvieron en

cuenta aspectos como el relieve las cuentas hidrográficas y algunos tipos de clima como el tropical, el mediterráneo y el templado.

Los distintos tipos de clima determinaban algunas características de las villas, como la cosecha de sus cultivos y el acceso a diferentes recursos, como los peces, el hielo y las especias, los cambios espaciales en las villas obedecían la escala local, la cual era simulada por medio de hojas cuadrículadas, estas hojas contenían la villa en sus distintas expresiones. En el escenario mundial, se observaba la distribución de las villas y su relación con un mapa político que tenía en cuenta los accidentes geográficos, las cuencas hidrográficas y fronteras entre entidades políticas.

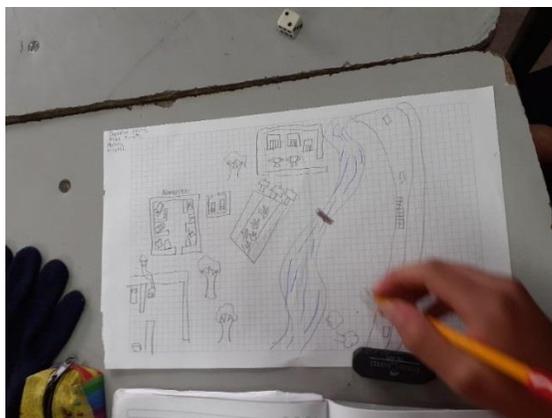
La idea de comunidad religiosa se imaginó a partir de una figura central la cual siempre era el rey, esta no era más que una figura ceremonial pues el poder real estaba gestionado por el señor feudal, todos los estudiantes se relacionaban con este concepto a medida que todos eran vinculados a un reino en específico y una religión.

Los estudiantes estaban vinculados en forma de siervos a un señor feudal, desde aquí se despliega el sentido de comunidad, en un primer momento fue generado por la servidumbre al señor feudal, en un segundo al rey y en un tercero como creyentes de una religión en específico, cada territorio hacia un énfasis regional al poner un nombre de su agrado a la villa, primar por sus representaciones estéticas, seleccionar una bandera y establecer forma de vestimenta, a partir de eso eran comparadas las otras formas de distinción que creaban los demás.

Las religiones permitían generar una diferencia entre los estudiantes, la cual comenzó a generar diversas reacciones y tensiones entre los diferentes grupos, (ver anexo 3 fotografía), podemos observar cómo el mundo se dividió en 2 grandes religiones las cuales corresponden al islam y el cristianismo, si bien esto no hace referencia a la división entre reinos, cada ficha representa una villa de 3 estudiantes.

La apropiación de un espacio y su posterior territorialización, eran entendidas a través de la apropiación y la diferenciación con otros grupos, ellos evidenciaban una clara apropiación a nombrar sus espacios, establecer límites y condiciones para su

ingreso, como también generar una forma para tomar decisiones. Los estudiantes eran conscientes de la apropiación y propiedad que significaba su espacio el cual a través de las relaciones sociales y actividades se convierte en territorio, su territorio.



***Ilustración 14. Personalización de las distintas villas elaborado por los estudiantes de 702 fuentes: archivo personal.***

Los trabajos se realizaron de forma motivada y activa, se agregaban los elementos que consideraban necesarios, ubicaban colores, adornos y rasgos distintivos, desde esta perspectiva era poco el tiempo que se tenía para lo mucho que los estudiantes podían añadir, estos elementos eran parte de la apropiación que hacían los estudiantes con sus territorios.

El rey comenzó a ser una figura representativa de la comunidad, a este recurrían para preguntar e informar la situación del reino, todos buscaban colaborar con su reino en un intento de hacerlo el más grande, poderoso y grande.

“el señor feudal y mis compañeros escribíamos lo que estábamos haciendo en el pueblo que era los cultivos, comercios, herramientas, animales y cosas que metimos al juego, también apareció el artesano después fuimos expandiendo las cosas y producíamos más (...) estábamos haciendo nuestro reino y a pareció la comerciante que producía nuestros negocios y ganancias, comenzamos a pelear con otros reinos”. (Ver anexo 3 fotografía 14)

Evidenciamos una noción de clases sociales la cual se desarrolla a partir de los distintos roles de manera general, para ellos existen mercaderes, artesanos, campesinos, soldados, reyes y señores feudales, los cuales tienen papeles altamente especializados y diferenciados a partir del juego. El pueblo y el señor feudal aparecen de forma reiterada para referirse a una comunidad y a un líder el cual estaba en la cima de la jerarquía social.

## 5.4. APRENDIZAJE Y ROL: ¿QUE ENCONTRAMOS?

---

El aprendizaje se comprobó, en la manera que los estudiantes relacionaban nueva información con la presentada por la clase y la existente en sus estructuras cognitivas, en muchas ocasiones los estudiantes asociaban un conceptos e ideas, cuando se mencionaba comunidad y reino, se vinculaban por parte de los estudiantes palabras como territorio y espacio, como elementos que se generaban a partir de las relaciones sociales y las actividades humanas.

“mi participación fue como señora feudal liderando a mis siervos, escogiendo un territorio clave para mi reino o imperio, luego con mis compañeros (...) que en el juego eran siervos, comenzamos a elaborar productos como el trigo, ropa, espadas y joyas para comerciar, los productos se dibujaron y recortaron (...) con los productos haríamos ferias y para comprar productos lo hacíamos con unas monedas anteriormente”. (Anexo 3 fotografía 12)

Observamos que los estudiantes poseían nociones entorno a economía básica como la producción de artículos, la relación moneda mercancía y el vínculo con el espacio representado por la feria, de igual modo evidenciamos un desarrollo del concepto territorio que gira alrededor del reino e imperio, si bien se ven como sinónimos, se generó a traes de la apropiación del espacio.

El territorio se asume como un trozo de espacio, el cual es apropiado por un grupo, el cual desarrolla una serie actividades que en relación con el medio existente permite ser apropiado por la presencia de quienes lo reclaman como suyo, diferenciando y estableciendo límites entre otros espacios y los grupos humanos que habitan en él.

Constantemente los estudiantes mencionaban ejemplos de la vida cotidiana con lo reconocido en el desarrollo de la propuesta, el reino era semejante a un país para ellos, y el barrio como una villa, en la cual cada persona tenía un trabajo específico los cuales también se dividían por espacio. Contemplaban a partir de la reflexión

una evolución entre estos elementos espaciales, los cuales asumían como cambiantes.

“he aprendido mucho de cómo Vivían ellos de los gremios y además me parece bonito que estas personas tenían que hacer su propia ropa y eso era duro para ellos, ya que era como cotidiano y yo he hecho roles de todo tipo y toca vender, y hacer cosas para pertenecer al gremio ser, feudal y demás y el aprendizaje que he tenido es mucho y lo seguirá siendo”. (Ver anexo 3 fotografía 16)

Los estudiantes eran conscientes de su propio aprendizaje y lo que realizaban en el juego de rol, como vemos existe siempre una intencionalidad la cual se genera a través del grupo social al que pertenecen o la comunidad en el juego.

La búsqueda constante por hacer un paralelismo por parte de los estudiantes con su vida cotidiana era una generalidad, se daba en todas las clases y en la mayoría de ocasiones, a partir de allí se tuvo que abordar varios conceptos no planeados en la organización didáctica de la propuesta, conceptos como: país, territorio, territorialidad, fronteras, límites, infraestructura, lugar entre otros muchos, debían ser relacionados y agregados a los temas desarrollados en clase, de esa forma fue también ampliada la malla conceptual utilizada en el desarrollo del proyecto según los estudiantes preguntaban y usaban ejemplos.

Los resultados del proyecto fueron recogidos, socializados y luego reflexionados a partir de las interpretaciones e intenciones que desprendían los estudiantes con cada uno de ellos. El aprendizaje se evidenció en momento en el cual eran capaces de reconocer y reproducir las características de cada rol con su relación espacial en el juego de rol.

Para este momento había iniciado la fase dos del proyecto, esto no quiere decir que los dos etapas estén desconectadas, era todo lo contrario, se tomó la decisión de utilizar partes de las metodologías ya utilizadas, también con el objetivo de no desvincular lo aprendido con la planeación de la propuesta, pues como se evidenció el ejercicio introductorio fue especialmente rico y variado dejando valiosas consideraciones, como también aprendizajes para la siguiente fase del proyecto.

El cambio de temática se dio particularmente bien, ya que los estudiantes contenían las bases necesarias para relacionar los distintos elementos otorgados por la jerarquía social y división de clases con el espacio, al implementar una propuesta centrada en el espacio se hizo algo más complejo, ya que fue necesario reforzar y dar sentido primero que todo a los conocimientos previos referentes al espacio que tenían los estudiantes, los cuales se manifestaban en forma de nociones de territorio y lugar, relacionando aspectos como las características propias de un espacio, la propiedad, las relaciones sociales, las necesidades de una población, la actividad humana y las clases sociales.

Para ello se seleccionaron algunas clases para recordar y reflexionar para encontrar el punto en el que la división de clases y la división del espacio se encontraban y tenían elementos en común con la sociedad feudal que trabajamos en un primer momento.

El aprendizaje tuvo lugar mientras el proyecto se realizaba, se vio reflejado en la memorización de conceptos, la ampliación de los conocimientos de los estudiantes y la capacidad reflexiva que los estudiantes desarrollaban al rededor del juego y las relaciones que establecían en el a través de la jerarquía social, la interdependencia, la división del trabajo y la división del espacio en general, (ver anexo 3 fotografía 8), en la fotografía podemos evidenciar la conformación de reinos y la división política del espacio.

La relación se abordó a partir de la unión entre conceptos los cuales están estrictamente vinculados como el espacio y las clases sociales, a partir de dos elementos se iban ramificando a medida avanzaba la clase y los roles se desarrollaban, si el espacio era en un primer momento igual para todos, luego era cambiado a través de los intereses de las demás clases sociales en el juego, para evidenciar el papel diferenciador que ejercen las clases sociales en el juego y viceversa.

Se trabajó de forma explícita con el sentido de ser lo más claros posibles y fuera más sencillo de integrar y comprender, así el burgués muestra el intercambio social que existe entre los distintos espacios, pero a su vez permite especializar algunos

espacios a favor de sus intereses y las necesidades del mercado, permitiendo diferenciar los espacios integrados a la fuerza del mercado y los que no, los cuales responden a intereses distintos, unos económicos y otros de autonomía.

Las relaciones jerárquicas también se trabajaron del mismo modo, en un primer momento se definió cada una de ellas, el rey, el burgués, el clero y los siervos, para luego evidenciar y comprender a partir del juego y la posterior reflexión sobre sus experiencias, cuales son las relaciones entre las distintas clases sociales, para así mostrar la división del trabajo y su relación con cada espacio habitado.

En todas las sesiones de trabajo, se permitía mostrar el tema de forma general, para así ubicar y reconocer los elementos de relevancia los cuales iban a ser integrados, para luego a través del juego observar exclusivamente los procesos que se desplegaban alrededor de ese tema, permitiendo ramificarse, debatirse y reflexionarse a partir del juego, una vez con esta experiencia de primar mano y las abstracciones individuales generadas por los estudiantes era balanceado el tema a partir de todo lo que se realizó y tuviera relación con el tema, (ver anexo 3 fotografía 9), evidenciamos la existencia de dos espacios diferenciados, el castillo y la villa, la cual permitió ramificar la malla conceptual para agregar el poder militar y la dominación territorial. .

Relaciones como las del centro y la periferia lejos de evidenciarse un simple cambio en el sistema de objetos, se encuentra la razón que hace que el centro y la periferia sean particularmente desiguales, de igual modo la jerarquía social, la división del trabajo y los espacios.

Cuando era balanceado el tema en base a sus relaciones con otros elementos, eran los estudiantes quienes mencionaban de forma activa y siempre motivada, las partes en concreto que para ellos tenían relación, mencionaban la cercanía con el centro, la distribución de trabajos entre las clases sociales, la dificultad de acceder a los recursos y las propiedades de los espacios, todos elementos que tenían un cierto margen de relación con otros temas.

No solo se mostró un cambio favorable al memorizar la información, los estudiantes de forma constante vinculaban lo que se aprendía en clases anteriores con las nuevas, sino que también los apuntes eran un recurso importante los cuales contenían a veces ejemplos, dibujos o anotaciones personales.

Desde esa perspectiva el juego de rol debe responder a objetivos a largo plazo para permitir su máximo despliegue, es por ello que a pesar de planificar once sesiones para el juego de rol, este utilizo otras seis para llevar a cabo la profundización de otros aspectos, como la evaluación, la participación, la organización de la temática y el uso de ejemplos que respondían a las experiencias previas de los estudiantes, todas sesiones de clase que apuntaban a evidenciar el aprendizaje de los estudiantes, su relación con las experiencias previas y sus apreciaciones mediante el juego.

El aprendizaje se mostró rico y variado, de todas las formas tanto escritas como ilustradas, a partir de actitudes y acciones que antes no tenían cabida como una participación constante, por lo tanto el juego permitió no solo modificar y transformar las metodologías existentes, sino profundizar en la mejora de la actitud al aprender a aprender.

Es necesario decir que el juego, dispondrá de muchas de las capacidades de los estudiantes para asumirse a sí mismos como individuo participativo y colaborador, es por ello que en algunos momentos las sesiones de clase se hallan dilatado más de lo esperado y trastocando los temas planificados para las sesiones, sin embargo, es por ello que encontramos en el trabajo por proyectos un acompañamiento pertinente para el juego, ya que nos permite orientar las sesiones según se presenten intereses y elementos que llamen la atención a los estudiantes, permitiendo cambiar el enfoque de acuerdo a sus decisiones.

El juego mostró dificultades para hacer explícitas algunas relaciones, sin embargo como estas se encontraban de forma constante en el juego, era necesario la intervención del maestro para orientar la mirada y el análisis de los estudiantes a una cosa en particular, la fortaleza del juego en el aprendizaje se encuentra en que las sesiones de trabajo se pueden orientar a cualquier elemento que el maestro

considere apropiado para el aprendizaje, es decir se puede planificar una sesión de juego más específica para un tema político y económico, para luego continuar así con el tema mucho más general.

En la implementación de la estrategia se recurrió a lo descrito anteriormente, para hacer énfasis en las relaciones de la burguesía y el campesinado, ya que ellas estaban mucho más vinculadas con el intercambio que con el poder político. La organización entorno a preguntas orientadoras responde también al énfasis que se le quiere dar a la sesión de trabajo en específico, nuestro interés era evidenciar, las razones, explicaciones y perspectivas de los estudiantes generadas a partir de las relaciones existentes en el juego, las cuales se manifestaban en forma de productos.

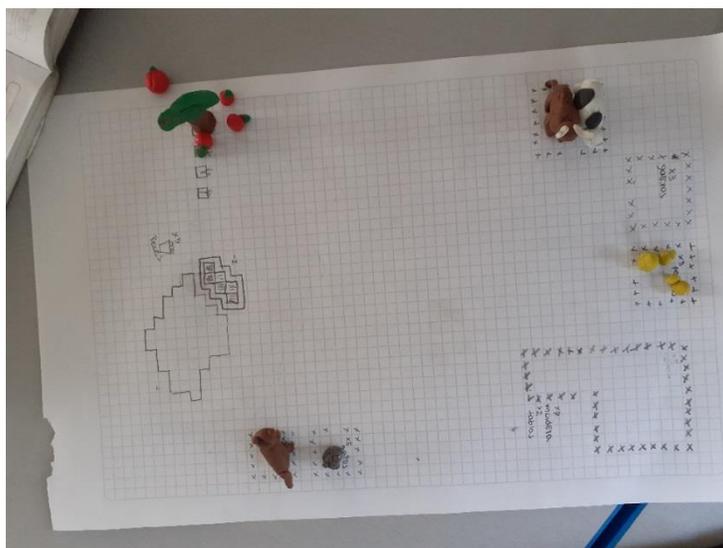
Lejos de buscar que los estudiantes aprendieran todo “al pie de la letra”, fueran capaces de memorizar y manifestar su aprendizaje según convenga o requiera el maestro, avanzamos en el aprendizaje significativo, en la formación personal y social de los estudiantes, al considerarlos como sujetos activos dentro de su propio aprendizaje y su aporte a una comunidad, en ello se encuentra la fortaleza de esta propuesta. Cabe pensar en que logros podríamos obtener con unos tiempos mucho más amplios y otros temas permitiéndonos incluir más elementos que aporten a concebir el juego como una estrategia de aprendizaje y algo deseable en la escuela, si algo es seguro, fue que el juego y esta experiencia nos permitieron concebir un aprendizaje significativo, como también, acercarnos a la transformación activa de los sujetos.

El juego se convirtió en el escenario de prácticas, para llevar a cabo las relaciones entre conceptos y así favorecer su interpretación e integración a favor de la significación de lo ya sabido, era común la existencia de situaciones como que: la existencia del campesino se genera alrededor de la tierra y sus prácticas con la misma, pero en el momento que se agregaba a la escena el señor feudal, el campesino se convertía en siervo cambiando todo su significado, evento que funciono para reforzar la relación entre conceptos.

“comenzamos el juego haciendo los grupos y escogiendo quien iba hacer el feudo, rey, papa etc. (...) no solo eso a parte de nuestra vida económica también tenemos

que velar por nuestra seguridad y salud así que si teníamos que comprar implementos de seguridad como armas y, para nuestro hogar y comodidad teníamos que comprar, comida muebles y ropa”. (Ver anexo 3 fotografía 15)

De lo anterior podemos observar cómo se asume el rol a partir de la distribución de tareas, si bien no se mencionan los demás roles queda en claro que los estudiantes dividían las tareas según las necesidades que encontraban, de igual forma se encuentra que a través del juego identifican varias características generales de la vida feudal como la vida económica, la salud y la seguridad, de esta forma evidenciamos como se asume el espacio, ya que este toma una forma colectiva en la cual si bien el señor feudal es la autoridad territorial más importante, los demás miembros de la villa se asumen como iguales.



**Ilustración 15. Espacios diferenciados según sus intereses elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal.**

Como se observa, los estudiantes contaban con nociones de pensamiento económico, en forma de distribuir según los beneficios sus espacios, existe una plantación de frutas, unos corrales para vacas, un caballo y un conejo, además de encontrar edificaciones y un almacén donde se guardaban las riquezas, con ello observamos que los estudiantes comprenden la división del trabajo y su relación con la división del espacio, a medida que se divide y especializa a razón de un

interés económico, el cual es suministrado en la sociedad feudal por la elite gobernante.

Se comprobó un cambio importante en el lenguaje de los estudiantes al momento de entablar conversación alrededor del juego de rol y la sociedad feudal, palabras como el señor feudal, el siervo, el intercambio, desigual, impuestos y la nobleza, comenzaron a ser nombrados con regularidad, para luego entablar una crítica a medida el juego de rol avanzaba.

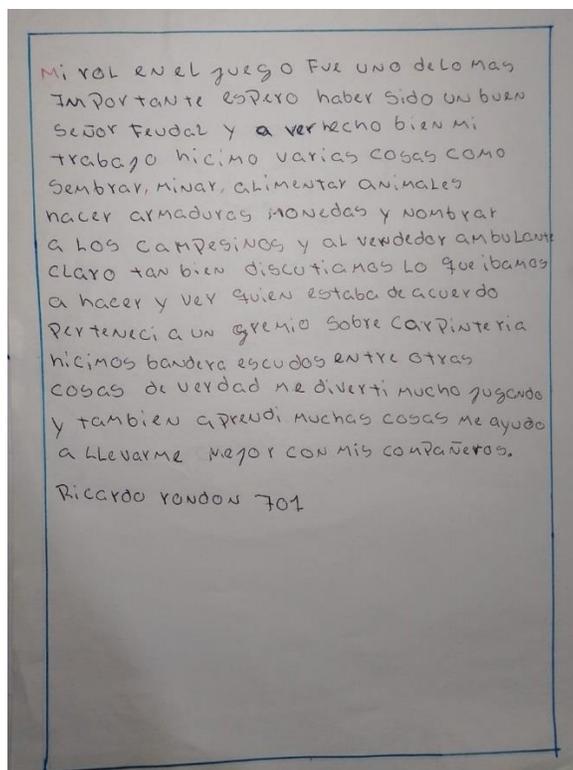
Los conceptos fueron apropiados por los estudiantes a medida que eran partícipes de la existencia de los mismos y su desarrollo, la mayoría de los estudiantes se relacionó con el señor feudal, el rey y el artesano, por lo que poseían experiencia de primera mano para hablar del tema y explicar sus puntos de vista.

Continuando con el desarrollo de la propuesta, los siguientes conceptos a significar fueron, la comunidad religiosa y el reino dinástico Anderson, B. (2021).

En ocasiones, los estudiantes producían gran cantidad de otros elementos los cuales no estaban planeados para esa clase en concreto, aunque se encontraban en relación con lo aprendido, así cuando se hablaba de la producción en el espacio de la granja, los estudiantes buscaban lo realizado de las clases anteriores, para evidenciar su relación como las moras, limones o aguacates con una granja dibujada por los estudiantes, para luego buscar entre sus pertenencias dinero y otros elementos, con el interés de iniciar el intercambio comercial.

La introducción del comercio al juego de rol, permitió que los estudiantes empezaran a relacionar conceptos como la productividad, la eficiencia y la ganancia de cara a la división geográfica y social del trabajo, el juego estaba acompañado por la constante adición de nuevos conceptos los cuales a medida que se trabajaba el tema principal, salían a la luz por parte de los estudiantes, estas palabras nos permite pensar que el espacio es pensado en vías de un pensamiento económico y no social, aun por los estudiantes se manifestaba el interés de generar más riqueza y competir.

Estas actividades fueron mostrando las primeras nociones del espacio que los estudiantes poseían, lo cual se demostró de mejor forma con las clases enfocadas en la burguesía y el gremio, estas mostraron como los estudiantes representaban los espacios diferenciados a partir de su organización e intencionalidad y mucho más importante su relación con la política, la toma de decisiones y la dominación de unos espacios hacia otros.



**Ilustración 16. Descripción de la experiencia de juego elaborado por estudiantes de 701 fuentes: archivo personal**

En la ilustración queda plasmada la forma en la que los estudiantes se organizaban y dividían el trabajo, proceso el cual responde a una discusión previa en vía de un proceso en el cual se preguntan sus intereses, también queda claro, los beneficios del juego de rol al mencionar la diversión, el aprendizaje y la socialización.

Es importante mencionar, que el abordar el espacio como temática principal requirió organizadores previos para poder integrar este nuevo aprendizaje, los estudiantes no estaban familiarizados con el espacio y sus reflexiones, por lo que se el desarrollo del proyecto se hizo más lento de lo esperado, sin embargo, estos

organizadores previos ayudaron a los estudiantes a delimitar las veces del nuevo conocimiento presentado y su posterior practica en el juego de rol, es por ello que este ejercicio tuvo una repercusión positiva en el reconocimiento y la práctica de habilidades espaciales.

La implementación del juego de rol en la propuesta permitió ejercitar una serie de habilidades las cuales si bien no demuestran ser nuevas, si se generan un refuerzo positivo para los estudiantes, se evidencio un desarrollo de las habilidades comunicativas de forma progresiva la cuales se desprenden del esfuerzo intencionado de esta propuesta por producir un cambio positivo en las metodologías y practicas resultantes de la pandemia en la educación, las cuales habían deformado los procesos de socialización inscritos en la escuela y en el salón de clases.

Un punto a resaltar era la disposición que tenían los estudiantes al momento de proponer tareas, ya que se presenciaba una disposición de investigar con agrado y emoción temas referentes a los trabajados en el juego de rol, a los estudiantes les gustaba referenciar y reflejar lo investigado en el juego de rol, integrando así la burguesía, los gremios, los alcaldes y las ciudades estado., se evidenció que el juego era un gran estímulo de la investigación autónoma por parte de los estudiantes.

En varias ocasiones el maestro asigno la tarea pero esta se hacía por medio del interés de los estudiantes, evidenciando al día siguiente, una gran cantidad de material diferente de todos los tipos y énfasis para integrar al juego, como formas de vestir, animales, plantas, materiales usados en aquella época, armas, barcos, ropa y edificios. El juego impulso el interés investigativo de los estudiantes.

Los estudiantes no solo mostraban agrado e interés por el juego sino que mostraban de forma activa y persistente la relación entre la edad media, el juego y el espacio, resaltando que ellos podían participar colectivamente y construirla tal como se desarrollaba, concluyendo que todos tenían un papel activo en esa sociedad imaginaria donde el mínimo cambio tenía grandes repercusiones.

No solo se mostró una actitud en extremo activa y participativa sino también crítica al momento de denunciar las desigualdades e injusticias que provocaba el sistema de organización territorial feudal, también se generaron propuestas como repartir la tierra para todos y ser lo más iguales posibles o constituir una sociedad democrática donde todos tengan la capacidad de influir en la política.

Los estudiantes encontraban en su barrio puntos de comparación y relación para caracterizar los espacios, siendo conscientes de la diferencia existente entre este espacio y otros, observaban con gran curiosidad el papel transformador de cada persona en un rol y trabajo específico, el cual a través de sus necesidades transforma el medio según sus intereses, obteniendo una importante carga previa para relacionar el trabajo y la ubicación del mismo en los centros y periferias, permitiendo evidenciar las relaciones de poder que se desarrollan a través de los intereses de clase en el espacio, los cuales generan conflictos sociales.



***Ilustración 17. División entre el centro y la periferia elaborado por los estudiantes de 701 fuentes: archivo personal***

La imagen nos muestra, todos aquellos objetos y lugares, los cuales según los estudiantes pertenecen a un centro y los que pertenecen a la periferia, teniendo como referencia su contexto de los estudiantes permitía que fueran parte activa de estas diferencias entre espacios, evidenciando sus dificultades al vivir en los

espacios periféricos de la ciudad de Bogotá, pero lo más importante encontrando las relaciones entre los distintos espacios sus características, ello permitió hacer una comparación con el juego cuyo énfasis se encuentra en la expansión del sistema mundo capitalista y el barrio en el que viven los estudiantes, en la imagen encontramos hospitales, bares, casas, parques, canchas de futbol y restaurantes.

El espacio era asumido por los estudiantes, como el lugar donde tienen desarrollo las relaciones sociales, a raíz de esto, ellos asumían que un espacio podía ser un país, una vivienda, una ciudad o una comunidad la cual se relaciona con su medio de forma productiva. Cada estudiante con su rol asumía su espacio y se relacionaba con los demás.

La cartografía nos permitió contrastar, la actividad de los centros y la periferia, a través de distintos movimientos como el de mercancías se evidenciaba un espacio de concentración de capital, mientras los demás eran más homogéneos, uniformes y enfocados en la agricultura, relaciones que al final eran constituidas por los estudiantes.



***Ilustración 18. Producción de artículos para el mercado internacional elaborado por estudiantes de 701  
fuentes: archivo personal***

Los estudiantes recreaban las características de las diversas clases sociales y su relación con el espacio, estas eran comprendidas por los estudiantes con base al poder económico que tenían, es decir la capacidad de influir y decidir sobre el espacio de otros, mientras que los burgueses y comerciantes abogaban por sus

intereses económicos, los demás espacios estaban sumidos en una relación de dependencia con ellos, definiendo esta relación como injusta y desigual en todos los casos.

Por último en los procesos mentales, como ya se explicó el aprendizaje se dio por asociación, lo que permitía no solo atribuir significados a modo de sinónimos para luego delimitarlos, sino también ramificarlos de forma que se generara una estructura conceptual de forma jerárquica, así la relación centro-periferia, se da gracias al intercambio desigual que genera la división social y geográfica del trabajo, estos conceptos están relacionados con la temática general, pero también permiten generar asociación con otros elementos presentes en el contexto de los estudiantes, de esa forma el barrio se convierte en un territorio y las diferencias que tiene con otros se resaltan.

A medida que se desarrollaba el aprendizaje por asociación, eran relacionados otros elementos, como ejemplos para reforzar las diferencias entre conceptos, gracias a esta perspectiva se vio una mejora en la capacidad de síntesis de los estudiantes, se demostraban capaces de volver a los conceptos iniciales mencionar los ejemplos y relacionarlos con otros que tenían elementos en común, se constituía un hilo conductor que ordenaba y unía los conceptos no solo de forma cronológica como la expresa la forma en que se organizaron los temas, sino también de forma general y específica tal como lo enuncia el aprendizaje significativo.

En cuanto al juego y la relación conceptual, se disponían de características, relaciones y elementos que se vinculan directamente a la estructura social, así tienen relevancia los burgueses, la nobleza, los campesinos, los científicos entre otros, cada elemento posee un rol dentro de la estructura social y la división del trabajo, roles que influían de forma explícita en la división del espacio y la relación centro periferia, por lo que estas relaciones eran en un primer momento abordadas de forma asociativa para luego delimitarlas y experimentarlas en el juego de rol, permitiendo generar un margen mucho más grande entre conceptos y sus relaciones, así el burgués y sus intereses se vinculan con los del campesino y estos irremediablemente se vinculan a través de la periferia y el centro.

Con lo anterior decimos que se trataba de mover, practicar y presenciar la disposición de estos conceptos en un contexto el cual era el juego, los estudiantes se veían involucrados de forma activa por lo que podían evidenciar y relacionar cada uno de estos conceptos en el juego, según su significado se ponía en práctica, para después llevar a cabo una comparación con su contexto. Se trataba de un esfuerzo por desglosar los temas de las ciencias sociales y de la geografía, en forma de elementos que se observan en la vida cotidiana los cuales tienen un impacto significativo en la sociedad, para así permitirnos comparar en tiempo y lugar las diferencias y el origen de las tensiones espaciales y sociales, que despliegan las estructuras sociales.

Es interesante resaltar que con el proceso mental que se desarrolló a partir del juego, los temas y conceptos, se evidencio que los estudiantes habían transformado la forma en la que asumían sus apuntes y la organización del cuaderno, en un primer momento a través de clases magistrales, los estudiantes se limitaban a copiar lo que encontraban en el tablero y por ende transcribían lo que encontraban, ignorando su forma de tomar apuntes y que su conocimiento también podía enriquecer sus apuntes.

Con el juego de rol se encontró que a medida que los estudiantes, organizaban la información referente a las relaciones sociales del juego, en forma de intercambios, almacén, productos, amistades, poder y roles, se fijaban más en la construcción de unos apuntes generados por ellos mismos que fueran fáciles de entender, resaltando el uso de pocas palabras y frases para enfocarse en la relación entre elementos bajo flechas y líneas.

Con lo anterior podemos decir que, en un primer momento los estudiantes tomaban apuntes de forma mecánica, transcribiendo y copiando lo que se encontraba en el tablero, para luego hacer referencia a lo trabajado mediante frases o pequeñas anotaciones unidas gracias al uso de flechas o líneas, con ello cambiaron las formas de asumir su conocimiento, gracias a que el énfasis se desplazó a las relaciones existentes entre elementos y la descripción de características que delimitan y semejan un elemento de otro.

## 5.5. REGLAS: LEJOS DE SER UN LIMITANTE.

---

En el juego cabe decir que, este evidentemente permitió el aprendizaje significativo y una actitud activa en el salón de clases, de igual forma permitió la apertura de las clases de ciencias sociales a relaciones las cuales no se abrían obtenido de otro modo, resulto en una experiencia activa en la que los estudiantes se sumían como sujetos que interactúan con el conocimiento, su entorno y su comunidad, en la cual cada uno tiene abstracciones, opiniones y propuestas que ayudan a transformar y producir nuevas experiencias.

El juego de rol fue flexible, por qué no contaba con una estructura en cuanto a reglas, tal como se evidencia en los juegos de rol más tradicionales en los cuales queda plasmada todas las interacciones que pueden realizar los jugadores, aportando con parámetros y reglas definidas, en este caso la estructura de las reglas obedecida un sentido lógico y humano, esto permitió que los estudiantes asumieran su rol de una forma más sencilla sin usar las reglas como intermediario de las acciones, de igual forma permitía que el juego hiciera un énfasis en su desarrollo y relaciones en vez de su mecánica.

Las reglas fueron asumidas de forma pasiva por los estudiantes, sin embargo estas no representaron un problema para el desarrollo del juego, ya que en momentos de discusión y confrontación, serían los estudiantes asumiendo su rol lo que resolverían el problema mediante la palabra y la expresión de ideas. En su momento introductorio el juego hizo un énfasis en la estructura feudal, para luego centrarse en la relación centro y periferia, de modo que se utilizó el mismo juego para mostrar distintas temáticas, hecho que demostró ser pertinente.

Los estudiantes interiorizaron cada uno de sus roles, no solo reproduciendo sus características, sino también dotándose de un cambio de perspectiva según su posición social, así el juego se desarrolló como una gran obra de teatro improvisada, donde todos los estudiantes modificaban de forma constante su final.

Existe una ambivalencia entre las reglas y la flexibilidad del juego, pues estas condicionan las posibilidades de accionar del jugador, debido al limitado tiempo de las sesiones de trabajo, se hizo importante priorizar los tiempos, por lo que se decidió favorecer la experiencia y la toma de decisiones, más que una coherencia estructural en el juego, esto ocasiono que los estudiantes asumieran sus papeles de una forma más simplificada y sencilla.

La sencillez del juego respondía al contexto del salón de clases, por lo que no se tenía el tiempo suficiente para planear sesiones más largas y exhaustivas, sin embargo esta es la fortaleza del juego, es la reflexión de la práctica pedagógica la que permite encontrar la mejor forma de plantear el juego y presentarlo como estrategia para las ciencias sociales. Algo a destacar es que el juego con llevaba una relación entre la colectividad del salón de clases y la individualidad de cada estudiante, ya que el rol y las acciones se gestionaban de forma autónoma pero estas respondían a un margen social más amplio.

El rol del maestro era muy importante, pues este no solo cumple el papel del “Dungeon master” narrando los sucesos, anunciando acontecimientos importantes y dando un amplio abanico de opciones a los estudiantes, es por ello que la estrategia demandaba una amplia participación del docente.

Las reglas tenían un énfasis en las relaciones sociales, al no entorpecerlas para así dar continuidad y una línea de progreso general, es por ello, que la máxima limitante de las acciones de los jugadores eran los demás, es decir al no existir un limitante considerable como la suerte, nivel necesario, o una habilidad en específico, eran los estudiantes quienes asumían el reto a partir de la comunicación de ideas. Todos podían hacer todo, sin embargo, este poder terminaba cuando chocaba con los intereses de otro estudiante, es por ello que las reglas se movilizaban entorno a lo aceptado y lo bueno para todos, en contraposición con lo negativo y lo perjudicial.

El juego permitió evidenciar los intereses y disposiciones de los estudiantes, era la riqueza, el poder y la socialización los elementos más recurrentes, por lo cual, el

con texto generado a partir del juego de rol se dispuso para que los estudiantes vertieran en el sus intereses, chocando por supuesto, con el de los demás, las diferencias de riqueza, de poder y responsabilidades.

El juego permitió atribuir responsabilidades en el sentido de estar todos interconectados y en dependencia, el abandono de un rol o la transformación de uno con llevaba a el cambio en toda la estructura del juego, estructura la cual nunca fue homogénea, estática y organizada.

Todos los estudiantes se constituyeron como miembros activos de esta sociedad de juego, ya fuera de forma política, económica o cultural todos aportaban con su trabajo en producir y profundizar en sus relaciones, esta perspectiva es fundamental, ya que nos lleva a considerar que los niños y las niñas, poseen un gran potencial activo, propositivo y transformador en las clases de ciencias sociales. El juego se dispuso como una actividad educativa cercana a la teatralidad. Los estudiantes conformaron una sociedad a partir de sus experiencias previas y sus nociones de los distintos elementos que la componen.

## 5.6. EL JUEGO EN CUESTIÓN Y REFLEXIÓN

---

El juego se dividió por fases, al inicio de la primera los estudiantes se mostraban mucho más emocionados preguntando sobre que podían hacer y sus consecuencias, para luego pasar a su segunda fase, la cual responde a un proceso mucho más estable donde los estudiantes respondían a su rol y a su contexto exterior, es decir asumían su papel con todo tipo de características, socializando, atendiendo sus negocios, fabricando productos, desplazándose, y discutiendo, esta fase destacó por ser pausada e ir al ritmo de los estudiantes, la tercera fase hace referencia a un cambio grande, la cual se debía más que todo a un cambio político, como una guerra, lo cual permitía reorientar el juego y así continuar con su desarrollo.

En cuanto a la última etapa del proyecto: las reflexiones en cuanto lo realizado, el juego nos permitía vincular todas las actividades y experiencias de forma cronológica y espacial, dado que desde un inicio se planteó que este tuviera un desarrollo continuo, es así como en las últimas sesiones de trabajo se fueron agrupando todos los micro proyectos realizados por cada estudiante, por cada grupo y por cada reino en la primera etapa del proyecto, para la segunda se compiló el ejercicio cartográfico y los resultados en vía de anotaciones y dibujos, realizados por los estudiantes.

La compilación de estos productos reflejaba el orden progresivo y cronológico pensado a través de las planeaciones de clase, su finalidad era recoger en forma de productos el aprendizaje generado, y partir de ello establecer relaciones con cada elemento pensado y ubicado en los ejercicios tanto cartográficos como de juego de rol.

Se observó cómo el proyecto manifiesta temas en común que son de interés de los estudiantes unido con los roles que cada uno tuvo y su participación, en pocas palabras el trabajo proyectos permitió recoger los aprendizajes que cada una de las sesiones trataba esto vinculado con su tema en particular.

Se socializaron los productos realizados a través de un círculo y lluvias de ideas, para ello se pidió a los estudiantes demostrar cuáles eran los intereses y finalidades de tras de cada ejercicio mostrando desde una perspectiva particular es decir el trabajo y experiencia de cada estudiante desarrollado a partir de cada juego, hasta la totalidad de experiencias recogidas por las villas de forma colectiva y los reinos.

Este ejercicio permitió evidenciar las relaciones que establecían los estudiantes desde una forma particular hasta la general tratándose del espacio y la jerarquía que genera la división geográfica del trabajo. Esta actividad permitió hacer el cierre del proyecto a manera de conclusión, los estudiantes manifestaban en forma de apreciación personal lo que habían aprendido, su vínculo con lo que habían hecho en las otras clases y relación entre el juego de rol basado en el feudalismo y el trataba la expansión del sistema mundo-capitalista.

Se decidió mostrar el orden cronológico de los distintos productos, como dibujos, escritos, preguntas, recortes, imágenes y búsquedas realizadas por los estudiantes. La mayoría de estudiantes socializaron lo realizado por ellos, mostrando las valoraciones y sentidos que cada producto tenía, para luego permitir relacionar los productos con el tema en concreto y las preguntas orientadoras, permitiendo observar que cada una de sus acciones respondía a un orden racional generado por sus intereses, propuestas, decisiones, discusiones, críticas y relaciones, expuestas en el juego de rol.

Finalmente, el juego de rol demostró ser una estrategia pertinente y comprometedor para las ciencias sociales, en su utilización se manifestó como un creador de contextos dinámicos e interesantes, en el cual dependiendo del tema y el interés del maestro se pueden usar para la significación de experiencias previas, la identificación de nociones, como forma de expresión de los intereses e

intencionalidades de los estudiantes y como herramienta valiosa para progresar en la búsqueda del aprendizaje significativo.

Estos contextos desplegados gracias al juego de rol, permitieron vincular saberes propios de las ciencias sociales a una realidad ficticia e imaginativa, en la cual los estudiantes ponían en evidencia sus saberes previos, para luego organizarlos e integrar nuevo conocimiento, el cual fue presentado a modo de nuevas interacciones a partir de elementos que modificaban en gran manera la experiencia del juego, así se construía un juego que tiene por defecto unas bases activas y participativas que pone el estudiante como un protagonista fundamental, también funciona de trampolín para transformar e incluir nuevos saberes.

El juego implementado en esta propuesta, inicio con la presentación de la estructura feudal, tomando en cuenta los intereses de los estudiantes, al percatarse de poder evidenciar las relaciones existentes en dicho tiempo, sino transformarlas y ver su evaluación, así fue como el juego recorrió cada uno de los roles más importantes de la edad media, desde el ciervo, los caballeros, los nobles y el clero, incluyendo también los bandidos, burgueses y aventureros, permitió la mostrar y reproducir la relación existente de cada uno de ellos con los medios de producción y el modo de producción.

Los estudiantes no solo recrearon, sino también dieron su toque característico a los roles que cada uno interpreto, así existieron herreros forjadores de armas temidas, panaderos reconocidos por sus técnicas, artistas aclamados en todos lugares, reyes tiránicos, siervos humildes y mercaderes o aventureros interesados en las más grandes riquezas, a partir de estos papeles el sistema feudal y su próxima transformación al capitalista y su posterior expansión al resto del mundo se significaron, a medida que los estudiantes eran capaces de crear, responder y transformar el juego de rol, proceso que resulto extrañamente rico y diverso.

Se constituyeron poderes, cayeron reinos, se forjaron alianzas, ocurrieron traiciones, y se manifestaron críticas hacia aquel sistema, la clase tradicional de las ciencias sociales se había transformado, el juego de rol no era ni de lejos el centro de la experiencia, más bien lo era el estudiante y su capacidad creadora manifestada.

Los estudiantes se alzaban como sujetos activos, capaces de proponer, dialogar, discutir y asumir los cambios buscados en beneficio de ellos y de otros, demostrando utilizar sus conocimientos previos y nociones básicas de economía, política, producción, geografía y sociedad para responder a las necesidades que iban surgiendo tanto en el juego de rol, en cada uno de sus reinos y villas como en cada comunidad, se redistribuyó la riqueza, se afianzaban los lazos entre estudiantes, la empatía y solidaridad trascendían a todas aquellas relaciones.

La emoción, el interés y la actividad fluían por doquier pues el trabajo por proyectos vinculado con el juego de rol, había creado una estructura equilibrada y flexible, en la que los estudiantes eran observadores de su propio papel en una sociedad pequeña, también podían conducir sus aprendizajes de la forma que más les interesara, así se fue enriqueciendo la práctica, pues no solo era un juego, también era un escenario que permitía la investigación y la integración de otros elementos interesantes generados por los estudiantes.

Por supuesto el juego de rol no solo debía su existencia a la imaginación y la creatividad, existía un gran componente material, el cual llevaba a los estudiantes a asumir la producción de bienes, la distribución de la riqueza y la reducción de las necesidades, afloró la capacidad no solo artística sino también, la identificación de lo que la comunidad necesita, el papel del sujeto en la sociedad y las formas de contribuir a una comunidad, todos aspectos necesarios y fundamentales.

En el aprendizaje, los estudiantes asociaban los elementos disueltos en el juego con su contexto barrial y nacional, ubicando paralelismos entre la sociedad feudal y el desarrollo del capitalismo con elementos que ellos viven y habían vivido, de esa forma se significó e íntegro, nuevos saberes los cuales eran presentados por medio del juego de rol, así los estudiantes encontraron relaciones como las expresadas en nuestro país a partir de la extracción de carbón, la opinión de que Colombia asume un rol periférico en el escenario mundial, y la economía agrícola en la edad media, de esta forma fueron dispuestas varias relaciones, resaltando no solo la identificación de elementos y su caracterización, sino la existencia de relaciones

recíprocas entre espacios, sociedades, clases sociales y más importante entre aprendizajes.

Las relaciones entre estudiantes, se establecieron como el centro de la propuesta y del juego, se establecieron relaciones comerciales, de producción, sociales, políticas y espaciales, en cuanto a la propuesta en general los estudiantes se relacionaban entre ellos de manera amistosa y respetuosa, el juego demostró mejorar la interacción existente entre estudiantes y el maestro, la confianza en comunicarse, expresar ideas, participar y debatir.

El juego buscaba que los estudiantes analizaran y comprendieran la sociedad y el espacio como elementos en mutua comunión y en relación, que no son estáticos sino cambiantes a través de la relación que establecen los seres humanos con su medio y entre ellos mismos, conllevando a la creación de sistemas de acciones y sistemas de objetos los cuales se encuentran vinculados con los sentidos de una comunidad y sus necesidades.

Estos sistemas implican la expansión de los mismos, bajo intereses económicos y materiales, los cuales reafirman un poder hegemónico entorno a quienes los implementan y organizan, conllevando a una versión simplificada del espacio bajo sistemas que se imponen de forma coercitiva a dicha población.

Los estudiantes encontraban en el juego, muestras de las distintas relaciones de clase y su vínculo con el espacio al especializar, diferenciar y organizar según unos intereses económicos, permitiendo evidenciar la influencia desigual que se interpone entre los seres humanos, elemento que conlleva a desconocer las necesidades de aquellos espacios que no cobran interés para los grupos gobernantes, en los cuales la vida se diferencia de un lugar a otro en los recursos a los que tienes acceso, resultando en conflictos de orden territorial y sociales.

Se estableció el centro y la periferia como elementos que se encontraban en el entorno local de los estudiantes, también, elementos se podían extrapolar de diferente manera en la vida cotidiana.

Este proceso de investigación intervención permitió articular el juego de rol a las clases de ciencias sociales, cabe aclarar que dependiendo de la temática puede o no resultar efectiva esta integración a modo de creación de contextos en los cuales se permitan recrear las relaciones que se envuelven en una sociedad, no es del todo complejo encontrar otros temas con los cuales el juego de rol podría fusionarse para poder crear experiencias significativas.

La historia desde una perspectiva material y la geografía radical mostraron ser buenas temáticas para en ellas basar el juego de rol, dependiendo del nivel de especificidad o generalidad el maestro puede adoptar o modificar un juego de rol de su creación, para ello no se necesita tener un reglaje amplio con bastas opciones y un camino prefijado que los estudiantes puedan o no seguir, para este tipo de ejercicios y lo muestra la investigación, la flexibilidad será siempre un buen elemento, porque los estudiantes según se desarrolla el juego lo desafiarán y pondrán a prueba, por ello lo más pertinente es tener una estructura flexible que se adapte a sus intereses y necesidades, no al contrario.

Es la práctica pedagógica que desenvuelve el maestro la que permite la construcción de un juego de rol, se hace necesario reconstruir este tipo de dinámicas pero desde la imaginación, la creatividad y la pertinencia para generar ejercicios que se adapten a los contextos y a los estudiantes, los cuales puedan manifestar a través de sus actividades, su saber y su aprendizaje, siempre de la mano con la reconstrucción que implica, el aprendizaje significativo y el trabajo cooperativo.

El juego permite el fortalecimiento social de los estudiantes y la mejora del vínculo empírico y racional que desarrollan con el espacio, elementos como el análisis espacial, la búsqueda y comprensión de relaciones son posibles, y aun teniendo en cuenta su complejidad a la hora de abordar temas geográficos en la escuela, temáticas que destacan por su posibilidad de relación y su construcción permanente.

En este caso se abogó por la comprensión de la categoría de sistema-mundo receptores de conceptos como centro y periferia, los cuales fueron de vital importancia para mostrar no solo las bondades del juego de rol sino su capacidad

de adaptación y relación entre conceptos, la experiencia y la imaginación, permitiéndonos reflexionar sobre los procesos espaciales que generan todos los humanos en su desenvolverse por la vida.

Se logró crear un contexto en el cual se reproducen las relaciones espaciales entre individuos y las condiciones que generan para los mismos, esto nos permite ampliar la discusión, llevándonos a imaginar y preguntarnos ¿otros temas pueden estar susceptibles a ser articulados e integrados por medio del juego a las ciencias sociales?, esfuerzo que no se pierde con la distancia o se hace banal sino que muestra la riqueza que contiene la geografía y su potencial para entender la realidad que nos une.

Fue así como el juego se constituye como reflejo de los individuos y de la sociedad, nos permite reconocer los espacios y su interdependencia, basada en relaciones espaciales las cuales se constituyen gracias a los individuos quienes se apropian e intervienen en el, permitiéndonos ampliar el carácter reflexivo de las ciencias sociales y al mismo tiempo imaginar otras formas de desenvolver el aprendizaje.

Es pertinente pensar, ¿qué es lo que se puede continuar haciendo con el juego de rol en las clases de ciencias sociales?, porque en las ciencias sociales y complejidad existen innumerables temáticas dignas de ser adaptadas y convertidas en un juego de rol, en la que los estudiantes no solo teatralizan y arremeden tales temáticas, sino que trasformen, propongan y critiquen, siempre de la mano de la socialización, el trabajo colectivo y claro una pizca de creatividad, al final, la imaginación es un punto recurrente para el juego de rol pues aquí como en el proyecto encontramos su fortaleza, la capacidad de permitir a los estudiantes de imaginar y permitir el cambio social, para que de la mano de la empatía, la socialización y el interés construyamos un aprendizaje crítico y liberador.

## CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES

---

Este proyecto de grado y su posterior implementación, inicia con la necesidad de responder al contexto general de la IED Campestre Monte Verde, para ello se tuvo que responder la pregunta: ¿Cómo introducir el juego de rol como estrategia de enseñanza y aprendizaje en las ciencias sociales?, esta pregunta se despliega gracias a las prácticas y su búsqueda de transformación en cuanto a las metodologías observadas y el planteamiento del problema, para ello se pretendió aportar desde la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales una estrategia que utiliza el juego como forma para alcanzar el aprendizaje significativo.

Con esa idea en mente, se hacía necesario responder al contexto de la IED Campestre Monte Verde, donde sus estudiantes habían visto interrumpido su proceso de formación gracias a la pandemia, problematizando aún más las metodologías utilizadas para el aprendizaje y la enseñanza, más aún cuando estas pasaban de largo las necesidades particulares de los estudiantes de séptimo grado.

Fue importante reconocer la utilidad del juego en la enseñanza y aprendizaje, desde luego su implementación responde a un contexto, tiempos y espacios concretos los cuales están insertos en el devenir de una sociedad, es por ello que el juego se resalta como un elemento a tener en cuenta en la escuela, el cual trasciende la diversión para convertirse en un escenario de prácticas sociales y manifestaciones culturales, esto permite la activación de todos los sujetos inscritos en el aprendizaje y la enseñanza, si no también transformar las prácticas existentes en el aula.

Era necesario considerar el espacio, no como la existencia de unos elementos paisajísticos concretos y estáticos, sino como una dinámica vinculada con las relaciones sociales que establecen los individuos al vivir en sociedad y ser parte de un grupo social, con sus tradiciones, sentidos de vida, experiencias vitales y actividades espaciales, es por ello que todas las actividades humanas terminan por estar relacionadas con el espacio, pues, allí existen y se desenvuelven sus relaciones. Desde el punto de vista radical nos centramos en la materialidad de las relaciones sociales, considerando que influye en las características y desarrollo de una sociedad.

En nuestro contexto global, para nadie es un secreto que todos y todo se encuentra particularmente vinculado con el capitalismo, de una forma o de otra, este ha logrado atrapar la casi totalidad del mundo, en el margen de una expansión geográfica sin precedentes en la historia de la humanidad, nunca antes un sistema había visto tales frutos y beneficios, por lo tanto, se hace menester reflexionar sobre las relaciones desiguales que se generan en los individuos imbuidos por esta realidad.

En el contexto de la IED Campestre Monte Verde se da a través del barrio San Luis, el cual de herencia popular y rural, lo anterior es importante recalcarlo, ya que de aquí se desprenden varias características que tiene la comunidad educativa de la institución. El barrio San Luis se desarrolla a través de una relación centro y periferia dentro de la ciudad de Bogotá, lo que nos permite comprender las dinámicas que los estudiantes manifiestan en su diario vivir, la cual se despliega a partir de múltiples problemáticas como la falta de servicios básicos y la inseguridad.

Este trabajo resulta del interés de abordar el espacio en relación con las distintas clases sociales con los estudiantes de séptimo grado, tema que influye en la vida y contexto de nuestros estudiantes, fue importante iniciar con este acercamiento conceptual, ya que, el capitalismo moldea los espacios tanto locales, nacionales, e internacionales, si bien conteniendo procesos extremadamente particulares en cada uno, si se reconoce como generalidad la desigualdad en cada uno de ellos que se gesta gracias a la relación de centro y periferia.

La implementación de las diferentes actividades educativas se vinculan tanto con el uso del juego de rol como del trabajo por proyectos para generar y ampliar la participación activa de los estudiantes dentro y fuera del salón de clases, por ello se pretendió usar el juego para mejorar y transformar las prácticas pedagógicas existentes en la IED. Las actividades educativas permitieron no solo ampliar los conocimientos de los estudiantes, sino resaltar sus relaciones y la comprensión de las mismas, dotando de nuevos significados el conocimiento ya existente, también, permitió el desarrollo de formas de organización y síntesis de la información, la investigación y la participación. El juego de rol presenta una forma más dinámica de

abordar los contenidos y representa una metodología la cual desarrolla aspectos de forma más significativa que las metodologías observadas en la institución.

El juego y el trabajo por proyectos permitió la confluencia de los intereses estudiantiles y del maestro, permitiendo generar una mayor vínculo entre lo que es necesario saber para él un contexto determinado como lo que les interesa a los estudiantes, para así generar una matriz de conocimientos construida a partir de los estudiantes en una actitud activa de cara a su conocimiento y participación que sirva para la vida y el futuro, proceso el cual permite considerar a los niños y las niñas como un igual en la relación de poder y conocimientos con el maestro, abriendo puertas clave para la constante transformación de las metodologías pasivas.

El desarrollo de este proyecto nos permitió reconocer al maestro como un elemento transformador y potencialmente emancipador dentro y fuera de las aulas de clase, lo cual junto con las habilidades investigativas y el pensamiento en cuanto a su práctica, se establece como un ente capaz de replantear las metodologías existentes en todo contexto educativo a partir de la reflexión de su práctica pedagógica, la cual apoya y beneficia el desarrollo de nuevas formas de construcción de conocimiento, que de mano de la creatividad y el interés permiten la transformación de los sujetos.

Este proceso nos permitió reflexionar sobre el espacio como concepto de las ciencias sociales, se hace importante al considerar que la diferencia parte de las mismas características de los lugares en relación con los procesos productivos y de trabajo, las cuales sostienen relaciones específicas con el espacio y su medio, desde una perspectiva transformadora es necesario entender la mecánica que sostiene la diferencia entre espacios y que la perpetúa, generando tensiones sociales, económicas y políticas entre los distintos grupos que conforman una sociedad y habitan un mismo territorio.

Las tensiones que produce la relación desigual entre el centro y la periferia, se amplían con el tiempo a medida que sus diferencias y fines no se transforman sino que se hacen más profundas e intensivas, es por ello que se hace necesaria una propuesta desde las ciencias sociales que permita conocer los diferentes conflictos

sociales que produce el sistema en el cual insta inscrita la mayor parte del mundo. Comprender las distintas dinámicas sociales y espaciales que se desprenden del centro y la periferia, permite una acción propositiva, activa y transformadora, la cual tiene en cuenta a la comunidad educativa como el centro de la vida formativa de los estudiantes a vinculados con la escuela y universidad.

La comprensión del espacio es el primer paso, para la reflexión y posterior de transformación de los medios y condiciones de vida de las personas, es por ello que tenemos la responsabilidad como maestros de llevar estas discusiones a los salones de clase, para así transformar al estudiante en un sujeto activo en su propio aprendizaje.

El espacio es un eje transversal y tiene una gran importancia en la maya curricular, en las escuelas y en distintos aspectos educativos, si bien el abordaje de este concepto queda en un segundo plano en las escuelas colombianas por la pérdida de relevancia que sufre la geografía, esta permea todos los estudios que se desarrollan a través de las ciencias sociales, considerando la tríada espacio, tiempo y sociedad, como la más importante para comprender las relaciones sociales que se dan dentro de una comunidad.

La realidad de los estudiantes y su contexto cotidiano involucran de forma cotidiana tanto la economía-mundo capitalista como la relación centro y periferia, el transporte, la ubicación de su casa, el acceso a la cultura, los servicios públicos, la seguridad, la naturaleza, la educación y la ciudad, entre otros, se dan en un acceso desigual y altamente diferenciado. Con ello esta relación permea todos los escenarios donde se moviliza la comunidad educativa, sean oficiales o no, se ve la importancia de comprender estas relaciones y su posible transformación en un futuro por parte de los estudiantes como proyecto de vida.

Encontramos en el juego de rol un creador de contextos y de experiencias que permite involucrar de forma colectiva a los individuos, animándolos a la toma de decisiones, a la socialización, la búsqueda de soluciones y el la puesta en práctica del dialogo, también encontramos una herramienta la cual nos permite como maestros referirnos a dinámicas las cuales son de interés para los individuos a medida que se ven en el mundo cotidiano y se comprenden de mejor manera representadas, simuladas o producidas en el juego.

El juego de rol en la geografía representa una puesta en escena creativa e imaginativa, que permite ampliar los escenarios socioeducativos, en las cuales se abren posibilidades activas de comprender nuestra realidad y plantear pequeñas transformaciones a partir de una construcción colectiva, realidad que se constituye gracias al aporte e interpretación de todos los estudiantes participe en él. El juego de rol pone en contacto a los individuos con las relaciones que viven de forma cotidiana, en su extrema simpleza y flexibilidad nos permite jugar con lo que investigamos y reconocer lo que vivimos, un esfuerzo para nada desdeñable, pues facilita tanto el proceso de investigación como su puesta en práctica siempre con un aire crítico y de transformación

Reconocemos en el juego de rol un proceso determinante en camino a una transformación social, más justa y equitativa con sus miembros, es por ello que tornar la educación activa es en sí mismo un acto que se encuentra en un proceso de transformación más humanista que cualquier otro. El oficio del maestro se trata de significar y contribuir a la humanidad del otro.

Es allí donde iniciamos el proceso de construcción del aprendizaje, en la cual existen diferentes perspectivas y abstracciones en vía de ser significadas, por lo los maestros y estudiantes, permitiendo la articulación de distintos conocimientos y experiencias previas, las cuales repercuten en la comprensión de las dinámicas individuales y colectivas que giran alrededor de la producción del espacio.

Este proyecto de grado se fundamenta en el aprendizaje significativo como método de aprendizaje, la cual se acerca en un primer momento a la experiencia acumulada y previa que todo ser humano posee, la cual es fundamental para llevar procesos de aprendizaje de forma positiva y activa, y encuentra en el juego de rol una ruta para su culminación es por ello que se hace necesario que las actividades educativas respondan a estas características para rescatar las perspectivas, conocimientos y capacidad de relación entre estudiantes, para que con ello puedan emprender de forma colectiva nuevas formas de considerar y asumir la sociedad de la que hacen parte.

El trabajo por proyectos fue usado como metodología de esta propuesta, ya que esta se encuentra conectada con los intereses y propuestas de los estudiantes, los cuales se convierten en el centro de todo proceso educativo, al ellos poseer la capacidad de decisión sobre su propio aprendizaje, ubicando al maestro como una figura guía la cual vincula los conocimientos y saberes previos.

En el proceso de caracterización e introducción al escenario de prácticas el cual se genera principalmente a partir del diagnóstico del juego de rol y los estudiantes de grado séptimo, los cuales se despliegan a partir de la caracterización de la institución de la población. Los estudiantes de grado séptimo se encuentran para este momento en un proceso de reincorporación a la vida escolar y la comunidad educativa del barrio San Luis, lo cual responde a la post pandemia, características las cuales abren la posibilidad de contribuir con la solución de un problema que afecta a los estudiantes.

De forma transversal con las habilidades comunicativas se observa como el juego plantea un proceso de mejora y apoyo para la superación del regreso a clases, resulta de suma importancia que la mayoría de los estudiantes no asumieran este tipo de juegos como algo relevante e inclusive deseable fuera de las aulas de clase. De la misma forma la geografía se muestra más dinámica que nunca al ayudar a desarrollar un contexto en el cual los estudiantes son los protagonistas, no el

maestro, no la información, solo los individuos en su esfuerzo por comprender a través de la reproducción de elementos sociales.

Después de realizar la caracterización del escenario de práctica, se considera como una estrategia lúdica la cual se despliega desde la libertad y la toma de decisiones, la cual permite una metodología lúdica de cara a mejorar los procesos relacionales entre estudiantes y su aprendizaje, la introducción del juego de rol nos permite caracterizar y relacionar el juego de rol con la pertinencia de los juegos en los escenarios educativos implementados en las ciencias sociales, donde es posible evidenciar las formas de interpretación del espacio y las relaciones que encierra, ello determinado por una producción y reproducción permanente de la cotidianidad que trasciende esquemas y temporalidades. El juego de rol nos acerca y nos lleva a reproducir el lugar donde estamos, claro siendo participes nosotros mismos de su desarrollo, se trata de reproducir lo cotidiano y enfocar el lente en lo que queremos hacer mover, para con ello evidenciar como aprendemos y observamos las cosas.

Con ello podemos rescatar el juego y la lúdica como elementos que permiten la creación de contextos, los cuales despliegan en su desarrollar la libertad, el interés, el placer, la exploración del medio y la manifestación de las capacidades creadoras y transformadoras de los niños y las niñas, aspectos los cuales permiten la significación mediante la práctica y la expendía de conocimientos precios en vías de reconfigurar e integrar nuevos saberes en la estructura de pensamiento.

El juego como metodología presenta varios aciertos que son necesarios mencionar, conlleva a redimensionar los objetivos y aspiraciones que de una forma u otra establecemos con nuestras planeaciones, con ello permitimos un ¿qué tal si?, es decir nos enriquece al permitir la otra perspectiva, la otra forma de hacer las cosas y la otra forma de pensar, esta vez permeada por el aprender haciendo y decidiendo sobre lo que le interesa al estudiante, es por ello que la geografía al promover una unión inseparable entre espacio e individuo, podemos explotar hasta la saciedad relaciones que dependen de los valores y sentidos que nos permitimos dar.

El espacio se produce a través de las relaciones sociales existentes entre individuos y grupos, esto a través de la geografía radical, la cual se centra en el aspecto materialista del espacio, el cual está relacionado con los procesos productivos, los medios de subsistencia y las interacciones entre clase. el juego de rol contiene un énfasis radical el cual desarrolla hacia la expansión del sistema mundo capitalista, teniendo como referentes la geografía radical, se realizó un acervo teórico teniendo en cuenta varios autores, los cuales describen la expansión geográfica del capitalismo y su distribución desigual en cuanto a tareas y beneficios se refiere.

Más allá de generar una propuesta con un tema específico, se trata de reconocer el juego de rol y su vínculo con el aprendizaje para generar una estrategia en relación con la pedagogía activa y el aprendizaje por proyectos que permita ejercitar las habilidades sociales de los estudiantes en pro de reintegrarse a la comunidad educativa permitiendo responder a las ciencias sociales de una forma reflexiva, activa e interesada.

El desarrollo de esta intervención observo, no solo, el mejoramiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes y su socialización luego de la pandemia, también, aumento la participación, la reflexión y la crítica de cara a los contenidos de las ciencias sociales. De forma activa cada estudiante asumió un rol específico dentro de un juego en el cual se arremedaba la sociedad de un contexto de terminado, a partir de ese proceso, se permitió a los niños y las niñas de grado séptimo situarse en un espacio y tiempo ficticio, donde eran los propios reguladores y organizadores del juego, lo cual conllevó a generar posiciones, argumentos, oposiciones y discusiones alrededor de las ciencias sociales y en especial la geografía.

Fue posible pensar de forma alterna a la realidad para con ello desencadenar todo tipo de propuestas y perspectivas que se dieron a través del juego, cabe recalcar que la exteriorización de ideas, perspectivas y pensamientos que llevaron a cabo los estudiantes se darían de una forma escondida y oculta si se usara otra metodología que no fuera consecuente con un aprendizaje activo, perspectivas que todos los estudiantes generan pero las cuales no se demostrarían, la creación de

una realidad imaginada, constituye un escenario de exposición de lo aprendido todas las relaciones que puedo establecer con el espacio y el individuo son representables y producibles en el juego, por lo que se permite demostrar y exteriorizar lo aprendido, infundiendo el juego de significados y de puntos de vista.

Demostramos que el juego de rol no solo queda susceptible a su puesta en práctica en las ciencias sociales, sino que este trabajo también nos permitió aumentar las consideraciones sobre el juego de rol sobre su contenido temático y metodología, y con ello permite evidenciar la potencialidad que puede obtener en otros campos del saber y su relación con las ciencias sociales, así podemos imaginar el juego de rol y el clima, el juego de rol y la filosofía o que tal el juego de rol y la ética, todos campos fértiles para su exploración.

Observamos que el juego de rol el docente guardan una estrecha relación, pues primero planifica y organiza el segundo, por lo que el docente también se establece como un elemento de suma importancia, nos permite reflexionar sobre los espacios de enseñanza y su intencionalidad, así abrir nuevos campos para nuestra intervención didáctica, con este ejercicio el docente se ve implicado en todo el desarrollo del juego.

De esta manera se consiguió construir una propuesta pertinente vinculada con las herramientas necesarias para superar el efecto negativo que genero la pandemia sobre la educación, superar las metodologías pasivas que no hicieron más que crecer y hacerse más exhaustivas en el desarrollo de la pandemia, y reconfigurar el espacio del salón de clases, para que el estudiante tenga un rol más activo, transformador y protagónico.

El proyecto permitió rescatar las apreciaciones y abstracciones individuales de cada estudiante, conocimientos, los cuales son un recurso valioso para significar los conocimientos previos e integrar los nuevos, este ejercicio permitió el despliegue de los estudiantes a través de la libertad, el interés, la satisfacción y el aprendizaje, permitiendo aportar al aprendizaje significativo, y a la transformación de los sujetos, en un clima de respeto, flexibilidad y participación.

El maestro tiene un rol social y transformador, su responsabilidad es responder al contexto en el cual se da su práctica pedagógica, lo cual lo invita a reflexionar sobre lo hecho, lo vivido y más importante sobre quienes lo acompañan, en pro de una relación horizontal la cual permite compartir perspectivas y que reconozca a partir de un pensamiento humano la igualdad en condiciones en la educación.

El juego de rol se establece como una forma de vincular en calidad de iguales a todos los participantes en el salón de clases, para que tengan la oportunidad de socializar y compartir sus saberes, dotados de un rol, se puede convertir el salón de clases en un espacio de contextos donde las relaciones entre todos cobren un sentido sociológico.

La imaginación y creatividad nos permiten la re-significación de metodologías que consideramos obsoletas o negativas, son estos dos ámbitos los que permiten nuevas formas de hacer las cosas, teniendo en cuenta la experiencia acumulada por los docentes anteriores, que si bien responden a otros contextos, necesidades y metodologías, sus saberes aún continúan vigentes, el reflexionar constantemente de nuestra práctica, lo que hacemos bien y más importante a un lo que hacemos mal promueve ese espíritu que encadena el juego de rol, ¿el qué pasaría si?.

Se hace evidente que con una pizca de creatividad e imaginación podemos transformar la cotidianidad de nuestros estudiantes, el reto constituye en cimentar nuevas y creativas experiencias a través del saber de aquellos maestros que abordan metodologías más “tradicionales” con esto nos referimos a que toda práctica y experiencia docente es fundamental y es necesario considerar con esas perspectivas para la nueva formulación de procesos de enseñanza y aprendizaje.

Se hace necesario cultivar la creatividad e imaginación tanto en nuestros estudiantes en el aula como a nuestros colegas, son estos elementos los que permiten dotar de nueva forma las herramientas y posibilidades que tenemos para comunicarnos y cumplir con nuestro rol, características que son necesarias comprender para avanzar en su transformación, y permitir la relación entre el aprendizaje y el saber con las coyunturas de nuestros contextos tan diversos.

De manera acertada se logró ampliar la forma en la que se pueden significar los saberes, ampliar los debates, abordar metodologías activas y transformar a los estudiantes en sujetos activos, participativos y propositivos, actitudes que permiten y complementan una visión humanista de la educación, visión que nos permite asombrarnos de nuestra propia capacidad y tenernos en cuenta para la posible transformación de la sociedad.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.
- Arias Sandoval, L. (2017). El aprendizaje por proyectos: una experiencia pedagógica para la construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 12(1), 51-68.
- Ahumada, J. J., Benítez, X. P., y Castillo, O. D. (2011). LOS JUEGOS DE ROLES COMO MEDIO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL DESARROLLO SOCIAL, Y LA DISMINUCIÓN DE LAS CONDUCTAS VIOLENTAS EN LA ESCUELA. Repositorio institucional universidad libre.
- Anderson, Benedict (1990): *Comunidades imaginarias*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Báez, C. O. Lombana (2018). Capítulo 8: Pensar la lúdica en el campo de la didáctica de la geografía. En *Didácticas Para la vida: reflexiones desde una educación geográfica multidimensional e inclusiva*. (1.a ed., pp. 25-169). Universidad Pedagógica Nacional.
- Bravo Sánchez, F. Ángela, & Ruiz Gómez, L. J. (2017). Uso de los juegos serios como una herramienta interactiva para el aprendizaje significativo de la cátedra de la paz. *Ciudad Paz-ando*, 10(2), 7–18.
- Bruner, J. (2003) *Juego, pensamiento y lenguaje* Barcelona Editorial: Associació de Mestres Rosa Sensat.

- Brell, M. (2006). Juegos de rol. Educación social: revista de intervención socioeducativa, (33),104113.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta, 1(3), 19-37.
- Copier, M. (2005). Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. En Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Online.
- Cipolla, C. M. (1979). Historia económica de Europa: La edad media. Ariel.
- Delval, J. (1996). El desarrollo humano. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Delgado Mahecha, O. (2003). Debates sobre el espacio en la geografía contemporánea. Universidad Nacional de Colombia. Unibiblos
- Díaz Barriga, F. & Hernández, G. (2010). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista. México: Mc Graw Hill.
- Fals, Borda (2000). Acción y espacio. Bogotá D.C: Editorial Anagrama.
- Garoz Puerta, I. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 5 (19) pp.238-269
- Harvey, D. (1990). La condición de la posmodernidad investigación sobre los orígenes del cambio cultural. (pág. 228).

- Institucion Educativa Distrital Campestre Monte Verde. (2003). Plan Educativo Institucional. Obtenido de [https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2021-11/PEI\\_CAMPESTRE\\_MONTEVERDE\\_0.pdf](https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2021-11/PEI_CAMPESTRE_MONTEVERDE_0.pdf)
- Jaimes, A. (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes. *Trabajo de grado en Licenciatura en Pedagogía Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, DC.*
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Alianza 86 IDEAD. (2011)
- Lacoste, Y. (1977): *La geografía: una arma para la guerra*. Barcelona. Anagrama.
- Lucas, J., Escapa, M. & Eguino, M G. (2015) *El uso de juegos de Rol en la docencia: El juego de la Negociación Climática Internacional*.
- Lefebvre, H. (2013). *la producción del espacio*. Madrid: Capitán swing .
- López, M. (2005). El juego como medio para la adquisición de aprendizaje significativo en educación preescolar. *Ecatepec, México. Recuperado el, 15.*
- Marrón Gaité, M. J. (2013). “Los juegos de simulación”, *Didáctica Geográfica*, nº. 1, pp. 45-56
- Mera Avalos, A. (1990). Una aproximación a la idea del estado-nación. *Derecho & Sociedad*, (3), 57-62.
- Montañez Gómez, G., & Delgado Mahecha, O. (1998). Espacio, territorio y región: conceptos básicos para un proyecto nacional. *Cuadernos de Geografía: Revista Colombiana de Geografía*, 7(1-2), 120-134.

- Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es el aprendizaje significativo? *Qurrriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa* 25, 29-56.
- PIRENNE, Henri. *Historia social y económica de la Edad Media*, FCE, México, 1941.
- Romero, J. L. (2013). *La edad media*. Fondo de Cultura Económica.
- Romero Trenas F. *Aprendizaje significativo y constructivismo*. *Rev Digital Profesionales Enseñanza*. 2009.
- Rivera, M. A. L. (2005). *El juego como medio para la adquisición de aprendizaje significativo en educación preescolar (Doctoral dissertation, UPN-153)*.
- Pérez Miranda, I. y Acosta del Río, S. (2015). *Mitología, cultura popular y juegos de rol*. *El Futuro del Pasado*, 7, 219-237.
- Puig, I. (2017). *Los juegos de rol como elemento dinamizador para las clases de Historia en la Educación Secundaria Obligatoria*.
- Riera Alvarez, D. E., & Vintimilla Barros, J. E. (2011). *Valoración del desempeño cognitivo alcanzado por los niños/as mediante el juego de roles (Bachelor's thesis)*.
- Rodriguez, A. (fecha desconocida). *Juegos de rol y la unidereccionalidad*.
- Romero Trenas F. *Aprendizaje significativo y constructivismo*. *Rev Digital Profesionales Enseñanza*. 2009.
- Santos, Milton. (1997). *Técnica, Espago, Tempo. Globalizagao e meio tecnico-cientifico infbrmacional*. Sao Paulo, Editora Hucitec.

- Santos, M. (2000). La naturaleza del espacio: Técnica y tiempo. Razón y emoción.
- Schmidt, Q. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas: guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden [1].
- Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Obtenido de Universidad de los Andes.*
- Velázquez, L., & López A, F. (2019). ¡MUERTE AL REY!: JUEGOS DE ROL E IMAGINACIÓN HISTÓRICA EN LA ESCUELA. Universidad de Antioquia.
- Wallerstein, I. M. (1979). El moderno sistema mundial. La agricultura capitalista y los orígenes de la economía-mundo europea en el siglo XVII.
- Yuval Hoah Harari, De animales a dioses. Breve historia de la humanidad. Debate, cuarta edición. Barcelona, 2014.

**1.1 . CRONOGRAMA DE PLANEACIONES: EXPANSIÓN DEL SISTEMA MUNDO CAPITALISTA.**

Fecha	Horario	Etapa	Momento	Tema
Jueves	06:00-:07:00	Introducción	Juego de rol	Introducción a el juego de rol y creación de personaje
Lunes	07:00-08:00	Introducción	introducción	Sistema-mundo
Miércoles	08:00-9:00	Introducción	Inicio del proyecto y juego de rol	Primera experiencia del juego de rol
jueves	06:00-:07:00	Surgimiento del proyecto	Geografía radical y juego de rol	¿Por qué el sistema mundo se expande geográficamente?
lunes	07:00-08:00	Estructuración del proyecto	Geografía radical y juego de rol	¿Porque es tan importante el intercambio comercial en el sistema mundo capitalista?
Miércoles	08:00-9:00	Puesta en marcha	Geografía radical y juego de rol	¿Cómo se dividía el trabajo entre las clases sociales?
lunes	07:00-08:00	Puesta en marcha	Geografía radical y juego de rol	¿Por qué se dividen y especializan los espacios?
miércoles	08:00-9:00	Puesta en marcha	Geografía radical y juego de rol	¿Cómo se vivía el intercambio desigual?
jueves	06:00-:07:00	Puesta en marcha	Geografía radical y juego de rol	¿Porque la periferia no puede convertirse en centro?
lunes	07:00-08:00	Puesta en marcha	Geografía radical y juego de rol	¿Cómo se dividía el trabajo según su ubicación geográfica

				en el sistema mundo capitalista?
miércoles	08:00-9:00	Evaluación	Geografía radical y juego de rol	¿Qué ocasiona en nosotros la división geográfica del trabajo en centros y periferias?
Jueves	06:00-:07:00	Evaluación	Cierre del proyecto	Conclusiones

## 1.2 PLANEACIONES.

### Anexo. 1. Introducción al juego de rol y creación de personaje.

<b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b>		
Fecha: Jueves 1 de septiembre	Horario: 06:00-07:00am	Etapas: Diagnóstico
<b>DIA 1 tema :</b> Introducción al juego de rol y creación de personaje		
<p><b>Actividades:</b></p> <p>08:00am: explicación sencilla de cómo se juega y sus características básicas a partir de la libertad, la elección, su invención, sus consecuencias y su dinamismo.</p> <p>08:30am: Imaginación y creación de un personaje.</p> <p>A. Cada estudiante deberá crear con papel, tijeras y cartulina, un</p>	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- introducir a los estudiantes al juego de rol.</li> <li>-crear un personaje para el juego de rol.</li> </ul>	

<p>personaje el cual servirá de avatar dentro el juego.</p> <p>B. En una ficha bibliográfica o una cartulina pequeña el estudiante deberá anotar las características de su personaje, estas incluirán género, raza y aspecto físico.</p> <p>C. El estudiante deberá agregar rasgos de personalidad, intereses, ideales y defectos 3 en cada uno.</p> <p>08:45am: recopilación de los personajes creados</p> <p>a. Los estudiantes deberán socializar de forma sencilla y general su personaje.</p> <p>08:50am: cierre y preguntas finales</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Anexo. 2. Explicación general del sistema mundo.**

<p><b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b></p>		
<p>Fecha: lunes 5 de septiembre</p>	<p>Horario: 07:00-08:00am</p>	<p>Etapas: Juego de rol</p>

**DIA 2 tema : Sistema-mundo**

**Actividades:**

08:00am: introducción al sistema mundo

se dará una explicación general del sistema-mundo:

- A. Explicación sobre los centros y las periferias.
- B. Lluvia de ideas de los conocimientos previos sobre las diferencias en estos dos espacios.
- C. Hipótesis sobre el porqué de las diferencias en los centros y las periferias.
- D. Ubicación en un mapa de las periferias y los centros en el mundo actual.

08:50am: cierre y preguntas finales

**Objetivos:**

-hacer una introducción al sistema mundo.

-explicar las características principales del centro y la periferia.

-evidenciar los conocimientos previos de los estudiantes.

### Anexo. 3. Primera experiencia en el juego de rol.

<b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b>		
Fecha: miércoles 7 de septiembre	Horario: 08:00-09:00am	Etapas: Inicio del proyecto y juego de rol
<b>DIA 3 tema :</b> Primera experiencia en el juego de rol		
<b>Actividades:</b>  08:00am: Desarrollo de diferentes comunidades  Los estudiantes se agruparan en torno a 2 centros con el sentido de desarrollarlos como centros en un futuro.  A. La designación de roles será de manera orgánica a partir de las necesidades e intereses, es decir que los mismos estudiantes sean quienes delimiten sus roles y sus espacios de interés en un primer momento.  B. Los estudiantes se agruparan en torno a 2 centros los cuales pueden diferir de intereses y objetivos, los estudiantes serán quienes doten y desarrollen estas características.	<b>Objetivos:</b>  -Realizar un ejercicio introductorio al juego de rol.  -Desarrollar a través del juego de rol las diferentes centros.  .observar la manera e intereses con la que los estudiantes realizan el desarrollo de la comunidad.	

<p>C. Las comunidades iniciaran en un centro establecido por los estudiantes, en un primer momento esta población contendrá a todos los estudiantes de un grupo, para luego si es de su interés moverse a otros espacios y ubicarse allí, para desarrollar otros asentamientos.</p> <p>8:40: Los estudiantes una vez ubicada la comunidad, podrán desarrollar sus roles como ellos quieran con libertad y responsabilidad de las acciones y sus resultados, esto se llevara a cabo de forma individual o de forma colectiva según la necesidad de la comunidad.</p> <p>08:50am: cierre y preguntas finales</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Anexo. 4. ¿Por qué el sistema mundo se expande geográficamente?**

<p><b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b></p>		
<p>Fecha: jueves 8 de septiembre</p>	<p>Horario: 06:00-07:00am</p>	<p>Etapas: Geografía radical y juego de rol</p>
<p><b>DIA 4 tema:</b> ¿Por qué el sistema mundo se expande geográficamente?</p>		
<p><b>Actividades:</b></p> <p>08:00am: inicio del juego de rol-expansión geográfica</p>	<p><b>Objetivos:</b></p> <p>-identificar las características principales de la expansión del volumen geográfico del mundo.</p>	

Los estudiantes con su centro ya establecido, deben desarrollar la infraestructura necesaria para la expansión, como vías y puertos.

A. La comunidad debe contar con áreas definidas en cuanto a su producción, distribución y división del trabajo en base al centro.

B. Se deben representar Los medios con el fin de expandir el sistema mundo desarrollado por todas las comunidades.

8:30: intercambio comercial

Se establecerá el centro el cual es la ciudad en la cual los burgueses concentran sus operaciones de venta, compra y producción, por lo tanto sus intereses serán los que tendrán más relevancia.

A. A medida que la economía mundo crece en volumen geográfico, se especializaran los espacios a partir de la idea de que no es necesario producir todo en una un solo lugar.

-Relacionar la expansión geográfica con los intereses de la población.

-Observar la expansión geográfica que llevan a cabo los estudiantes.

08:40am: cierre y pregunta orientadora.	
-----------------------------------------	--

**Anexo. 5. ¿Porque es tan importante el intercambio comercial en la economía mundo capitalista?**

<b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b>		
Fecha: lunes 12 de septiembre	Horario: 07:00-08:00am	Etapa: Geografía radical y juego de rol
<b>DIA 5 tema:</b> ¿Porque es tan importante el intercambio comercial en la economía mundo capitalista?		
<b>Actividades:</b>  07:00am: inicio del juego de rol  Los estudiantes ya deben contar con centros bien establecidos y periferias las cuales mantendrán relaciones comerciales permanentes con sus respectivos centros de forma desigual.  A. Los estudiantes según su posición económica y rol, tendrán diferentes necesidades, las cuales serán básicas intermedias y altas, las necesidades básicas harán referencia al todo lo necesario para sobrevivir como ropa o comida, las interferidas hacen referencia a la		<b>Objetivos:</b>  -reconocer la importancia del intercambio comercial en el sistema mundo capitalista.  -relacionar la expansión geográfica con la cada vez mayor y diversa lista de productos intercambiados.  -comprender la importancia de productos como la sal y las especias.  -observar los intercambios comerciales entre los distintos estudiantes, sus centros y periferias.

socialización, artículos de mayor valor como mejor ropa, alcohol y una diversidad amplia de artículos de consumo como las especias, sal.

B. La ampliación de las necesidades debe estimular la creación de productos, la colonización y la vinculación de otras cosas al mercado, permitiendo ampliar la riqueza general de la población.

C. La producción debe estar estrictamente relacionada con los intereses comerciales y económicos de las elites gobernantes, subsanando sus necesidades y ampliando la oferta de productos.

e. Las rutas comerciales serán fundamentales para el intercambio continuo de mercancías y relaciones sociales, pues será por aquí por donde pasaran las caravanas con mercancías y personas, estas rutas contarán con una serie de espacios especializados para su operación como puertos.

8:20: relación con el centro

- A. Los recursos provenientes de las periferias se concentran y acumulan en los centros, dada la especialización de estos espacios, los cuales son producidos y reproducidos por los intereses de las burguesías y sus operaciones.
  
- B. Las burguesías en base a sus intereses serán quienes delimiten y dividan el espacio según su conveniencia.
  
- C. Se deberá constituir un estado que defienda los intereses burgueses y en el cual las decisiones políticas emanaran desde el centro hacia las periferias.

08:40am: cierre y pregunta orientadora

**Anexo. 6. ¿Cómo se dividía el trabajo entre las clases sociales?**

**Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.**

Fecha: miércoles 14 de septiembre	Horario: 08:00-09:00am	Etapa: Geografía radical y juego de rol
<b>DIA 6 tema:</b> ¿Cómo se dividía el trabajo entre las clases sociales?		
<p><b>Actividades:</b></p> <p>07:00am: inicio del juego de rol</p> <p>Para esta etapa, ya los roles y de forma más específica la división del trabajo se llevó acabo, a partir de aquí las clases sociales serán determinantes para entender la división del trabajo.</p> <p>A. Como el juego ha ido mostrando las clases sociales se dividen a partir de la cantidad de trabajo empleado para la producción y el control del trabajo.</p> <p>B. Las clases bajas serán quienes generan una mayor cantidad de trabajo, al estar asignadas a la producción de artículos y productos básicos de primera necesidad los cuales son necesarios para la vida, De igual forma, el control del trabajo será pequeño en comparación con el trabajo empleado.</p>	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-reconocer las características principales de la división del trabajo.</li> <li>-relacionar las distintas clases sociales con la división del trabajo.</li> <li>-observar la división del trabajo en el juego hasta este momento.</li> <li>-observar las formas en que los estudiantes asumen la división del trabajo como manera de diferenciar, asignar y especializar tareas dentro de los centros y periferias.</li> </ul>	

C. Las clases medias estarán más vinculados con el comercio y la producción industrial, el control del trabajo será más elevado pero de igual manera disminuye la cantidad de trabajo empleado.

D. Las clases altas son aquellos que toman decisiones económicas, políticas y sociales, son el centro de la sociedad urbana, es por ello que el trabajo empleado es bajo en comparación con las distintas clases sociales, sin embargo el control del trabajo será relativamente alto.

8:20: especialidad y división.

El trabajo es dividido a razón de hacer más específico, el cual conlleva más control.

A. El rol de cada estudiante debe estar vinculado en las diferentes clases sociales, a fin de mostrar la ubicación, especialidad y división de ese trabajo en concreto.

<p>B. En los trabajos y los roles debe verse reflejada la relación con las distintas clases sociales, la especialización de ese trabajo y la clase social a la que se pertenece.</p> <p>C. La distribución de los recursos, el trabajo y la riqueza debe realizarse a través del estado de manera desigual a razón de los momentos y sesiones de trabajo anterior.</p> <p>D. Se representara con lana de diversos colores, las diferentes relaciones que se sostienen entre espacios, sean económicas o sociales.</p> <p>08:40am: cierre y pregunta orientadora</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Anexo. 7. ¿Por qué se dividen y especializan los espacios?**

<b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b>		
Fecha: Lunes 19 de septiembre	Horario: 07:00-08:00am	Etapa: Geografía radical y juego de rol
<b>DIA 8 tema:</b> ¿Por qué se dividen y especializan los espacios?		

**Actividades:**

07:00am: inicio del juego de rol

Cada estudiante poseerá un espacio el cual autogestionaria para suplir sus necesidades básicas, a través de este ejercicio se asignaran 5 comerciantes, los cuales permitirán el intercambio entre los diferentes espacios.

Los estudiantes deberán dividir los espacios en relación a su producción e intereses de una forma mucho más ordenada y explicita.

A. Se dividía el espacio según los intereses de los estudiantes y los comerciantes, los cuales tomaran la decisión de que espacios conectar y que producir.

B. No existirán centros y periferias en este momento, sin embargo si existirá un intercambio dinámico el cual permita a los estudiantes obtener lo que necesiten a partir de los dos espacios diferenciados que existen: los espacios de autoconsumo y los espacios dedicados al intercambio.

**Objetivos:**

-reconocer las características principales de la división geográfica del trabajo.

-relacionar la división geográfica del trabajo con las diferentes clases sociales.

-observar las formas en que los estudiantes asumen la división geográfica del trabajo a partir de la especialización dentro de los centros y las periferias.

8:20: división y espacio.

- A. Las cadenas de producción constituidas por los estudiantes como de transporte y de intercambio deben tener un lugar determinante al mostrar la cadena productiva de cada objeto y su beneficio.
- B. Los productos básicos deberán ser producidos en las periferias y consumidos en los centros en mayor medida.
- C. El comerciante deberá imponer sus ideas políticas y económicas a otros espacios según sus intereses.
- D. cada espacio debe estar vinculado puede o no estar vinculado con los comerciantes.
- E. Los estudiantes deberán especializar su producción a medida que se vinculan con el intercambio entre espacios.

<p>F. En los trabajos y los roles debe verse reflejada la relación con el espacio y su situación en la especialización de ese espacio.</p> <p>08:40am: cierre y pregunta orientadora</p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Anexo. 8. ¿Porque la periferia no puede convertirse en centro?**

<b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b>		
Fecha: Miércoles 21 de septiembre	Horario: 08:00-09:00am	Etapa: Geografía radical y juego de rol
<b>DIA 9 tema:</b> ¿Porque la periferia no puede convertirse en centro?		
<p><b>Actividades:</b></p> <p>07:00am: inicio del juego de rol</p> <p>La periferia según su posición en la economía mundo capitalista sirve de espacios para la acumulación de capital de los centros, a razón de esta idea se imponen modelos de trabajo forzado, servil o de otra índole a fin de garantizar tal acumulación en un periodo menor de tiempo.</p> <p style="padding-left: 40px;">A. Para este momento todos los estudiantes están vinculados a la economía mundo capitalista.</p>	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Caracterizar las periferias.</li> <li>-identificar las razones del porque las periferias siguen siendo periferias.</li> <li>-comprender el papel de las cadenas de producción e intercambio en la relación centro periferia.</li> <li>-observar las forma en la que los estudiantes encuentran sentido a la desigualdad entre periferia y centro.</li> </ul>	

B. Se abordara el intercambio desigual con los estudiantes a medida que se agrupan en estados y dividen de forma más exhaustiva sus tareas y espacios.

C. En cada estado se compondrá un centro y una periferia según sus características.

8:20: cambio de centro.

En economía mundo capitalista pueden existir varios centros, los cuales no son otra cosa que la cristalización de la vida urbana, con todo lo que ello contrae son el centro de la humanidad en cuanto a especialización, diversidad, política y economía se refiere, pero estos pueden cambiar de ubicación.

A. Los estados existentes se disputaran el dominio y el control del centro de la economía mundo.

B. El poder emanara de los estados los cuales están vinculados como centros o periferias.

<p>C. el poder central debe ser vinculado a partir de la política y la cultura, al mostrar el centro como poder hegemónico el cual domina y organiza según su interés los espacios que controla como los demás estados.</p> <p>D. Se llevara a cabo la vinculación económica y las distintas cadenas de intercambio existentes entre los centros y periferias deben ser una de las razones por las cuales el espacio se divide en base a su especialidad y producción.</p> <p>08:40am: cierre y pregunta orientadora</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Anexo. 9. ¿Cómo se dividía el trabajo según su ubicación geográfica en el sistema mundo capitalista?**

<p><b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b></p>		
<p>Fecha: Jueves 22 de septiembre</p>	<p>Horario: 06:00-07:00am</p>	<p>Etapas: Geografía radical y juego de rol</p>

**DIA 10 tema:** ¿Cómo se dividía el trabajo según su ubicación geográfica en el sistema mundo capitalista?

**Actividades:**

07:00am: inicio del juego de rol

Para este punto se pretende que exista la dinámica desigual entre los estados y los estudiantes que conforman cada uno de ellos.

- A. deben estar vinculados entre si según su clase social, trabajo y ubicación geográfica en una relación de interdependencia con los diferentes espacios y clases sociales.
- B. El espacio es dividido con una racionalidad económica, por lo que se divide y especializa para ser más eficiente, productivo y generar más capital a los grupos gobernantes.
- C. Las periferias serán relacionadas con espacios los cuales utilizan de forma más intensa el trabajo, son específicos y poco diversificados, mientras que los

**Objetivos:**

-reconocer las características de los centros de la economía mundo capitalista.

-relacionar las distintas clases sociales con su ubicación geográfica en la economía mundo capitalista.

-observar las formas en que los estudiantes organizan su rol en el juego el cual se desarrolla a partir de los centros y periferias.

centros son lugares diversos, especializados en la producción industrial e intelectual, como también en el intercambio.

8:20: diferencias.

En este punto se trata de mostrar como la división geográfica y jerárquica del trabajo crea unas pautas homogéneas y generalizadas en los individuos.

- A. los centros deben mostrar una cultura mayoritariamente urbana, generada a partir de la clase media, los trabajos especializados e industriales.
- B. Las periferias, que si bien tienden a la diversidad en cuanto que son distintas unas entre otras, la poca diversidad de su producción causara su incesante énfasis en la extracción de recursos para la exportación, como la agricultura intensiva, la minería.
- C. En los trabajos y los roles debe verse reflejado como los

<p>estudiantes asumen la condición de centro y periferia a partir de sus roles.</p> <p>D. Se le dará lugar a las posibilidades y dificultades de llevar acabo la vida cotidiana en el centro o la periferia desde una perspectiva individual.</p> <p>08:40am: cierre y pregunta orientadora.</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Anexo. 10. ¿Qué ocasiona en nosotros la división geográfica del trabajo en centros y periferias?**

<b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b>		
Fecha: Jueves 22 de septiembre	Horario: 06:00-07:00am	Etapas: Geografía radical y juego de rol
<b>DIA 11 tema:</b> ¿Qué ocasiona en nosotros la división geográfica del trabajo en centros y periferias?		
<p><b>Actividades:</b></p> <p>07:00am: inicio del juego de rol</p> <p>A. Los estudiantes a medida el juego de rol se desarrolla deberán evidenciar las diferencias ocasionadas por la economía mundo</p>	<p><b>Objetivos:</b></p> <p>-identificar los elementos positivos y negativos que tiene ubicarse en los centros y periferias.</p> <p>-relacionar la ubicación geográfica con el diario vivir de los estudiantes.</p>	

capitalista entre las clases sociales.

- B. A partir del juego se comparara las funciones de los distintos espacios, y su relación con su ubicación y sus intereses para el centro.
- C. El juego para este punto ha mostrado el privilegio que supone ser el centro de la economía mundo capitalista.
- D. Se analizará las condiciones que supone para los estudiantes ser excluidos o incluidos en el centro.

8:20: Centro y periferia dos caras de la misma moneda

- A. Se deberá tener en consideración la relación de cada trabajo y rol con el sistema mundo capitalista y como este se insertaba en su mecanismo.
- B. A partir de aquí los intereses de los estudiantes con más poder deben ser lo más explícitos posibles a partir del juego, con el sentido de mostrar el poder hegemónico

-reflexionar en las consecuencias de la división geográfica del trabajo.

<p>que se despliega y sostiene a partir de los centros.</p> <p>C. Se trata de dar lugar a las dificultades de la vida cotidiana en el centro o la periferia desde una perspectiva individual.</p> <p>D. Se generara una diferencia entre que espacios son mejores para el desarrollo de vida de los estudiantes tanto en el juego de rol como en la vida real.</p> <p>08:40am: cierre y preguntas orientadora</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Anexo. 11. Conclusiones y cierre del proyecto**

<b>Sistema-mundo. Área de pensamiento histórico. 701 y 702.</b>		
Fecha: Lunes 26 de septiembre	Horario: 07:00-08:00am	Etapas: Conclusiones
<b>DIA 12 tema:</b> Conclusiones y cierre del proyecto		

**Actividades:**

07:00am: inicio de la sesión de trabajo.

- A. Los estudiantes deberán socializar la experiencia en base a su personaje.
- B. Se reflexionara de forma general sobre el desempeño y la participación de cada estudiante en el juego de rol.
- C. Se socializara las metas y objetivos cumplidos como los aciertos y desaciertos del juego de rol de cara a los objetivos grupales.

8:30: resultados

- A. Se expondrán todos los productos conseguidos y a desarrollados a través del proyecto.
- B. Valorar los resultados conseguidos a partir de una retroalimentación.

08:50am: cierre y preguntas finales

**Objetivos:**

-identificar los aciertos y desaciertos del proyecto.

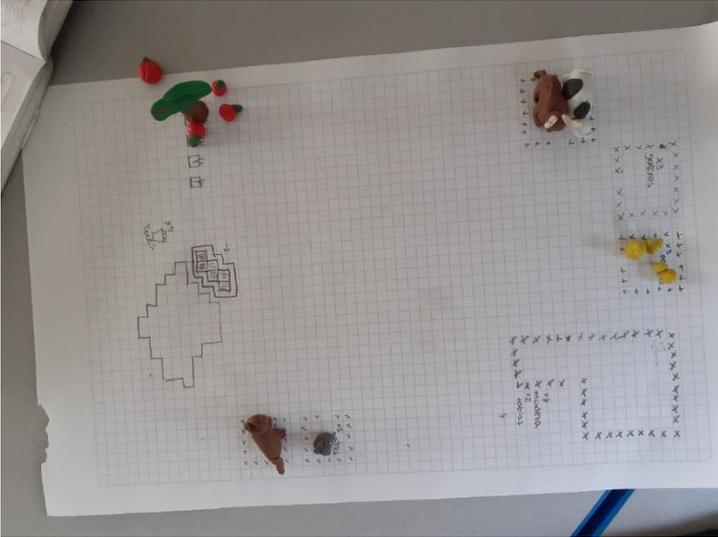
-valorar los resultados conseguidos a través del trabajo por proyectos.

-socializar los objetivos y metas logradas.

-reflexionar sobre el trabajo por proyectos y el juego de rol en general.

<p>C. Evaluar de forma colectiva de cara a las preguntas orientadoras y su comprensión el desarrollo del proyecto.</p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

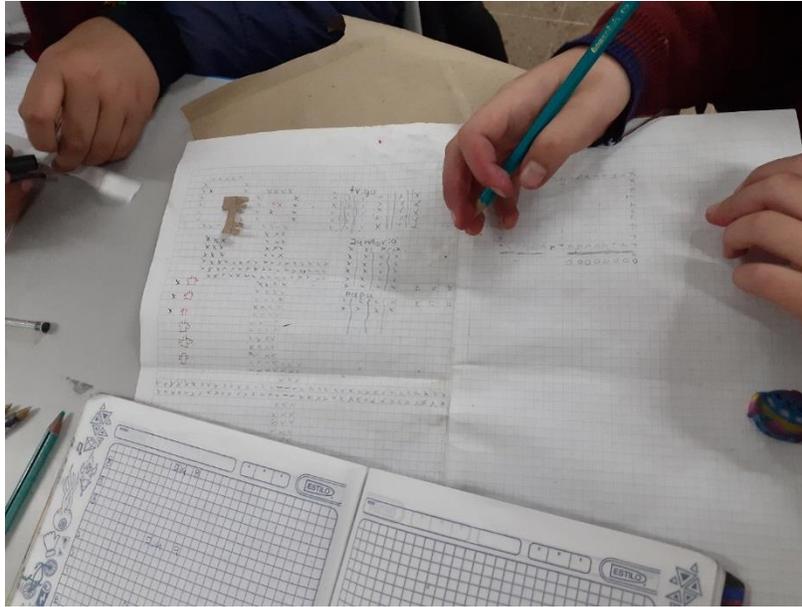
**1.3 FOTOGRAFÍAS.**



**Fotografía 1. Vista de una villa inicial.**



**Fotografía 2. Elaboración de bienes y espacios de subsistencia.**



**Fotografía 3. Toma de decisiones colectivas.**



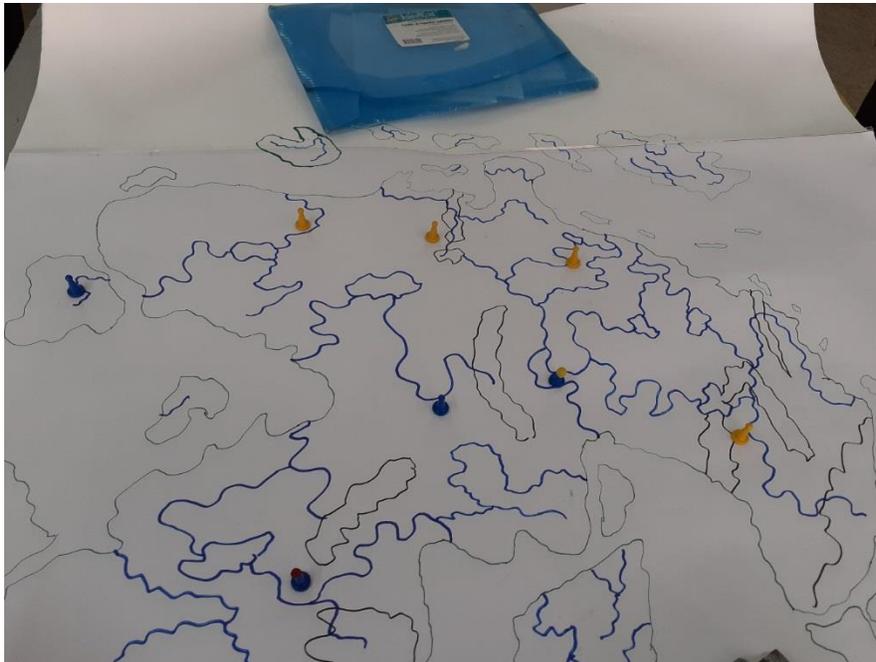
**Fotografía 4. Ubicación de otros elementos en la villa.**



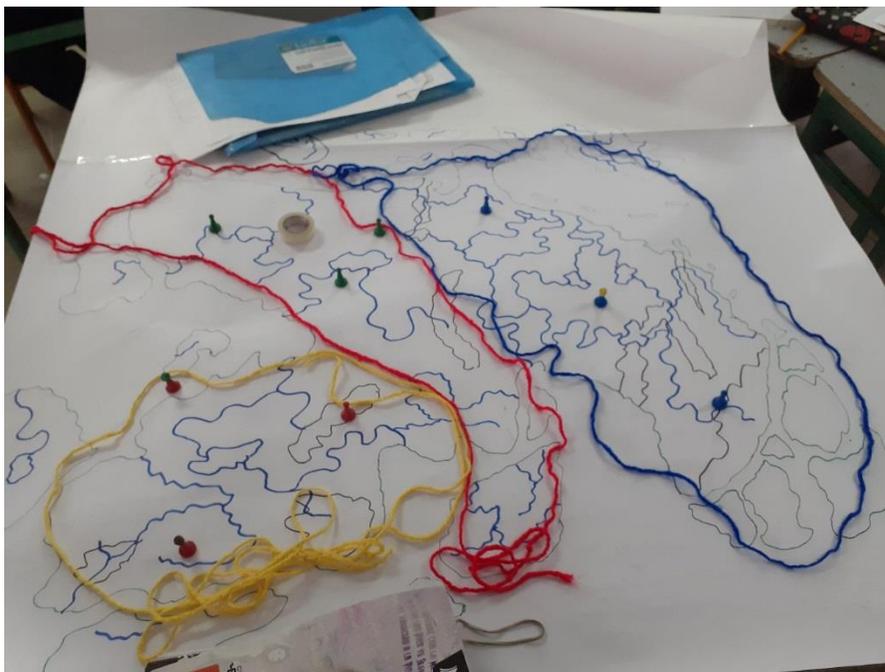
**Fotografía 5. Organización del espacio por parte de los estudiantes.**



**Fotografía 6. Ubicación e identificación de los medios de producción.**



**Fotografía 7. Comunidades religiosas asignadas, el islam y el cristianismo.**

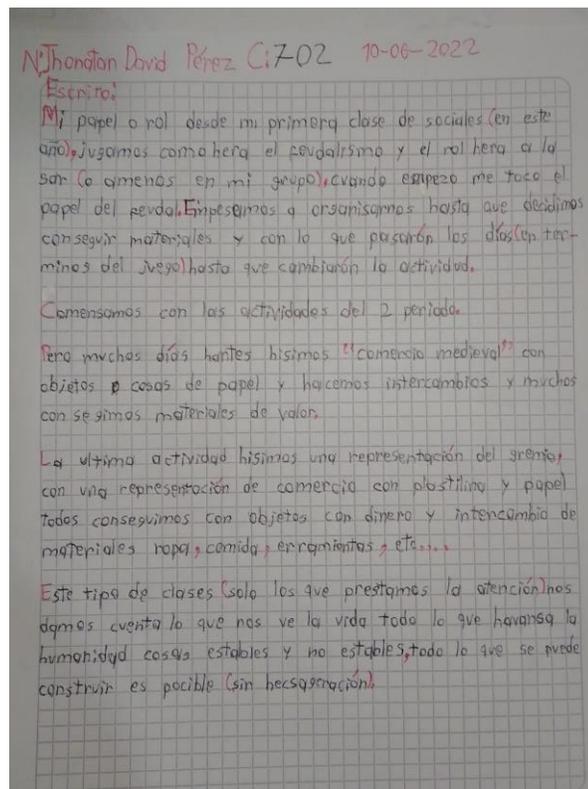


**Fotografía 8. Conformación de los primeros reinos.**





**Fotografía 11. Industria y producción de mercancías.**



**Fotografía 12. "mi papel en el juego de rol"**

07/06/2022 emily Roxanne Tejada Sandoval 702

Informe

Buenos días, por medio de este informe quiero dar a conocer mi experiencia y participación en el juego desarrollado con el practicante Jose Ravid en las últimas clases de historia, en presencia de la profesora Luz Paulina.

mi participación fue como señorita feudal liderando a mis siervos, escogiendo un territorio clave para mi reino o imperio, luego con mis compañeros Mateo Galvis y Nicolas Priada que en el juego eran mis siervos, comenzamos a elaborar productos como el trigo, ropa, espadas y joyas para comercializar (los productos se dibujaron y recortaron), luego el profe Jose Ravid nos dijo que con los productos haríamos ferias y para comprar productos lo haríamos con unas monedas hechas anteriormente. Mi experiencia fue y ha sido magnífica, es divertido y "satisfactorio" la forma en la cual el practicante nos enseña sobre la edad media, el feudalismo, la forma de política y gobierno, los gremios, las ferias, los imperios y sus diferentes temas o situaciones sucedidas antiguas y históricamente.

Este ha sido mi informe en cuanto a mi experiencia y a mi diferente participación en este juego y hora de clase.

Fotografía 13. "Participación"

# EDAD MEDIA Y EL JUEGO DE ROL

Primero el profesor nos dio una hoja grande para hacer nuestro reino después fuimos haciendo nuestro pueblo y apareció el señor feudal y sus campesinos escribiendo lo que estaban haciendo en el pueblo que era las cultivos/comercios, herramientas, animales y cosas y nos metimos más al juego y también apareció el comercio después fuimos expandiendo las cosas y produciendo más mercancías. Fuimos escribiendo los días como estados haciendo nuestro reino y apareció la comerciante que producía nuestros negocios y mercancías y comenzamos a pelear con otros reinos y quitarlos para si el señor feudal perdía pasaba a ser campesino y lo que hizo fue dibujar, recortar, escribir y a derrotar a tres reinos pero perdidos.

Eduardo Santiago Rojas Balón Fort

Fotografía 14. "resumen generado por un estudiante".





Fotografía 17. Representación de un centro.