

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
		<b>PAGINA: 1 de 7</b>

26.

<b>FECHA</b>	miércoles, 10 de julio de 2019
--------------	--------------------------------

Señores  
**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
 BIBLIOTECA  
 Ciudad

<b>UNIDAD REGIONAL</b>	Sede Fusagasugá
<b>TIPO DE DOCUMENTO</b>	Trabajo De Grado
<b>FACULTAD</b>	Educación
<b>NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO</b>	Pregrado
<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	<b>Licenciatura en Educación Básica con Énfasis En Ciencias Sociales</b>

El Autor (Es):

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN</b>
Bernal Pérez	Juan Sebastián	1030608232

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



**MACROPROCESO DE APOYO  
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO  
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL  
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

**CÓDIGO: AAAr113  
VERSIÓN: 3  
VIGENCIA: 2017-11-16  
PAGINA: 2 de 7**

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>
Rodríguez Triviño	Oscar Hernán

<b>TÍTULO DEL DOCUMENTO</b>
Juegos de Rol (Role Playing Games) alternativa con estudiantes marginales. Análisis de las experiencias, Fusagasugá 2018.

<b>SUBTÍTULO (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)</b>

<b>TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía</b>
Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales

<b>AÑO DE EDICION DEL DOCUMENTO</b>	<b>NÚMERO DE PÁGINAS</b>
10/07/2019	204

<b>DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)</b>	
<b>ESPAÑOL</b>	<b>INGLÉS</b>
1. Juegos de rol	
2. Herramienta pedagógica	
3. Educación marginal	
4. Construcción de sentido	
5. Didáctica	
6. Aprendizaje	

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 3 de 7</b>

### **RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS**

(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

El bajo nivel académico institucional en Colombia y por ende en Fusagasugá, hace necesario el pensarse alternativas educativas para aquellos sujetos que aunque hacen parte del sistema educativo, se encuentran excluidos por el mismo, dado que su aprehensión y uso de las herramientas académicas pareciesen estar por debajo del promedio colectivo, en ese sentido ésta propuesta busca la innovación de estrategias pedagógicas que permitan la nivelación de los estudiantes del bachillerato sabatino en la institución FUNDESER, la primaria acelerada o el bachillerato académico en el Colegio Promoción social.

Con esto se pretende que los sujetos en formación exploren toda su capacidad de aprender y crear a través del juego, la lúdica y la didáctica, en los que, se incluyen los juegos de rol, consiguiendo de esta manera reconciliarlos con el espacio escolar a través de capacidades como el trabajo cooperativo y auto-estrategias de mejoramiento que le permitan terminar sus procesos académicos mientras se forma como actor político y social.



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 4 de 7</b>

### AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son: Marque con una "X":

<b>AUTORIZO (AUTORIZAMOS)</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
2. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	X	
3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	X	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	X	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 5 de 7</b>

autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

**NOTA:** (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

**Información Confidencial:**

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

**SI \_\_\_ NO \_X\_.**

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

**LICENCIA DE PUBLICACIÓN**

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
NIT: 890.680.062-2



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 6 de 7</b>

patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo (amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



**Nota:**

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. PerezJuan2017.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. Juegos de rol 2019.pdf	Documento de texto
2. Anexos final Z.pdf	Documento de texto e imagen
3. Unidad Z.pdf	Documento de texto e imagen
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafa)
Bernal Pérez Juan Sebastián	Juan S. Bernal

12.1.50

**Juegos de Rol (Role Playing Games) alternativa con estudiantes marginales. Análisis de las experiencias, Fusagasugá 2018.**

Juan Sebastian Bernal Perez

Universidad de Cundinamarca

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales

2019

**Juegos de Rol (Role Playing Games) alternativa con estudiantes marginales. Análisis de las experiencias, Fusagasugá 2018.**

Juan Sebastian Bernal Perez

Trabajo de grado para optar al título de  
Licenciado en educación básica con énfasis en Ciencias Sociales

Orientador

Oscar Hernán Rodríguez Triviño

Universidad de Cundinamarca

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales

2018

“No tomes nada en serio que no te haga reír”

Eduardo Galeano (del Prólogo de "Triste, Solitario y Final")

**Dedicatoria:**

A las personas, instituciones y estudiantes que hicieron posible la cimentación de este trabajo, especialmente a mi familia por su apoyo en toda la etapa académica, y un agradecimiento especial a Fernanda quien fue mi apoyo incondicional en la construcción de esta propuesta. Muchas gracias a todos los que de una u otra forma tuvieron que ver con la participación y construcción de las mesas de juego, así como en la elaboración del documento de grado.

## **Resumen.**

El bajo nivel académico institucional en Colombia y por ende en Fusagasugá, hace necesario el pensarse alternativas educativas para aquellos sujetos que aunque hacen parte del sistema educativo, se encuentran excluidos por el mismo, dado que su aprehensión y uso de las herramientas académicas pareciesen estar por debajo del promedio colectivo, en ese sentido ésta propuesta busca la innovación de estrategias pedagógicas que permitan la nivelación de los estudiantes del bachillerato sabatino en la institución FUNDESER, la primaria acelerada o el bachillerato académico en el Colegio Promoción social.

Con esto se pretende que los sujetos en formación exploren toda su capacidad de aprender y crear a través del juego, la lúdica y la didáctica, en los que, se incluyen los juegos de rol, consiguiendo de esta manera reconciliarlos con el espacio escolar a través de capacidades como el trabajo cooperativo y auto-estrategias de mejoramiento que le permitan terminar sus procesos académicos mientras se forma como actor político y social.

*Palabras clave: Juegos de rol, herramientas pedagógicas, educación marginal, construcción de sentido, didáctica, aprendizaje.*

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>Introducción.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Planteamiento del problema.....</b>	<b>12</b>
1.1. Pregunta.....	13
<b>2. Objetivos.....</b>	<b>14</b>
2.1. General.....	14
2.2. Objetivos Específicos.....	14
<b>3. Justificación.....</b>	<b>15</b>
<b>4. Antecedentes procedimentales. ¿Qué es un juego de rol?.....</b>	<b>17</b>
4.1. Antecedentes.....	21
<b>5. Marco teórico.....</b>	<b>28</b>
5.1. El juego como medio de aprendizaje.....	29
5.1.1. Adaptabilidad.....	29
5.1.2. Diversidad.....	30
5.1.3. Diversión y Dinamismo.....	30
5.2. Aprendizaje.....	32
5.2.1. Aproximación al aprendizaje.....	33
5.2.2. El conocimiento.....	33

5.2.2.1. Motivación.....	35
5.2.3. La aprehensión.....	37
5.2.4. La evaluación.....	39
5.3. Construcción de sentido.....	42
5.3.1. Ciudadano político.....	42.
5.3.2. Oralidad.....	44
<b>6. Capítulo I. Detrás del velo.....</b>	<b>45</b>
6.1. Metodología.....	46
6.2. Autoevaluación.....	48
6.3.Mesa de pilotaje.....	50
6.3.1. Pilotaje 1 Cultos Innombrables.....	50
6.3.2. Pilotaje 2 Fiasco.....	56
<b>7. Capítulo II. Espacio la última frontera.....</b>	<b>60</b>
7.1. Caracterización de la institución educativa FUNDESER.....	60
7.2. Caracterización colegio Promoción Social.....	65
<b>8. Los estudiantes en su contexto.....</b>	<b>72</b>
8.1. <i>Actividad 1.</i> Pasos.....	74
8.2. <i>Actividad 2.</i> Cadáver exquisito.....	75
8.3. <i>Actividad 3.</i> Piedra Papel o Tijeras.....	76

8.4.Mesa de Rol final.....	77
<b>9. Capítulo III, Unida didáctica.....</b>	<b>85</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>111</b>
<b>Trabajos citados.....</b>	<b>115</b>
<b>Videos referenciados.....</b>	<b>117</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>118</b>

## **Lista de gráficos.**

Gráfico 1. Cartas.....	90
Gráfico 2. PPT B/N.....	103
Gráfico 3. PPT.....	104
Gráfico 4. Estrella de la esperanza. ....	106
Gráfico 5. PPT estrella. ....	106
Gráfico 6. PPT juego en curso.....	184

## **Lista de tablas.**

Tabla 1. Personajes del juego mesa CI. ....	52
Tabla 2. Jugadores y relaciones mesa Fiasco. ....	57
Tabla 3. Mesa final tabla de personajes. ....	79-80

## Anexos.

Nº1. - Piloto 1.....	110
Nº2. Diario de campo Nº1.....	112
Nº3 Diario de campo Nº2. ....	114
Nº4 Diario de campo Nº3.....	117
Nº5 Diario de campo Nº4.....	120
Nº6 Diario de campo Nº5.....	123
Nº7 Diario de campo Nº6 .....	126
Nº8 Diario de campo Nº7.....	128
Nº9 Diario de campo Nº8.....	164
Nº10 Diario de campo Nº9.....	173
Nº11 Diario de campo Nº10.....	182
Nº12 Diario de campo Nº11.....	184
Nº13 Cultos Innombrables (imágenes).....	186
Nº14 Invitación.....	187
Nº15. Ficha de personaje Cultos innombrables.....	188
Nº16. Monstruos de la Violencia. Pequeños investigadores de monstruos.....	189
Nº17 Contrato. Pequeños investigadores de monstruos.....	190
Nº18 Cartas y otros.....	192
Nº19 Fichas y opiniones del juego.....	194

## **Introducción.**

El presente trabajo es un recorrido por algunos momentos de la práctica académica que conlleva a la ejecución de estrategias, posibilitando la creación y el desarrollo de una mesa de RPG<sup>1</sup> (Juego de Rol) con fines académicos y didácticos, las cuales abren espacios a la construcción de nuevas formas de pensarse la escuela, así como a entender a los estudiantes desde su contexto.

La primera parte es un recopilatorio de experiencias con el RPG, tanto en el ámbito académico como en el espacio de ocio en el que éste se desarrolla. También es un acercamiento a la teoría y a la contextualización de la prácticas, pasando por las dificultades existentes en el aula para generar la evolución en el campo de la didáctica. Junto con esto, se suma la pretensión de vincular estos campos con los postulados de autores como Landsdown donde se enlaza la construcción de ciudadanos desde niños en el aula, tema que se desarrolla en la categoría de construcción de ciudadano o de sentido en el marco del trabajo pero que se verá reflejado en toda la construcción textual del trabajo de grado.

Seguidamente, se aprecian los intentos por llevar a la acción la experiencia del rol a espacios educativos que puedan mejorar y esclarecer la propuesta pedagógica y que darían elementos para la construcción de espacios prácticos y pedagógicos que repercutirán en la creación de dicha propuesta pedagógica de manera acertada, es así que metodológicamente se busca la autoevaluación, así como el trabajo colectivo partiendo de lo lúdico para construir sentido a

---

<sup>1</sup> Se aplica a partir del momento por sus siglas en ingles debido a que su significado en español genera confusión en su aplicación. (Nota del autor)

partir de una premisa que podría encontrar su bases en lo cognitivista, el aprendizaje basado en problemas, y la investigación cualitativa, temas a tratar en la categoría de aprendizaje.

Luego el enfoque introduce la práctica realizada en la fundación FUNDESER y en el colegio Promoción Social, espacios que coincidían con la categoría de marginalidad<sup>2</sup> escolar y sin embargo permiten la interacción, así como la flexibilidad curricular necesaria para el proyecto en donde ocasionalmente los estudiantes tuvieron la oportunidad de relacionar los contenidos con actividades lúdicas y didácticas, que conllevan a formas distintas de aprender y que últimamente son el sedimento en el que se edifica el rol como una práctica en el aula. Adicional a las consideraciones anteriores, la decisión de trabajar con dos instituciones y concretamente con éstas, surgieron al detectar necesidades específicas de las instituciones las cuales son compatibles con los objetivos de la investigación, y si bien comparten algún tipo de similitud en el contexto general son suficientemente distintos en lo particular para no parcializar los resultados a una única población viable y, por el contrario, evidencia la posibilidad flexible de la propuesta.

Finalmente, nos encontraremos con las consideraciones del trabajo en las que, si bien se exponen las debilidades y dificultades con que se realizaron, se permite la apertura a considerar nuevos elementos pedagógicos, didácticos y sociales en la planeación de los currículos académicos en las instituciones, empezando claramente con las instituciones trabajadas.

---

<sup>2</sup> Éste se refiere a estudiantes dentro de la escolaridad, pero que por distintos motivos fueron expulsados de varias instituciones orillados a instituciones que poseen una percepciones de poco rigurosa. (Nota del autor)

## 1. Planteamiento del Problema

Entendiendo el contexto de los últimos años de la escuela colombiana en cuanto la concepción del Estado frente a la noción de educación y a pesar de sus esfuerzos, las aulas colombianas se han visto estancadas en cuanto a las didácticas y la pertinencia de los conocimientos que se imparten dado que carecen en gran parte de vinculación entre sí y entre los entornos sociales y materiales de los estudiantes.

Por ello, se afirma la dificultad que poseen los colegios y las aulas para formar mentes activas e investigativas del mundo y de su ambiente social; por el contrario, frustran y castran las posibilidades de muchos estudiantes de acceder a sus propias fortalezas o de explotar sus habilidades de manera correcta o mínimamente aceptable, haciendo aptos a los estudiantes para aspirar a obreros y no a ciudadanos políticos. Es de estas formas doctrinarias del conocimiento, que el estudiante que no progresa de acuerdo con los estándares incorrectamente estipulados, sino que se margina y se hastía del sistema educativo, o en palabras de Zuleta:

“Pensar la educación significa reconocer que se enseña sin filosofía, (el mayor desastre de la educación) que se forma al individuo en la disciplina desgraciada de hacer y estudiar lo que no le interesa; una educación que tiende a producir una persona heterónoma. Una educación que es incapaz de suscitar el deseo y la necesidad de aprender” (Zuleta, 2010).

En este trabajo de grado, se pretende dar otra mirada a los estudiantes marginales (fuera del sistema) caso FUNDESER y Promoción Social Fusagasugá y comportamentalmente deficientes (categorías que tienden a coincidir con el mismo sujeto) bajo los estímulos adecuados, en

búsqueda de recuperar su naturaleza investigativa y su hambre natural por aprender (Bruner, 1991).

Es por este motivo que el proyecto pretende trabajar con esta población aquí estipulada como marginal, entendiendo la preocupación del autor y su afinidad para con estos conceptos, por considerar que de una u otra forma se resisten a la opresión sistémica a través de un comportamiento errático e impredecible frente a las dificultades académicas, en suma, porque para el autor son ellos los que más han sido afectados por dichas lógicas académicas.

Haciendo la salvedad de que es posible que los resultados conseguidos con dicha población sean recreables en unas condiciones diferentes, con otras clases de poblaciones estudiantiles, inclusive dentro de las instituciones formales.

### 1.1. Pregunta.

¿Cómo enfocar los juegos del rol, para que los estudiantes marginales aprendan, mientras se construyen como individuos con sentido social?

## 2. Objetivos

### 2.1. Objetivo general.

Implementar los juegos de rol, la lúdica y la didáctica como experiencia con estudiantes marginales para la construcción de sentido en los espacios de práctica Promoción Social y FUNDESER.

### 2.2. Objetivos específicos

- 1) Elegir una ruta de experiencias que permitan el adecuado desarrollo del juego de rol a partir de la acción lúdica y metodológica con la integración del sujeto en su contexto y su medio social.
- 2) Caracterizar la población estudiantil en el Promoción Social y en FUNDESER, con el fin de entender y generar propuestas didácticas que permitan el análisis de las necesidades y del medio en el que habitan los estudiantes.
- 3) Construir la unidad didáctica que refleje el trabajo realizado y que sirva de guía para la implementación de los juegos de rol en las instituciones educativas.

### 3. Justificación

Desde la experiencia del estudiante, la educación presenta un enfoque tradicionalista que se conserva en la actualidad, junto con el hecho que otras alternativas u opciones son casi inexistentes e inaccesibles para la gran mayoría de la población colombiana, esto impide el aprender desde distintos contenidos y orientaciones en una clase, lo que demuestra limitaciones tanto en el estudiante como en el docente, y en donde el ambiente escolar se torna estructurado. Por otro lado, dentro del sistema educativo existe una obligatoriedad masiva, es decir, no a todos los estudiantes les interesa la escuela, sino que prefieren explorar otras formas de conocer el entorno.

Por ello, el énfasis del trabajo está en el juego como alternativa para aprender en la escuela, creando espacios dinámicos que permiten que el estudiante genere una postura más tolerante dentro del contexto escolar. Además, en el juego hay herramientas prácticas que se pueden usar en el aula de clase de forma funcional y aplicable.

El uso del RPG desarrolla una serie de estadios cognitivos en el estudiante que mejora la capacidad como sujeto social tanto dentro como fuera de la escuela, tales como la capacidad conceptual y conocimientos de su propio medio. Así la aplicación del RPG hace que el estudiante sea consciente de su papel en entornos como la familia y la sociedad, especialmente como individuo que se respeta y muestra respeto hacia los demás.

Además, se hace alusión al proceso propio dentro de los RPG en calidad de jugador, y este sumario de experiencias hace parte de un cúmulo de vivencias educativas que anteponen los marcos formales académicos y trascienden de la educación formal convencional escolarizada

hacia una educación comunitaria para el rescate del sentido de humanidad y autoestima como factor principal a la hora de aprender.

Finalmente, en la experiencia de los juegos de rol se evidencia una gran serie de ventajas personales en las que se muestran un crecimiento como individuo social que propone, entiende y se preocupa por su entorno y por las cosas que pueden influir sobre su propia existencia y la de sus congéneres; lo anterior pretende llevar a cabo una experiencia de aprendizaje y socialización en la construcción de nuevos paradigmas de la educación.

#### **4. Antecedentes procedimentales. ¿Qué es un juego de rol?**

Desde el nacimiento de Dungeons & Dragons (Calabozos y Dragones, 1974) y su auge en los años 80's, hasta los sistemas de juegos más contemporáneos, podemos hablar de una evolución en el concepto del rol, partiendo desde las diferentes perspectivas que se encuentran registradas en los sistemas y manuales de juego que se han popularizado entre los jugadores. Hay que reconocer que no existe una única definición que se perfile en todos los casos y que a su vez se diferencien estas prácticas de otras herramientas similares, pero que no están dentro de las categorías en la que se ha instaurado el rol.

Como se va a desarrollar más adelante, los términos: dinámicas de rol, juego de rol, juegos de roles, son términos que se han estado utilizando de manera indistinta en los ámbitos académicos, principalmente por su estado actual y por las traducciones anglosajonas que supeditan el conocimiento de esta área, sumado a la confusión que puede surgir en cuanto al tipo de participación en las mismas.

Por otro lado, si analizamos lo contenidos en los manuales de juegos, podemos observar que dicha definición no aparece de manera concisa, y cambian con la perspectiva de cada autor; sin embargo, podemos señalar algunas generalidades a manera de ésta, que cumplen con todas las condiciones para el correcto abordaje, como una categoría académica.

- ✓ **Oralidad:** Corresponde al aspecto narrativo, junto con las condiciones verbales, permiten introducir y dinamizar los diferentes elementos de la partida, trabajando principalmente con las actuaciones y expresiones que se condescienden unas mecánicas de juego basadas, sobre todo, en variables aleatorias.
- ✓ **Mecánicas de juego:** Son las reglas, una serie de lineamientos y guías comportamentales, cuyo objetivo se encuentra en poder delimitar las acciones y proponer las alternativas dentro de unos parámetros establecidos, para evitar lo más posible que el juego encuentre un punto muerto o una disparidad irreconciliable.
- ✓ **Variables aleatorias:** Se refiere a la estructura de los juegos de rol, dado que es el eje que permite que los juegos dependan de una serie de factores de las cuales no tendrá influencia el maestro de mesa ni el jugador, y que estén sujetos a la posibilidad y al azar tal como en la vida misma.

Estas tres categorías pertenecen al concepto de juego de roles, se puede concluir que no existe una definición única para definir los juegos de rol. Teniendo en cuenta lo anterior, podemos encontrar en la simplicidad una definición bastante aceptable:

“Un juego de rol (RPG), en el concepto de (Jakson, 1994), es un juego en el que cada participante desempeña el papel de un personaje, tomando parte en una aventura imaginaria. Los tipos de aventuras se define por un árbitro llamado maestro. Éste es el que decide el escenario y papel de los "personajes incidentales" que los participantes encontrarán durante la aventura.” (Saldanha & Morais Batista, 2009).

Un juego de rol es la capacidad de asumir un papel y representarlo a través de un cuerpo u objeto al que se le dota con la personalidad o con la función que desempeñaría éste. A diferencia

de una actuación, el asumir un personaje no solo va de sus modismos y formas de caminar o vestir, el rol va más allá, aún que puede apropiarse de estos elementos no se puede limitar a ellos, puesto que el actor tiene unas líneas que lo guían para hacerse al objeto de representación, el jugador no cuenta con esta ventaja y tiene entonces que apropiarse de la esencia misma de su representado y así procurar que este actúe de manera consecuente con el contexto y con su tiempo, aunque a diferencia del actor, la interpretación del personaje no tiene que ser limpia desde el principio, dado a que el jugador y la representación pueden tomar un tiempo en encontrar un punto en el que el sujeto se sienta cómodo y su representado no actúe de forma atípica o asincrónica, el actor por su parte puede no sentir empatía con su representado y aun así parecer natural y plausible.

¿Pero de dónde sale? El hombre siempre ha tendido a representar con su cuerpo algunas cosas que sus lenguajes no le permiten expresar. En este contexto, la representación corporal ha existido desde los anales de la humanidad; sin embargo, las primeras apariciones de las prácticas de rol los encontramos en la edad media, en la que se experimentó con esto como una manera pedagógica de la experiencia, pero no fue hasta los años 1980<sup>3</sup> que la humanidad pudo conocer y proyectar registros gráficos que se experimentó con las primeras experiencias de rol como tal, basados en las obras fantásticas y mitológicas especialmente las de J.R.R. Tolkien y en donde fue fundamental estas primeras experiencias con la imagen activa “cine” (Linx Reviewer, 2014).

A partir de este momento, se inicia en el mundo una era de cambios y transformaciones, las nuevas tecnologías trajeron consigo las consolas de videojuegos, que en la medida en que fueron creciendo y se fueron popularizando apropiaron nuevos conceptos y nuevas estrategias de

---

<sup>3</sup> Si bien la cámara de video existió como unos 50 años antes, se refiere al hecho de que fue en este momento histórico cuando la difusión masiva de esta técnica llega a los estadounidenses de manera más amplia. (Nota del autor)

producción y difusión. Es así como el rol se encuentra con las máquinas y con los videojuegos, naciendo nuevas formas de jugar, entre ellas el RPG. Con la apertura de las redes mundiales, el mundo experimenta el mayor fenómeno de difusión en la historia de la tecnología.

Podemos entonces decir que, tras apropiarse las dinámicas de los sistemas por turnos por parte de los videojuegos, así como de la toma de decisiones que afectan de manera distinta a un jugador y a otro, se resuelve ir más lejos y retomar el concepto de jugar con otros, aun cuando estos otros no estén en realidad presentes. Esta experiencia ya existía en el pasado por medio de cartas o de email, pero el uso de interfaces gráficas y los medios de expansión ilimitados que parece tener internet desde entonces hasta nuestros días, vio nacer a la primera experiencia de juego con conexión a internet de forma masiva, en un espacio de representación virtual, conocido por sus siglas en inglés MMORPG (Massive Multimedia Online Roler Player Game).

“Los videojuegos tienen en común con los juegos de rol varias características, como por ejemplo que son percibidos en general como algo pernicioso, se basan en simulaciones (en jugar a algo ficticio siendo agente activo) y son vistos como algo entretenido por los jóvenes que los practican” (Grande de Prado & Abella, 2010)

Como era de esperarse, nuevos contenidos y formas de juego nacen en todas partes del mundo, de estas una de las más representativas y conocidas para los fanáticos de dichas actividades son las propuestas japonesas conocidas como: JRPG. (Japón Roler Player Games) dado a que no es desconocido el papel de los japoneses en el mundo de las tecnologías, y también sabemos que son los mayores fabricantes de éstas. No era de extrañarse que al descubrir el potencial comercial de dichas dinámicas inundaran el mercado con títulos, muchos de ellos tan icónicos y representativos de la industria como los Final Fantasy (Square Enix, 1987) o Diablo (Blizzard, 1996), pero no lo limitaron solo a la creación de experiencias RPG de plataformas

virtuales, también incursionaron en nuevos sistemas de juegos de mesa con su particular estilo ya presente en las experiencias virtuales, sin mencionar que fueron precursores de una vasta cantidad de formas de interconexión y de jugabilidad<sup>4</sup> tanto personal, colectiva o ambas en una sola entrega, que es lo que se produce hoy en día en los mercados de juegos, sin importar el género o el tipo de videojuego. Como se ha mencionado, las entregas japonesas se caracterizaron por un estilo propio marcado por historias poco convencionales, que se destacaban en el uso de la mitología, la magia y la fantasía. El aporte de los japoneses lleva a un nuevo estándar la producción y la calidad de los juegos de rol.

Otros de los lugares donde se forja un panteón de experiencias nuevas de las que se nutren los roles tanto del pasado como del presente, son los comics, la animación, y otros pasatiempos como la lectura de novelas especialmente en los géneros de fantasía y ciencia ficción (pero no únicamente a estas) incluyendo las novelas gráficas, el comic y los mangas. Y aunque la mayoría de los casos la animación, las películas, y las series nacen de experiencias impresas previas (libros e historietas), hay una serie de experiencias cinematográficas y de animación que al ser originales de este medio se exportaron luego a los impresos y a los juegos de rol mismos.

#### 4.1. Antecedentes

La revisión que se ha podido realizar acerca del trabajo actual en el campo de los juegos de rol, ha sido diversa en cuanto a su aplicación y profunda en su teorización, pues se encuentra en

---

<sup>4</sup> Esto hace referencia al diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en término de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego, se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con un sistema de juegos. (Nota del autor)

una multiplicidad de campos de acción y de áreas curriculares y del conocimiento. Aun así, refleja una sombra difusa y larga de variadas dimensionalidades y aristas, pero sin generar un verdadero consenso en cuanto al uso de los conceptos impidiendo una claridad sobre los mismos, se considera que hay baches y malos usos no solo en términos como el rol, sino además con una serie de interpretaciones en cuanto a los orígenes de las prácticas y de los métodos que finalmente genera una multiplicidad de teorías no relacionadas entre sí.

En ese orden de ideas, se hace el análisis de algunas propuestas en el campo académico, especialmente las que pretenden implementar en el ámbito estudiantil para la educación media, en donde laxifican los conceptos y los interpretan, con el fin de poder implementar su propuesta práctica con dicho grupo de estudiantes. Estas interpretaciones son especialmente las que tienen que ver con dinámicas de rol y juegos de roles, poniendo a los primeros en una clasificación parecida a la interpretación corporal y a la simulación de situaciones, las cuales corresponden más con el segundo concepto, mientras que carecen de una estructura y de una narración que permita la integración de la propuesta con el relato y la actuación.

De acuerdo con Roda (2010), para que pertenezca a la segunda categoría juego de roles, es necesario que posea tres cualidades indispensables, de lo contrario es solo una dinámica, estas son: un sistema de juego, reglas y situaciones de probabilidad, dos una narración o construcción narrativa, tres la interpretación o la actuación que es la transposición del individuo con su personaje. Es así como en la lectura de los antecedentes, se encuentra que cuando se posee una interpretación conceptual clara, carece de propuesta práctica y cuando se encuentra una propuesta pedagógica definida, se halla dicha debilidad en la interpretación de la teoría que se menciona anteriormente.

En cuanto a los trabajos revisados a nivel internacional, se evidencia la existencia de una serie de artículos especialmente en revistas españolas y brasileras, que dan especial cuenta de los contextos en los que se encuentra el rol como dinámica, el estado de los jugadores e incluso cómo se maneja el tema del género dentro de estas comunidades roleras. Es posible encontrar también algunas teorizaciones acerca de cómo llevar estas prácticas al aula, sin embargo, dichas experiencias no proponen una articulación real y carecen de una experiencia en campo que se articule con el tema.

Se encuentra por ejemplo, el artículo de (Tizón, 2010) *“mitos y leyendas sobre los juegos de rol”*, en el que se analiza las condiciones en el que aparecen los juegos de rol en España y el por qué fueron satanizados por las comunidades religiosas reaccionarias que influyeron sobre el Estado, y provocaron un desconocimiento generalizado en muchos sectores de la población, concluyendo por supuesto que no fueron los juegos de rol, sino unas situaciones descontextualizadas y el comportamiento de un sociópata que dio la casualidad le gustaban estos juegos, que se juntaron con las malas intenciones de generar pánico por parte de comunidades retardatarias, cosa que ya venía haciendo con el internet y la televisión; sin embargo, fue con el rol con quien tuvieron más éxito por el número reducido de practicantes que tuvo en sus inicios por ser una práctica privada y no masiva como los otros difamados.

En cuanto a la vinculación con el aula tenemos los trabajos de *“juego de rol y educación, hacia una taxonomía general”* (Roda, 2010) y *“los juegos de rol en el aula”* (Grande de Prado & Abella, 2010) en donde se intenta adaptar los experimentos de las aulas para adecuar un sistema diferente de enseñanza en estos casos con los juegos de rol.

De igual forma, encontramos experiencias que buscan la vinculación de mayor cantidad de estrategias en el aprendizaje, si bien incluyen al rol como una fuente de las mismas no se limitan

solo al uso y practica de estos, como veremos con en *“Los juegos de simulación y la didáctica de la historia”* (Hernández, 2001) se apropia de habilidades y elementos, los cuales vinculan directamente con la estrategia de simulación, de donde se cimienta éstas para llevarlas al aula en la enseñanza de la historia, partiendo desde la dinámica de la misma, que le permitiría jugar con los hechos históricos a través de la simulación.

Continuando con esta misma línea, nos encontramos con *“Una reflexión sobre conceptos históricos aprendidos a través del juego”* (Santacana & Serrat, 2001). Estos autores, más allá de hablar del uso de los juegos (también de forma general) para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales, plantean la necesidad de reevaluar los objetivos con los que se viene aplicando las ciencias sociales en los colegios, y es entonces donde enseñar a través de juegos (especialmente de rol), tomaría importancia dado que resignificaría para el estudiante la posibilidad de enfrentarse a la geografía y a la historia de forma contextual y respondiendo a unas necesidades propias y del entorno actual.

Los anteriores antecedentes pertenecen a un contexto europeo y americano, que resultan ser ricos en teorización y sus pretensiones son ajustadas, aunque sus propuestas carecen de una aplicación en el contexto colombiano, pues no llevan directamente a un contexto o caso en el que ellos mismos hayan ejercido esta teoría en un campo de acción; aun así, las dos últimas formulan un camino a seguir de forma global. Es muy importante reconocer que estos últimos pertenecen a las ciencias sociales, por lo cual cobran relevancia en esta investigación.

En la revisión nacional, encontramos una gama significativa de experiencias en la enseñanza de las matemáticas, teniendo como punto de partida, el documentado y exitoso proyecto: *“Juegos de rol análisis de un modelo. El contexto del puente de la madre Laura Montoya Upegui”* (Cano, 2014), que plantea un sistema de juego de rol abierto, que no depende de los elementos

narrativos, sistémicos, de probabilidad, entre otros recursos que son la esencia del juego de rol más tradicional, no porque no los incluya, simplemente funciona en muchos niveles sin ellos, consigue esto al suministrar interacción real con el medio, y si bien tiene dos grandes propósitos, los cuales son la educación ambiental y las matemáticas a partir de un caso de estudio como es la construcción de un puente sobre el río de la madre Laura, este es un caso que está profundamente ligado al contexto y que dificultaría la extrapolación de otra situación que no fuera la propia.

Por otra parte, en el diseño del juego si bien algunos desarrolladores lo han inscrito en el terreno de los juegos de rol especialmente en lo que tiene que ver con lo pedagógico, se considera que estas dinámicas escapan al juego de rol por no corresponder con sus objetivos.

El trabajo *“la potencialidad didáctica de los juegos de rol para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales. Desarrollo de un caso práctico en Educación Secundaria Obligatoria”* (Martines, 2012), en donde la investigación y la teorización de los juegos de rol es asertiva, se usan los conceptos y los objetivos del rol con el fin de que se adapten al sistema autodesarrollado y justifica así su posición. No quiere decir con esto que la propuesta carezca de valor académico, muy por el contrario, se considera un aporte al campo de las dinámicas de roles, tanto en la enseñanza en el aula como en el campo de las TIC's, simplemente que la propuesta se desarrolla dentro del ámbito de los juegos interactivos a partir de investigaciones y narrativas de estas más que del juego del rol en sí, las cuales dependen de la perspectiva, probabilidad entre otros aspectos que la dinámica no proporciona. También adquieren un valor significativo para esta investigación al ser una propuesta enfocada a las ciencias sociales, el cual es un campo generalmente poco explorado por los que han trabajado el rol, en este punto se convierte en un referente para la investigación y el desarrollo de propuestas en este campo del saber.

Adicional a este, encontramos el trabajo de (Arias Vargas, 2012) “*Uso de un Juego de Rol como herramienta de motivación en la enseñanza de la química*” (Arias Vargas, 2012). Este caso práctico de enseñanza de la química es interesante en la elaboración de un proyecto temático que cuenta con factores tomados del rol como el trabajo en equipo y mancomunado, el desarrollo de habilidades a partir de reglas en los juegos, que están dadas a través de la relación con su personaje; por otra parte, es difícil vincular esta experiencia porque también cuenta con factores únicos en su desarrollo tanto contextuales como procedimentales que impedirían su uso de cualquier otra forma.

Finalmente, encontramos materiales tan brillantes como: “*Modelo teórico comprensivo de la vivencia del bullying en víctimas y agresores a partir del juego de rol (rpg): un estudio de niños y niñas entre 7 y 9 años, de nivel socioeconómico alto y bajo en Barranquilla*” (Campo, Escorcía, & Hernández, 2012), el cual es un trabajo de psicología, en el que se sistematizan la experiencia de rol, al permitir que los participantes escojan entre una gama de animales el que más los represente, y a partir de esto afrontar las situaciones por medio de las habilidades únicas de cada personaje y de las diferentes opciones que permite la prueba, así como el uso de ítems para la resolución de las adversidades que se les plantea. Así, a través del uso de todos estos elementos, identifica un diagnóstico de agresividad y pasividad frente a la violencia, además de concientizar del peligro de tomar malas decisiones y de herir a los demás. Lastimosamente el trabajo no propone generar un conocimiento en sí mismo en los sujetos participantes, más allá de la posibilidad de que ellos disminuyan sus comportamientos agresivos y mejoren el respeto en el aula.

Se tuvo la oportunidad de encontrarnos en la revisión nacional con proyectos cuyos objetivos narrativos y textuales se asemejan en algún nivel a los propuestos en esta investigación. Es así

como incluimos el artículo llamado “*La minificción en Colombia: antología*” (Aguilera & González, 2002), que si bien no corresponde con campo del RPG se incluyó por considerarlo un referente importante en los campos de lo literario y lo oral de los que se nutre y se constituye parte de lo propuesto a alcanzar.

Estas experiencias tan diversas tienen poco en común, especialmente porque presentan tanta diferencia como tipos de sistemas de rol existen, se considera que en este campo tan amplio de acción rara vez permite alimentar una experiencia con otras, dado que la necesidad principal de los autores es la resolución de una problemática específica. En ese sentido, cada uno encontró una forma que sintió funcionaría para la solución de su problema a partir del uso del rol; si bien podría pensarse inicialmente que el rol es el elemento unificador, cada experiencia práctica tiene más en común con otras técnicas enfocadas en el mismo problema que con otras propuestas de rol, por ejemplo, el trabajo de Marines tiene más relación con otras propuestas de las TIC's que con el caso del puente en el Río La Madre.

## **5. Marco teórico.**

Es importante antes de profundizar sobre los temas a tratar, visualizar las dimensiones llevadas a cabo y formuladas en este trabajo, las cuales pretenden conceptualizar la visión del autor acerca del aprendizaje, y cómo éste puede llegar a influir sobre el comportamiento emotivo y social de una persona. Es así como se procura llevar al campo de lo sensorial los temas y los asuntos que se lleguen a tratar, así como las categorías a tratar más adelante.

Por ello, la escritura de este apartado está dada de una forma anecdótica y ejemplificada, más que de una manera formal y académica, sin dejar de lado la rigurosidad investigativa, y el soporte en las citas y los autores cuyos trabajos han permitido el entendimiento, el abordaje y la construcción de las siguientes categorías. Se verá entonces, el juego y sus potencialidades didácticas desde algunas de sus usos más comunes y desde sus componentes que lo conforman como una parte integral en el desarrollo de los estudiantes. Tendremos también el abordaje del aprendizaje, en donde se desvincula la imagen del maestro explicador, en cambio se busca la construcción de un nuevo tipo de saber, de un nuevo tipo de alumno, y de una nueva generación de maestros.

Por otra parte, se vinculará estas teorías del juego y del aprendizaje con la educación constante de ciudadanos con sentido social y político, capaces de responder a sus contextos familiares y educativos, y por supuesto, a sus propios intereses en su proceso individual.

### 5.1. *El juego como medio de aprendizaje.*

Las propiedades del juego, sus ventajas para la educación y los juegos como estrategias didácticas son muchas y muy variadas, depende de qué juego y con qué objetivo se use. En ese orden de ideas, se enuncia a continuación algunas ventajas que son generales a considerar en la implementación del juego.

#### 5.1.1. Adaptabilidad.

La palabra jugar sirve también para significar una limitada libertad de movimientos. En las condiciones que se juegan se pueden modificar las reglas o los espacios para los mismos, por ejemplo: el futbol, si bien como muchos otros, son deportes que entran en la categoría de juego porque caben dentro de la definición de este, además del hecho de que a la mayoría de los deportistas también se les llama jugadores. El deporte y el juego comparten las mismas bases: existen unas reglas que todos sin excepción deben respetar; sin embargo, dichas reglas pueden variar con el contexto o con las necesidades. Realmente no importa que las reglas de un lugar sean diferentes a las de otro, siempre y cuando antes de comenzar todos estén de acuerdo en seguirlas; siguiendo nuestro ejemplo, el futbol que se juega en las calles de Brasil es diferente del que se juega en las de Colombia, varía el tamaño y la forma de la cancha, si tienen o no portería, si se arbitra o todos son veedores de las faltas, entre otras muchas, pero cuando se forman clubes o si el encuentro tiene algún ente moderador, los sujetos se atienen a la nueva regulación y se comprometen a respetarlas bajo pena de expulsión o de inhabilidad.

### 5.1.2. Diversidad

El juego permite que las condiciones de los jugadores sean distintas, por lo que un jugador que practica en lodo y con los pies descalzos, desde que conozca las reglas, perfectamente puede ser mejor jugador a uno que practica en gradas sintéticas y que tiene los mejores guayos.

“Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace” / “Esta posibilidad de repetición constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego, los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos” (Huizinga, 1968).

### 5.1.3. Diversión y Dinamismo

Si por alguna razón un jugador no conoce las reglas específicas de un torneo del lugar donde juegue, no es que se tenga que quedar sentado leyendo un manual o recibiendo una instrucción, si el jugador se ve en la necesidad de aprender nuevas reglas, éste lo hace como jugador, y en el momento en que se sienta inseguro todo lo que tiene que hacer es preguntar si tal o cual acción es permitida. Por otro lado, si el jugador no conoce una regla y la infringe, se penaliza levemente la acción o se le amonesta verbalmente y el juego continúa con el compromiso de que apropie la nueva legislación. En el ejemplo podemos verlo de la siguiente manera: un jugador de futbol callejero extranjero juega en una cancha de barrio en algún lugar de nuestro país, este por supuesto conoce las generalidades de juego que diferencia al futbol de cualquier otro deporte,

puede encontrarse con cosas como: que las faltas no se piten, a menos que se determine que alguno tuvo intención de lastimar, o situaciones como que los márgenes no determinan el tamaño de la cancha entre otros, y esto no es porque los colombianos no sepan jugar al fútbol, es que han adoptado cosas que les parecieron funcionales y aplicables en su contexto que han hecho sus prácticas más agradables y amenas, y esto no impide que el extranjero pueda jugar o no disfrute la experiencia aún que algunas cosas no lleguen a ser de su agrado, incluso está la posibilidad de que algo le agrade tanto que lo proponga cuando regrese a su comunidad.

Es así como cuando se habla de dinamismo, se dice que “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 1968).

El juego tiene éstas y otras muchas ventajas que son relacionadas con la educación, ya que adoptando las mecánicas con las que funcionan los juegos, se puede motivar a las mentes jóvenes a adoptar una disciplina, junto con esto poder aprender algo y practicarlo hasta que se hagan expertos. Retornando a nuestro ejemplo, veremos que a las personas en general en este país les gusta el fútbol y a la mayoría en su niñez soñaron jugarlo de manera profesional. Es seguro que estas personas le dedicaron más tiempo y más esfuerzo a esta meta que a toda su vida escolar, si bien es más que obvio que solo unos pocos consiguieron su ambición, el reto consiste entonces no en el sueño utópico de que todos quieren ser profesionales, si no más a una realidad como el obrero, que si bien no pudo llegar a cumplir su sueño de jugar a nivel profesional, dedica sus domingos a jugar fútbol con sus amigos, de la misma forma hacer que nuestros estudiantes que

no consigan una carrera profesional,<sup>5</sup> al menos adquieran hábitos como el de la lectura, que sean capaces de entender, de criticar la sociedad y por ende a ellos mismos, que sean sujetos críticos de sus condiciones y que se propongan soluciones a sus dificultades sea lo que sea que deseen hacer con su vida, esto es lo que se pretende conseguir al usar una herramienta como el RPG.

## *5.2. Aprendizaje*

Esta categoría constituye la visión que se tiene sobre el aprender. Es por ello por lo que se habla de una aproximación, como la forma de enfrentarnos a lo desconocido. La escritura está hecha en forma metafórica, donde se hace la yuxtaposición de una consola de videojuego con los conceptos aquí planteados del aprendizaje. Es así como se verá tomar el hardware (parte física) de una consola de PlayStation 1, a partir de la interacción con la misma, y con las habilidades físicas que esta desarrolla, se genera el intercambio con las teorías cognitivistas del aprender en la praxis.

De la misma forma, se relacionan el software (la programación interna) del videojuego del ejemplo con las posibilidades y la teoría del Aprendizaje Basado en Problemas, aprovechando el reto que constituye el título en el siguiente ejemplo, y como en el ABP, se aprende con el uso de situaciones hipotéticas y la toma de decisiones. En la metodología del trabajo se explora el enfoque investigativo y un abordaje más amplio de esta teoría de aprendizaje.

---

<sup>5</sup> Sin un cambio estructural en el sistema educativo, la desigualdad, la falta de oportunidades laborales y académicas son limitadas especialmente para los que no destacan en el mundo escolar como es el caso de estudio. (Nota del autor)

### 5.2.1. Aproximación al aprendizaje

Es importante para este trabajo entender las formas en que adaptamos y nos acercamos al entendimiento de los conceptos y la apropiación de estos, en ese acto profundo y natural que es aprender. Cuando nos sumergimos en el aprendizaje, descubrimos que no podemos ni debemos aprender todas las cosas del mismo modo, es decir, las habilidades que usamos para manejar un coche no son las mismas que usaríamos para bordar o coser, si bien ambas requieren de concentración visual y coordinación de manos-ojo, el coser es un proceso mecánico cuya pretensión es el de generar un patrón y reproducirlo de cierta manera moldeándolo hasta conseguir el resultado deseado, el conducir por su parte es un proceso del instante en sí, hay que saber en qué momento ir más rápido o más lento, subir y bajar las luces o cualquier otra acción dependerá de las condiciones externas como: el tránsito, el estado de la vía, etc. En ese sentido, no solo hay que entender que existen formas distintas en que los sujetos se aproximan a los saberes, también debemos tener en cuenta que no es la misma aproximación que puede tener un sujeto frente a otro aun cuando se trate del mismo asunto.

### 5.2.2. El conocimiento

Desde esta visión del aprendizaje, se hace la claridad de que la enseñanza es innecesaria. “Una luz repentina iluminó brutalmente, en el espíritu de Joseph Jacotot, esa evidencia ciega de cualquier sistema de enseñanza: la necesidad de explicaciones. Sin embargo, ¿qué hay más seguro que esta evidencia? Nadie conoce realmente más que lo que ha comprendido” (Rancière,

2003). Lo que se pretende como maestro es aspirar a poder ofrecer los medios propicios para que la aproximación de los sujetos con el conocimiento se haga de manera simbiótica y lo más natural posible, para lo cual es fundamental una necesidad del alumno por conseguir superar una adversidad, una prueba para la cual no esté listo, y es así como el conocimiento se transforma en un medio y no en un fin. Es desde este entendimiento que se desea desarrollar esta praxis como docente y es así como la investigación pretende consolidarse, permitiendo a través de los juegos de rol, una ventana de experimentación practico-teórica del uso de habilidades y conocimientos que se identifiquen como problemáticos o deficientes en el grupo focal.

El concepto de organización de aprendizaje (aprendizaje organizativo) se está empleando cada vez más en la literatura como aproximación a la adquisición y desarrollo de conocimiento. Según Senge, en su libro “la quinta disciplina”, definió las organizaciones de aprendizaje como lugares donde las personas expanden continuamente su capacidad de crear los resultados que realmente desean, donde se alimentan patrones de pensamientos nuevos y expansivos, donde se da libertad a las aspiraciones colectivas y donde la gente está continuamente aprendiendo cómo educarse conjuntamente.

Por su parte, el aprendizaje se encuentra con varios momentos, siendo el primero de ellos cuando se les permite a los estudiantes entender que, en su condición actual, no pueden afrontar o responder adecuadamente a una dificultad; de esta forma los enfrentamos a una realidad para la cual sus capacidades actuales no son suficientes, y se ven forzados a investigar, observar, analizar incluso a pulir sus propias habilidades, con el fin de ser adecuados para la tarea. Es así como al aprovechar una situación desfavorable, puede conseguir que el sujeto se emplee a fondo para conseguir el objetivo. (Botero, 2011)

### 5.2.2.1. Motivación

Este apartado, que se analizará como parte del conocimiento, se va a interpretar como la forma de conseguir el interés del estudiante. En ese sentido, el campo del videojuego tiene mucho que decir, ellos se aprovechan del instinto natural por el ganar y por el obtener los logros, ese simple impulso que nos hace disfrutar con la satisfacción del hecho cumplido.

“Algo está en juego: esta frase expresa de la manera más rotunda la esencia del juego.

Este algo no es, sin embargo, el resultado material del juego, por ejemplo, que la pelota se quede en el agujero, sino el hecho ideal de que el juego sale bien resulta. Este salir bien proporciona al jugador una satisfacción que puede mantener más o menos tiempo.”

(Huizinga, 1968)

La prueba de ello, la tenemos en cuanto seguimos interactuando con un juego más allá de su primer final y deseamos conseguir todos los finales posibles, o terminar un juego al 100%. Siendo sinceros cuando se termina la partida por primera vez, se sabe que el juego rara vez podrá ofrecernos una experiencia distinta a la que hemos venido llevando y sin embargo hemos seguido para exprimir hasta el último centímetro de mapa, o hasta alcanzar el límite de las habilidades, incluso llegamos a recordar un nivel a la perfección, con tal de conseguir un logro absurdo por su dificultad, logros como el pasar un tablero sin ser lastimado durante todo el mismo, o terminar nuevamente el juego sin herir a ningún enemigo, o infinidad de cosas que nos ofrecen los juegos de video, ya sea un RPG o un Shooter<sup>6</sup> o el juego que sea mientras nos permita seguir jugando más allá del final.

---

<sup>6</sup> Sistema de juego que se basa en la simulación del uso de armas de fuego. Ejemplo: Halo.

Por otra parte, si bien es cierto, casi sin excepción todos los juegos tienen una configuración para partida en solitario y otros de hecho no tienen otra opción, son las partidas cooperativas y el modo competitivo en donde se aprecia de mejor manera todas las potencialidades no solo de los títulos en sí, sino de los jugadores en particular. Un NPC<sup>7</sup> nunca representará un desafío ni un aliado tan importante como lo es otro jugador.

Ahora, se narrará una situación posible, en donde se plantea cómo se aprende a interactuar con un videojuego, proponiendo que se seguirá el mismo modelo a la hora de la aplicación de la tesis, esto es así por considerar que es este el modelo de aprendizaje que se desea seguir. La situación es la siguiente: Digamos que estamos probando un Shooter, indiquemos también que ese es un Resident Evil, y supongamos en este ejemplo que cada uno tiene su consola, lo que equivaldría a que todos los sujetos tuviesen a su disposición no solo la tarea sino también la forma de resolución y todo en un solo paquete, es así que la actividad (el juego) se desarrolla de manera individual, igualmente todos los participantes comparten la misma habitación (aula), todos comienzan la partida con los mismos requerimientos de jugabilidad y dificultad en la partida. En un principio, descubriremos que no conocemos los sistemas de mando, a pesar de conocer perfectamente los mandos mismos, es decir, conocemos el control pero no el uso específico que se le puede dar, debemos entonces definir qué acción específica cumple en este diseño, en particular cada opción posible del mando, sabemos algunas particularidades comunes de otros títulos, pues la consola en sí está diseñada de cierta forma y hay ciertos parámetros que los desarrolladores de contenidos respetan por lo general, pero debemos descubrir el resto y por supuesto verificar que la información que suponemos a priori sea correcta (sin embargo, no se

---

<sup>7</sup> Personaje no jugador (por sus siglas en inglés)

enfocará esta parte porque describir un mando y sus funciones es tarea compleja y no aporta a este análisis en particular).

Lo que sí podemos analizar es cómo llegar al correcto uso del mando, esta saga del ejemplo en particular cuenta con una serie de manuales en forma de libros los cuales se puede consultar en el inventario del personaje siempre que éste los lleve consigo, estos ilustran sobre el uso de los mandos. Por otra parte, está el método inductivo de ensayo y prueba, en este caso, si se rehúsa a leer los manuales o no se quiere hacerlo, cada vez que se pueda se oprime un botón y se registra en la mente su función, luego se prueban las combinaciones más comunes, y así hasta que hay confianza durante el juego para probar las nuevas habilidades con el zombie más cercano. Por supuesto hay otra forma de conseguir el control de los mandos e incluso se puede combinar un poco de los métodos anteriormente mencionados; pero esos son básicos en la mayoría de los juegos, aunque las presentaciones de los controles en cada juego varían según el mismo y se despliegan de forma distinta, incluso en ocasiones se obtiene la capacidad de personalizarlos con una configuración personal.

### 5.2.3. La aprehensión

En este momento se intenta señalar cómo se interioriza el conocimiento desde la perspectiva del aprendizaje antes propuesta, si partimos de tener en cuenta que todos poseemos distintos conocimientos previos, además que dentro de cada uno de estos existen distintos niveles de aprehensión, es desde ahí que hablamos de capacidades y de esfuerzo, la primera como la

afinidad innata de un sujeto sobre un tema, y la segunda como la calidad y cantidad de tiempo que se le proporcione al mismo. Continuando con el ejemplo del videojuego lo tendríamos así:

Una vez dominada medianamente la tarea de los mandos, descubriremos que no tenemos la habilidad específica o destreza necesaria para usarlos adecuadamente, la cual iremos adquiriendo a lo largo de la partida unos con más velocidad que otros. Por lo general todos lo conseguimos en algún momento a menos de que por supuesto el jugador se rinda<sup>8</sup>, estos diferentes tiempos de aprehensión de los conocimientos determinarán la experiencia individual de los sujetos.

“Aprendizaje y comprensión de conceptos que nos permiten atribuir significado a los hechos que nos encontramos, interpretándolos dentro de un marco conceptual. Aunque la mayor parte de los objetos caen al suelo, ciertos globos flotan porque contienen un gas que es más ligero que el aire, el incremento de la deuda de un país tiende a aumentar la inflación porque hace que el dinero disponible se concentre en financiar esa deuda y encarece los préstamos y con ellos los precios. No se trata sólo de aprender dos hechos yuxtapuestos, uno al lado del otro, sino comprender por qué se relacionan así y no de otra forma”. (Pozo, 1996, 1998)

Es también como encontramos sujetos, cuyas prácticas anteriores en otros juegos han mejorado sus capacidades sensoriales, así como a otros que simplemente son afines a las dinámicas, o cuyas habilidades específicas le facilitan el trabajo y por supuesto a aquellos a los

---

<sup>8</sup>Es posible también exista una limitación física, como no tener pulgares o una malformación, así como una posible falta de sensibilidad en los mismos, que impida la aprehensión de la habilidad necesaria, sin embargo esto es otro tema y muy complejo por demás, que tampoco se abordará; sin embargo se menciona pues dentro de la analogía representaría algunas condiciones particulares que limitan el acceso a ciertas prácticas y conocimientos para algunos sujetos con habilidades diversas, no se quiere decir con esto que una persona con estas condiciones no pueda hacer parte de un programa de aprendizaje ni que no pueda jugar, y mucho menos que no pueda aprender, lo que si es cierto es que el trato con población diversa escapa de los intereses y capacidades actuales así como de los alcances de esta investigación. (Nota del autor)

que sus capacidades se les dificulta a la hora de cumplir con una tarea. Por otra parte, están aquellos cuyas experiencias previas o gustos particulares interfieren con la meta, el cual puede ser en este caso un jugador de SEGA o de Nintendo, dado a que tendrá que acomodar no solo su mente sino su cuerpo, primeramente, a la forma del control y seguidamente a los nuevos botones entre otras particularidades antes de poder sentirse cómodo y poder jugar a plenitud.

Finalmente, están aquellos que, al no tener ningún tipo de acercamiento previo ni afinidad a la consola, y es por lo que su proceso no solo será el más largo sino también parecerá que es el que menos progreso demuestra si ponemos al más adelantado como muestra. Saliendo del ejemplo, esto es lo que pasa en la escuela: diferentes contextos, habilidades y dificultades, hacen que los maestros y las instituciones clasifiquen a los estudiantes por sus resultados sin tener en cuenta lo anterior, y es por esto por lo que se considera de mucha importancia para la visión que se tiene del aprendizaje, no fijar metas cuando no se sabe desde dónde hay que partir.

#### 5.2.4. La evaluación

De acuerdo con lo anterior y teniendo en cuenta la proyección de este trabajo, se introduce a la siguiente y final parte del ejemplo. La propuesta sostiene que el aprendizaje se obtiene de mejor manera a partir del trabajo cooperativo, aun cuando todos los sujetos tienen la misma tarea y deben desarrollarla en forma individual y en la medida de sus capacidades y su esfuerzo, el hecho es que puedan generar habilidades y sentires grupales dentro de la tarea, permitiendo una preeminencia frente a aquel que está trabajando de forma individual; y aunque esta ventaja no garantice una superioridad en términos de la tarea cumplida, ello no será insignificante en el

proceso de aprendizaje y, por el contrario, refleja la posibilidad de ambos sujetos de construirse mutuamente desde lo individual, que es lo que en realidad pretende el juego como herramienta de aprendizaje.

Es así como en el ejemplo, dos o más sujetos podrían ponerse de acuerdo con el fin de explorar el mapa más rápidamente, este juego en particular tiene la posibilidad de elegir enfrentar unos obstáculos antes que otros al elegir un camino frente a otro posible, e incluso de evitar eventos desafortunados si se toma la decisión correcta.

En este ejemplo, ninguno de los dos conoce las desventajas que propone el juego, cada uno de los aliados toma una opción distinta y cotejan los resultados, así cada uno podrá explorar cada evento eligiendo el que más creen que les conviene, sin jugar todos los eventos y sin perderse las posibilidades; igualmente alguno podría explorar un área peligrosa revisando si la recompensa vale la pena o, si por otro lado, continúan e intentan lo más tarde o de lleno no les interesa, pues el riesgo es muy alto y la recompensa parece no valer dicho riesgo.

Como se expone, puede que estos aliados no sean los primeros en terminar el juego frente a algún otro que decidió ir por su cuenta, exponiéndose a todos los peligros sin opción; es que no importa quién puede y quien no puede terminar el juego ni mucho menos quien fue el primero en acabar, lo que sí interesa son los medios que usa para conseguir cursar el tablero, pues si bien terminar el juego es el fin de los participantes, mas no es el del educador. En cuanto al maestro, lo importante es como apropian los conocimientos, como sortean los obstáculos y si son capaces de articular la teoría (en este caso el concepto es la jugabilidad) con sus propios saberes, o sea que sean capaces de maniobrar en el juego y pues si es así eventualmente tendrán que terminarlo.

“Dado el componente subjetivo de la aprehensión de la realidad, el trabajo grupal representa una valiosa técnica dentro de la estrategia reconstruccionista por varias

razones: la primera de ellas es el proceso de intercambio y aprendizaje intersubjetivo que permite compartir y argumentar diferentes percepciones y visiones del objeto de estudio; conduce, así, a un proceso de socialización en la búsqueda del consenso, el cual, seguramente, representará una “verdad” más cercana a la realidad que la individual.”

(Fonseca & Bencomo, 2011)

Terminar el juego en este caso analógico representaría al examen, sin embargo, como buen examen tiene tres partes: en la primera serían el entendimiento de la teoría y el hecho de tener un objetivo claro teniendo una ruta predispuesta para conseguirlo, en el ejemplo sería fijar el gatillo, disparar, correr, caminar, esconderse, saltar etc. En un siguiente momento aparece el uso de la teoría en el ejemplo: que pueda matar a un zombie, recolectar las ayudas ambientales y usarlas adecuadamente, tales como las plantas medicinales, los botiquines anti-infección, entre otros y finalmente que la aplicación de la técnica se ejecute lo que eventualmente proporcionará la culminación del juego.

Saliendo del ejemplo, y con lo mencionado anteriormente, la prioridad del maestro no es la culminación del trabajo (en el ejemplo, el juego), dado a que puede tomar varias horas de práctica alcanzar el nivel necesario de desempeño para tal fin; es recomendable, en el caso del videojuego, reducirlo a una etapa más temprana, con la esperanza de que lo terminen por cuenta propia. Por esta razón, si desarrollan la necesidad en ellos y tienen como fin terminar la actividad escolar, buscarán realizarla, independientemente de que fueran a conseguir un beneficio o no.

“El docente solo debe incentivar la participación y proveer los materiales que permitan la ejecución de la tarea. De ahí que el concepto de aprendizaje para los humanistas incluye la idea que el ser humano tiene capacidad innata para aprender; la cual, si no es impedida, se desarrollará en el momento más conveniente, convirtiéndose

en aprendizaje significativo cuando se integran los procesos cognitivos y afectivos para resolver una situación problemática. Tal criterio sobre el aprendizaje involucra un enfoque diferente en el proceso de evaluación, donde se propone la autoevaluación y la coevaluación”. (Mata Guevara, 2012)

Por esta razón, se considera que el conocimiento tiene que ser el medio y no el fin, por lo menos en lo que concierne al estudiante dado que es el objetivo del maestro. En ese sentido, la labor como maestro es el de significar el conocimiento, darles una respuesta que se encuentre por medio del aprendizaje y en ese caso, si la finalidad es lo suficientemente atractiva, debe conducir al estudiante a emplearse a fondo con este objetivo; esto lo conducirá a la aprehensión del conocimiento, no por el mismo, sino por sus propias metas.

### 5.3. *Construcción de sentido.*

#### 5.3.1. Ciudadanos políticos

Con la intención de incorporar una posición de los temas políticos de manera particular en la infancia y adolescencia, principalmente en los ámbitos locales, buscando la participación de población en situación de vulnerabilidad, y afianzar la construcción de ciudadanos desde una visión incluyente como parte de un proyecto de ciudad, se conduce a las personas hacia un respeto mutuo y de sí mismos, que proporcionan desarrollo autónomo y sensibilización frente a los derechos de participación en los aspectos de la vida cotidiana.

La estrategia pedagógica, propuesta principalmente desde los juegos de rol, contempla la transformación humana como un elemento que logre despertar a los sujetos a su realidad de forma consciente y voluntaria; y que la toma de decisiones contribuya a la planeación de actividades y al aprendizaje en sí mismo. La propuesta busca la vinculación del individuo involucrado con su entorno que le dé sentido y simbolice el significado de su ser político, con la intencionalidad de generar un impacto en el desarrollo infantil y juvenil y, por lo tanto, en el desarrollo social y humano, porque “el juego y los lenguajes de expresión artística no son medios o herramientas pedagógicas en el proceso de formación de participación. Son lenguajes que proporcionan eventos de comunicación y de construcción de significados entre los sujetos.” (Acosta & Pineda, 2007)

La necesidad y la importancia de promover la participación juvenil e infantil desde edades tempranas están directamente relacionados con las condiciones de inequidad social y económica en estos contextos de la globalización, que ha generado volúmenes importantes de pobreza. Por otro lado, es importante reconocer que el contexto político y cultural basados en estas representaciones, permiten la participación de la niñez y la juventud en las reflexiones teóricas de la economía.

Finalmente, podemos decir que la propuesta de esta investigación radica en la de generar una conciencia política y social hacia la crítica y la participación, desde las primeras instancias de la educación de los jóvenes y los niños, porque es en ellos en donde se vive las necesidades del contexto que desencadena en desigualdad y pobreza; es por esto que si hablamos de ciencias sociales aplicables, no debemos verla como una lista de temas, por el contrario, hay que apreciarla como los lineamientos sociales e intelectuales que permitan el libre desarrollo del sujeto consiguiendo con esto autonomía y desarrollo humano.

### 5.3.2. Oralidad.

Entendiendo la oralidad que aquí se contempla como parte de la construcción de un sentido, esta aparece como aquellos saberes que se transmiten generacionalmente y que permitirían el rescate y la conservación de aspectos culturales e identitarios, con los cuales dentro del aula de clase y de las comunidades proponen un tipo diferente de ciudadano, consecuente con la realidad de su entorno, y así mismo sea capaz de proponer soluciones desde su identidad.

A partir de las lecturas del contexto colombiano, el cual es un país diverso, pluriétnico y multicultural, donde divergen en un aula de clases y en una misma sociedad, aparece la diversidad no solo de etnias, sino de sectores económicos, creencias religiosas y políticas; por eso se pretende valorar e incentivar los conocimientos ancestrales que pueden presentarse en forma oral.

Es así como se asume la teoría de la marginalidad, manteniendo la creencia de que el modelo de sociedad que puede lidiar con la desigualdad social y material es una sociedad que respeta las diferencias culturales y étnicas, construyendo tejido social a partir de ellas.

## 6. Capítulo 1. Detrás del velo

Es a partir de una serie de experiencias, pilotajes y momentos previos que la investigación perfila la elección de campo en el que se llevó a cabo la práctica y la labor docente; por ello, se busca una correspondencia con las necesidades del proyecto en cuanto a su grupo de trabajo. Como se describirá más adelante en las caracterizaciones, también se dará cuenta de una serie de eventos los cuales conllevaron a la elección de las instituciones como el espacio definitivo para llevar a cabo la lúdica, el juego, y finalmente una mesa de RPG, y con el fin de determinar el camino a seguir se pone en práctica el aprendizaje, retomando estos para hacer uso de ellos en el Colegio Promoción Social y el Instituto FUNDESER.

Además, con el fin de implementar lo aprendido, se busca vincular a los estudiantes en la mecánica y en los objetivos del juego y de forma progresiva al rol, fue necesario entonces replantear la estrategia de aproximación al perder algunos de los requisitos necesarios para el desarrollo de la mesa, principalmente la voluntad en la participación; es decir, el estudiante debería ser capaz de elegir si quiere o no pertenecer a una mesa de rol, dado que este es un factor determinante en la jugabilidad y no fue posible llevarlo a la práctica en esta ocasión.

Es probable que sea esta la razón por la que las conclusiones no reflejan todo el potencial que tiene realmente el proyecto, y por el contrario podrían verse posturas poco positivas en cuanto a la existencia y aplicación del trabajo de grado. Aun así, es necesario conocer las opciones, las perspectivas y las experiencias que permitieron la construcción y el replanteamiento de los objetivos y lo que se busca en la práctica desde las necesidades del contexto, teniendo en cuenta las limitaciones que surgieron durante el proceso.

### 6.1. *Metodología.*

El enfoque investigativo utilizado en esta investigación fue de carácter cualitativo y cuyo modelo que se aproxima de mejor manera a lo que se quiso conseguir, es el ABP (Aprendizaje Basado en Problemas). Es así como normalmente un problema se presenta a los estudiantes en un determinado formato, como un caso escrito, o una simulación, la cual puede ser por computadora u otro medio. El problema representa el desafío que los estudiantes enfrentarán en la práctica y proporciona la relevancia y la motivación para el aprendizaje. Sin embargo, se usan como referencias cualquier modelo que pueda aportar a la construcción, siempre teniendo como base la intención de apoyar la teoría del RPG.

“Con el propósito de entender el problema, los estudiantes identifican lo que ellos tendrán que aprender de las ciencias básicas. El problema así les da un foco para integrar información de muchas disciplinas. La nueva información es asociada también con problemas de su vida diaria. Todo esto facilita que posteriormente ellos recuerden y apliquen lo aprendido en un futuro.” (Bueno & Fitzgerald, 2004).

Mediante la ejecución del proyecto, se pretende el fortalecimiento de la calidad y capacidad institucional educativa en apoyo del desarrollo de los planes de mejoramiento de las instituciones educativas con el convencimiento que, para lograr la calidad, es necesario avanzar en la búsqueda de soluciones para el cambio de las prácticas pedagógicas especialmente en el aula, pero no únicamente en estas, incrementando la participación de todos los actores en el proceso enseñanza–aprendizaje.

El proyecto no solo depende de las necesidades de este, también se construye desde la mediación con los espacios y los objetivos de las instituciones, es así que se pretende el establecimiento de momentos de cualificación, de intercambio de experiencias y de la construcción colectiva de lineamientos metodológicos, de las instituciones en general y del aula de ciencias sociales en particular, las cuales han sido avalados y aplicados mediante procesos piloto en el aula.

Esta propuesta metodológica inicialmente se presenta en una primera versión, siempre abierta a ser construida de acuerdo con las particularidades de la institución y las necesidades de los individuos, además de sentires surgidos en el camino de la formulación del plan, conjuntamente, se encaminó en definir pautas para la realización del proceso tanto de enseñanza como de caracterización institucional.

Es así como este documento es el producto de la aplicación colectiva y de la participación de los estudiantes en el aula, a partir de experiencias, proyectos y cátedras que dan como resultado la aplicación exitosa de una mesa de RPG, que permite unificar criterios alrededor de los procesos e instrumentos para el mejoramiento de las actividades académicas de los participantes.

Lo que se pretende es guiar a los estudiantes y si es posible a la institución, para el desarrollo de planes y procesos que trasciendan del aula y a la educación tradicional en pro de una búsqueda integral de sujeto escolarizado y a la Institución Educativa la formulación y/o reformulación de las prácticas y las actividades a mejorar.

El juego es un lineamiento metodológico que esencialmente se estructura en la participación, organización y planificación, como procesos fundamentales que permita la transversalización de la educación y es para el autor un paso necesario en desarrollo de la vida institucional. Es de considerar también la permanencia, asertividad y articulación de los procesos con el fin de

mejorar la calidad y la pertinencia de la educación, es por esto por lo que se considera de trascendencia en la introducir este tema, pues es un pilar importante en el entendimiento de los procesos dentro de la institución FUNDESER para luego hacer una articulación entre los elementos conceptuales y metodológicos. Seguidamente, se presenta una propuesta de pasos para la preparación y desarrollo de la autoevaluación, al ser otro elemento fundamental en este marco del proyecto.

El trabajo principalmente se desarrolla en tres fases: la primera, orientada a la identificación, claridad y explicación de las actividades a realizar, junto con la definición de objetivos e identificación de oportunidades; la segunda fase, dedicada a los pasos para su estructuración, destacando la coherencia y pertinencia que debe existir entre el problema priorizado y el objetivo a alcanzar, inmediato a las necesidades identificadas; la tercera fase la cual consta de procesos de ejecución, seguimiento y evaluación, indicando la estrecha relación entre el plan formulado, la ejecución y la organización que se debe apoyar de la institución educativa para que el plan no se quede en el papel.

## *6.2. Autoevaluación.*

Antes de poder diseñar una ruta de implementación, es importante entender qué se entiende por autoevaluación, para nuestros fines la definiremos “como la acción de examinarse a sí mismos y valorarse” (Gobernación Valle del Cauca; Secretaría de Educación Departamental, 2007), un proceso permanente y participativo, mediante el cual el individuo obtiene, registra, analiza información útil, confiable y apropiada para la identificación de sus aciertos y

debilidades en función de una toma de decisiones eficiente que contribuya a la efectividad de los procesos de planeación y cambio para lograr el progreso continuo.

El objetivo es incentivar a que el estudiante exponga sus pensamientos y provea información, un juicio que conduzca a reforzar, cuestionar, intervenir, ampliar o complementar las teorías, las actividades, los propósitos, las actitudes, las acciones y los resultados comprometidos en el proceso formativo.

La autoevaluación se diseña en miras de:

- ✓ Realizar un auto análisis reflexivo que provoca un mayor grado de identidad y compromiso de los estudiantes con los procesos de formación que desde la institución educativa se generen.
- ✓ Crear la posibilidad para conocer a fondo los procesos a realizar y así garantizar la formación integral de los sujetos.
- ✓ Permitir que los participantes identifiquen, lo que a través de la historia se ha ido configurando en las clases, así como en las diferentes materias.
- ✓ Facilitar la toma de conciencia con relación a la evaluación como un proceso permanente que permite el mejoramiento continuo.

Ruta por seguir:

- a. Entender de dónde parte el estudiante (caracterización).
- b. Definir los objetivos, los aspectos a evaluar, los procedimientos a desarrollar y el cronograma a seguir. (currículo)
- c. Seleccionar, ajustar y diseñar un instrumento de auto evaluación

- d. Sensibilizar en la importancia de evaluarse críticamente e involucrarse en su propio proceso de aprendizaje (refección).

### 6.3. *Mesas de pilotaje*

Con el propósito no sólo de afianzar los conocimientos y el manejo de los diferentes juegos, sino con la necesidad de mostrar y atraer distintos grupos de personas que pudieran o no llegar a relacionarse con el trabajo de grado, entre asesores, colaboradores o simplemente contar con la opinión general de algunas personas en cuanto a la actividad, su potencialidad y finalmente el manejo y capacidad del maestro en su acción, se plantearon y ejecutaron dos mesas de rol con estudiantes universitarios y docentes, de las cuales se pudieron concluir y plantear algunas perspectivas para el juego.

#### 6.3.1. Pilotaje 1

Para la fecha del 23 de marzo del año 2017, en el Salón Orlando Fals Borda de la Universidad de Cundinamarca, se trabajó el primer pilotaje correspondiente a esta investigación con un grupo de seis estudiantes de diferentes carreras.

*Objetivo:*

Afianzar el manejo del sistema por turnos del juego cultos innombrables, así como sus mecánicas y su funcionamiento, al igual que el entendimiento y el acercamiento del basto universo que propone este juego.

Se pretendió captar la atención y explicar de qué se trataba el contenido de la tesis, desde una experiencia de vinculación real a la profesora que dirigía el nivel del proyecto de grado, así como de un posible maestro tutor para acompañar este trabajo.

Mesa de rol: cultos innombrables

Se generó una invitación por redes sociales, comunicándoles a algunos amigos y compañeros de la Universidad de Cundinamarca, que estuviesen disponibles y que quisieran ayudar con la construcción teórico-práctica de la tesis, a que hicieran presencia ese jueves a las 6:00 pm en el salón Orlando Fals Borda de la universidad. Se invitó también a las dos docentes, una en calidad de jugadora, y la otra en calidad de observadora externa. Los otros jugadores se eligieron aleatoriamente entre los asistentes. El tiempo programado para esta sesión fue de una hora, y así se conformó un grupo de jugadores de la siguiente manera: tres estudiantes de ciencias sociales de diferentes semestres, un estudiante de ingeniería electrónica, una estudiante de administración de empresas, la docente y el autor mismo en calidad de maestro para esta sesión.

El relato inicial con que se da apertura a esta sesión es un relato de construcción propia, tomando como referentes otras obras como misión imposible y otros relatos de espías, mezclados con el carácter lovecraftiano que propone el juego, dando lugar al Amazonas como punto de

origen para la incursión. Es importante señalar que el aprendizaje con el rol puede darse desde varias vías: la primera, es proponer de fondo el conocimiento de un objeto, momento o lugar en particular, por ejemplo, ambientar una partida en la edad media, o en la revolución rusa, etc., que requieren conocimientos previos sobre el objeto de estudio, y pretende conseguir otros, o afianzar los ya aprendidos. Otra de las vías, por su parte, es darle la libertad a los sujetos de elegir el momento, el lugar o la época en que se quieren desenvolver, y así el saber está más dado por la coyuntura y por el tipo de participantes, que por un tema que requieran aprender de sí mismos; dado el tipo de sujetos con los que se contaba en la mesa, se decidió por el segundo tipo de partida más abierta, para explorar lo que propusieran los participantes, sin ninguna finalidad planteada inicialmente.

Personaje	Jugador
Jason Scott White	Iván Barbosa
Simón Baudershire	Farid Romero
Sasha Slatkovic	Claudia Monroy
Sean Rodhe	Lorena Caballero
Glenda Fox	Edwin Gómez
Michelle Deveraux	Leonardo Soto

*Tabla N°1 mesa CI.*

### *Implementación.*

Inicialmente, y dado el carácter de premura, se optó por usar los personajes prediseñados para el juego, se imprimieron las fichas de personaje y se repartieron sin ningún criterio. Se pusieron las fichas sobre la mesa y se les pidió a los participantes que las observaran, y se quedasen con aquellas que más les llamaba la atención. Una vez terminado el proceso de elección de los personajes, se procedió a leer el relato con el que se daría inicio a la sesión. (Ver anexo 1)

Una vez finalizada la lectura del relato, se les pidió que pensarán en los elementos que pudieran necesitar para una incursión furtiva en el Amazonas colombiano. Es así como se obtuvo varias respuestas como armas, botiquines, agua, comida, entre otros. Terminada esta parte, se les informa que fueron abandonados en una pequeña aldea a donde desapareció el profesor, y que nadie vendrá por ellos hasta la notificación de misión cumplida. Tras algunos diálogos de los locales, quien tenía el personaje del profesor Simón, hace algunas averiguaciones y traza junto a sus compañeros la ruta a seguir por la espesa selva. Un guía local se compromete a dejarlo cerca del lugar a donde desapareció el profesor Alexander, sin embargo, no los dejaba en el lugar porque no se acercaría tanto, pero que les indicaba la ruta a seguir desde ese punto.

Al llegar al lugar, descubrieron que el profesor Alexander había sido extraído por un helicóptero, pues había señales de residuos de gasolina y la hierba estaba revolcada en el lugar donde había aterrizado el helicóptero. Hay que recordar que cuando se juegan este tipo de mesa de rol, hay dos formas de obtener información, o de llevar a cabo una acción: la primera, es valiéndose de las habilidades propias del personaje, y usándolas con maestría para poder conseguir lo que se necesite; sin embargo, algunos objetivos requieren de la probabilidad y la suerte, dado que por buena que sea una persona en una determinada área o conocimiento, está también supeditada a los factores ambientales y propios del contexto, por ejemplo, la ficha del

profesor Simón, da a entender que es bueno en el uso de varios lenguajes (políglota), pero la posibilidad de que una persona sepa un lenguaje nativo de una comunidad indígena del Amazonas, es casi nula. Sin embargo, al tirar los dados, el jugador corrió con la suerte de que su personaje tenía un manejo aceptable tanto del portugués como del español. También corre con la suerte de que alguna parte de la población nativa conocía y usaba estos lenguajes y una variación entre los dos para comunicarse con las comunidades no indígenas con las que comerciaba, tanto de Brasil como de Colombia.

Es así como dan con el guía, y como una de las participantes que tenía la ficha de Sean, tras una tirada de dados y sus habilidades específicas de observación, hallan los rastros del helicóptero, y otra de las participantes con la ficha de Glenda, descubre el paradero del helicóptero en un aeropuerto local y el indicio de que el piloto se dirigía hacia Francia en un vuelo comercial que había salido hace días, sobornando al guardia de seguridad del aeropuerto. Se manifestó entonces el evento probable de que la persona que tenía el personaje de Michelle descubre rastros mágicos en la zona, deciden entonces quedarse en ese lugar y hacer sus propias averiguaciones sobre lo que estaba buscando el profesor Alexander.

Tras varias calamidades en las que tuvieron que probar sus capacidades atravesando ríos infestados de serpientes, donde la participación de Jason fue fundamental para no morir, lidiando con el frío, con el veneno y el cansancio, logran dar con una grieta en el espacio-tiempo. Al ingresar Sasha, ataca sin previo aviso al guardia del lugar, un enano con poderes místicos, y al conseguir un ataque sorpresa, lo derriba, dejándolo casi muerto en el impase. Los otros caen en cuenta de que este sujeto tan extraño, era la única forma de averiguar el secreto de esa grieta, pero herido y molesto como estaba, se rehusó a cooperar, incluso cuando lo torturaron y lo hipnotizaron, no pudieron conseguir que hablara.

### *Análisis*

Un hecho que vale la pena mencionar es la falta de cooperación, y lo apática que se mostró la docente en calidad de jugadora desde un principio, dado que nada más al repartir las fichas, se le veía claramente distante respecto a la actitud del grupo. Es así como originalmente su personaje era Simón, pero dado el importante papel que cumplió al iniciar la partida, los compañeros le propusieron cambiar de personaje, ya que su ayuda era imperante para continuar con el juego, sin decir nada ella tomó otra de las fichas y entregó la que tenía. Después la partida continuó de forma normal, y solo fue al final que, sin consultar con nadie en la mesa, decide atacar al personaje del enano. El grupo tomó ese hecho con humor, pero pues era evidente que no estaba conectada con los compañeros ni con la mesa, y al cuestionarla sobre sus acciones, ella argumentó que había tomado una posición de distancia, la ser una posible variante que se puede encontrar en un aula de clase.

En general, la participación del resto del grupo fue muy activa, constantemente se hacían toda clase de comentarios, algunos graciosos, durante toda la partida, pero sin perder el marco del respeto y la seriedad hacia la actividad. Se pensaban las cosas en su debido momento, se hicieron preguntas oportunas cuando fue necesario, pero en un momento dado se quedaron atrapados en la tormenta, y fue necesario explicarles algunas de las opciones secretas del juego para este tipo de situaciones llamadas puntos de drama, y así canjeando uno de estos puntos lograron que parase de llover. Eso es importante porque refleja el carácter grupal, mostrando la intención de participar y de realizar las acciones y cumplir los objetivos que se propusieron.

Los comentarios tras terminar el juego fueron bastante positivos en general, los compañeros se divirtieron, el objetivo que se había trazado para el máster se cumplió, es decir, se afianzó el juego y sus principios, así como sus mecánicas y su narrativa.

### *Observaciones*

La docente que participó en el juego, si bien no se consiguió conectarla con el propósito, señaló la importancia de que hubiese de fondo siempre un tema, pues de otra manera, sería difícil llevarlo a los colegios.

También se observó que, por el carácter bélico del juego y el oscuro de sus relatos, tal vez no era la herramienta idónea para llevarla a los colegios del contexto Fusagasugueños.

#### 6.3.2. Pilotaje 2

Para la fecha del 23 de marzo del año 2018, en la Cafetería de Edu-físicos de la Universidad de Cundinamarca, se trabajó el segundo pilotaje correspondiente a esta investigación con un grupo de dos estudiantes de ciencias sociales LEBECS.

#### *Objetivo:*

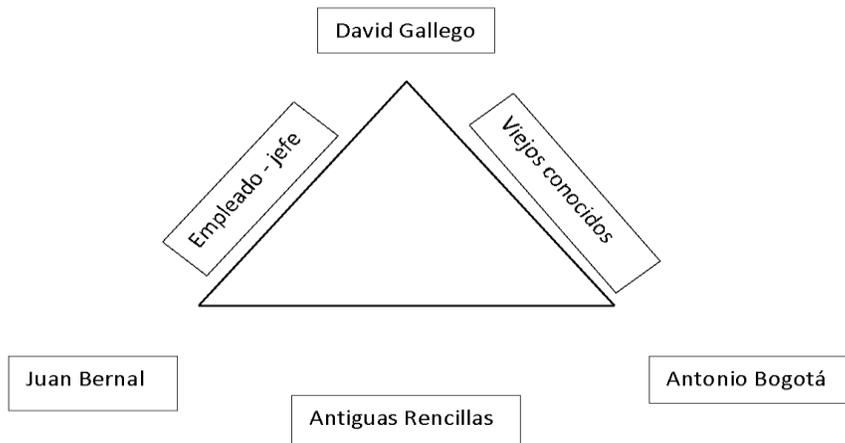
Probar alternativas y elementos del juego de rol que pudieran ser llevados a la práctica, y buscar un sistema cómodo y rápido de juego que permitiera interacciones ligeras y dinámicas con estudiantes que no conocieran del rol, pero que aun así llegasen a ser atractivas e interesantes.

## Mesa de rol: Fiasco

Fiasco es un juego de rol cuyas mecánicas están dadas en función de la interacción de sus personajes, a través de las escenas desafortunadas que les puedan proponer sus compañeros de mesa, o a partir de las escenas que el jugador mismo plantee para su personaje, pero que en un momento dado entrega el control a la ventura y la suerte permitiendo que sean sus compañeros los que resuelvan su situación, finalmente el juego decidirá el destino de los participantes en función de su desempeño.

Hubo poco tiempo para plantear esta actividad, dado que era necesario tener una propuesta jugable para llevar a la práctica que empezaría en un par de semanas. Es así como se llamó a dos amigos cercanos y se propuso el pilotaje del juego.

Para el juego, se eligió un escenario incluido en el material original, el cual se llamaba estación antártica, y consistía en un puesto de observación ubicado en este lugar. Las interacciones se dieron de la siguiente manera:



*Tabla No. 2. Relación de personajes Fiasco.*

Cada personaje, además de estas interacciones, presenta motivaciones como en el caso de Antonio, el cual era “escapar de El Hielo, que te está volviendo loco”, y algunas acciones que tenían que cumplirse en el transcurso de la partida, y en su caso particular era sabotear en algún punto el trabajo de Juan. A grandes rasgos así funciona el juego.

### *Implementación*

Las relaciones y los objetivos estaban dados por el azar cuando se lanzan los dados, y respecto al número obtenido, se sabe el tipo de relación y el objetivo. Es así como se cierran estas tiradas de dados y los resultados fueron lo que ya vimos, por lo que el tiempo destinado para esta mesa fue de una hora en las instalaciones de la Universidad de Cundinamarca.

Las escenas que se plantearon se desarrollaron de forma graciosa, lo cual es uno de los pilares del juego, pues este se centra en que a las personas les vaya lo más mal posible. Cuando un personaje logra sortear una situación difícil respecto al resultado, se le asigna un dado de un color o de otro, de acuerdo con lo conseguido; si su personaje termina bien la escena, se le daba un dado de color blanco, por el contrario, si se juzgaba que la acción no era lo más agradable para el sujeto, se le daba un dado oscuro.

En las escenas que se plantearon, se lograron llevar a cabo los objetivos ocultos de los personajes tales como herir a uno de ellos, sabotear el trabajo del otro, y es así como, en un accidente de caza, uno de los sujetos pierde un brazo y es transportado a un hospital. Ahí terminan las escenas, sin embargo, los resultados finales de la partida lo dan los dados blancos y negros que han sido asignados durante el transcurso de ésta. Estos dados dieron los resultados de la partida, y determinaron que el auto que llevaba David, el cual estaba herido y se dirigía al

hospital, se accidentara y muriera. Los otros personajes, aunque sobrevivieron, terminaron en muy malas condiciones.

### *Análisis*

A pesar de lo dinámico y entretenido que puede llegar a ser Fiasco, la creación de los escenarios y de las relaciones, llega a ser un poco tedioso, observando así que es recomendable llevar el juego totalmente prediseñado para la primera partida, según manifestaron los participantes. Sin embargo, una vez que la partida comienza, vale la pena el tiempo de espera. La dinámica fue bien recibida por los compañeros, en especial porque se pudo llegar al final de la partida, pero uno de los mayores problemas del rol es el exceso de tiempo que se necesita para concluir una partida. Fiasco sortea muy bien esta debilidad, ya que permite jugar partidas de principio a fin en un tiempo promediado de una hora.

Aun así, una de las debilidades del juego es que requiere muy pocos participantes por sesión (dos mínimo y cuatro máximo), lo cual lo hace muy difícil de llevar a un aula de clase. Sin embargo, la interacción entre los participantes en esta mesa fue muy buena, ya que, si el juego se conoce bien, explicarlo es fácil y permite que sea jugado por personas que no conocen el juego y lo aprendan muy rápidamente. Además, es muy diverso en sus escenarios y en sus relaciones, lo que permitiría explorar un montón de situaciones serias desde perspectivas muy cómicas y entretenidas.

## 7. Capítulo II. Espacio la última frontera.

Fue de gran interés y de apasionada entereza la búsqueda por un lugar, no solo que estuviera dispuesto a recibir la iniciativa como tal, sino que tuviera las condiciones propicias para desarrollar la vida y sustentar el crecimiento del proyecto. Es así que la búsqueda fue larga y los intentos infructíferos alimentaban el desaliento y la impotencia, hubo entonces que cambiar de perspectiva y dejar de buscar la institución perfecta y buscar a los estudiantes adecuados, no solo porque se necesitara la plaza, sino por el hecho de que ellos necesitaran del espacio.

Por eso se renuncia a muchas de las pretensiones originales tales como el carácter opcional, así como el trabajo semi personalizado, y se halla en estas dos instituciones académicas a unos estudiantes que proponen un reto, y que presentan unas necesidades, las cuales fueron fundamentales para la construcción de la propuesta, por estas y otras razones, el proyecto se apropió de estos lugares.

### 7.1. *Caracterización de la institución educativa FUNDESER.*

Dentro del municipio de Fusagasugá, se estima que habitan 139.805 personas, de las cuales se calcula que el 62,5% de la población en cabecera de 3 a 24 años asiste a un establecimiento educativo formal, mientras que el 38,0% de la población residente en Fusagasugá, ha alcanzado el nivel de básica primaria; el 33,6% ha alcanzado la secundaria y el 11,4% el nivel superior y postgrado. La población residente sin ningún nivel educativo es el 7,9%, y hay un 6,2% de la

población de 5 años y más y el 5,6% de 15 años y más de FUSAGASUGA no sabe leer y escribir. (DANE, 2005)

Teniendo en cuenta los niveles del no acceso a la educación, los bajos índices de profesionales, entre otros factores, que dificultan el acceso a la educación de los fusagasugueños, surge un nuevo contexto de escolaridad semi formal por ciclos, que abre el espacio a institutos como FUNDESER. Es así como en la avenida conocida como Manuel Humberto Cárdenas y respondiendo a las necesidades del contexto se crea hace 18 años la Fundación Educativa para el desarrollo del ser humano (FUNDERSER) en la calle 23 N°11a -21, una institución por ciclos que cuenta con doble jornada, además de su jornada nocturna y sabatina, esta institución cubre desde el parvulario, hasta el bachillerato pasando por prejardín, jardín y transición.

#### *Misión.*

Es la de educar a los estudiantes en los principios, habilidades y destrezas que correspondan con las necesidades del departamento y la región del Sumapáz en general, promoviendo la formación integral de la educación, teniendo en cuenta los procesos de enseñanza en la ciencia y la tecnología haciendo énfasis en la información.

La institución busca canalizar las actividades en pro del fortalecimiento de los valores y la cultura de los educandos, con el fin de prestar un servicio de calidad, acreditándose de los resultados y métodos educativos, además de promover procesos de participación a través de proyectos institucionales.

### *Visión.*

Incentivar a los estudiantes para que sean capaces de desarrollar sus propias potencialidades atendiendo a sus intereses, a sus aptitudes y rasgos individuales para logro de su realización personal y social respondiendo esta manera a las necesidades de la región y del Sumapaz.

La fundación educativa FUNDESER orienta su trabajo en búsqueda de que la comunidad educativa llegue a comprender que sobre la base de la formación del ser humano y su relación con el entorno social y natural sea factible la construcción de una sociedad más justa, equitativa y equilibrada para las personas del futuro.

### *Principios y fundamentos filosóficos.*

FUNDESER enfoca sus esfuerzos en la práctica de: aprender haciendo, preparar para la vida, educar en valores, el estudio de la naturaleza y la vida, la identidad cultural, trascendencia con relación a un ser superior, construir ambientes de convivencia y paz; y finalmente aprender a vivir en sociedad de manera pacífica y con intereses comunes. Esto corresponde con los valores a los cuales se quiere acceder en los estudiantes los cuales son la responsabilidad, respeto, libertad, tolerancia, solidaridad, lealtad amistad, bondad liderazgo y fe.

### *Diseño institucional.*

Como uno de sus dos programas complementarios se implementó la jornada sabatina, un espacio diseñado para jóvenes adolescentes y adultos jóvenes que por sus condiciones de trabajo entre otras no pudieron acceder a la educación secundaria u tuvieron que abandonarla por

diferentes cuestiones tales como, problemas de comportamiento, necesidades familiares, entre otras. Conformándose esta jornada y permitiéndoles a los estudiantes trabajar y estudiar.

El proyecto tuvo la oportunidad de implementarse con estos jóvenes y adultos, al tener como grupo objetivo el trabajar con una población que tuviese problemas académicos u con estudiantes que hubieran sido rechazados de otros cuerpos colegiales y es por esto por lo que se elige trabajar con estos grupos, los cuales se ubican en ciclo 3,4 y 5.

La institución FUNDESER en su jornada sabatina, la cual es nuestro grupo focal, cuenta con la capacidad de ser flexible, pues ya de por si es creada con el propósito de permitir el ingreso a la educación media a estudiantes con procesos poco convencionales. En el momento en el que se realiza la caracterización, se cuenta con veintiún estudiantes en esta jornada, distribuidos de la siguiente manera: doce del ciclo cinco, tres del ciclo cuatro y finalmente seis del ciclo tres. Entre estos jóvenes y adultos jóvenes cuyas edades van de los doce a los cuarenta y cinco años y con un promedio de dieciocho a veinte años, que por sus condiciones familiares como laborales no podrían acceder a una jornada completa en los días hábiles de la semana, es así como la institución dedica un día de 7am a 4pm para darles la oportunidad de acceder a los temas y a los conocimientos que los diferentes maestros de la región pueden aportarles desde distintos campos.

Siendo esto último otro de los aportes positivos de FUNDESER pues cuenta en su planta docente con maestros de trayectoria en la región, así como maestros jóvenes que tienen muchas ideas y cuyas realidades están más cerca de aquellos a los que enseñan, se siente que esta mezcla entre experiencia y juventud proporciona a los estudiantes una amalgama interesante de saberes prácticos y teóricos, de los cuales nutrirse en su crecimiento espiritual e intelectual.

Se considera que, si se siente el enfoque humano presente en su misión y visión, pues tanto directivos como maestros centran sus esfuerzos en la evolución personal y en al proceso susceptible de los estudiantes como personas.

Sin embargo, hay que reconocer que la institución tiene un largo camino por recorrer en infraestructura, recursos y métodos; es así que los aspectos más preocupantes, entendiendo la caracterización como un proceso de diagnóstico de la realidad, cuya función es el determinar qué es la institución educativa y en pro de lograr una evaluación integral, relevante, oportuna y secuencial del proceso educativo, refiere esencialmente a los procesos mismos de enseñanza, dado que estos llegan a ser desarticulados y fracturados especialmente en la jornada sabatina, que es el centro de nuestro análisis, esencialmente por varias razones descritas a continuación.

En primer lugar, tendremos la forma de contratación de los maestros, la cual no ofrece garantías de permanencia, así mismo esto incentiva el constante cambio del personal, lo que ocasiona que los estudiantes se vean constantemente en la necesidad de adaptarse a una nueva metodología y forma de trabajo del maestro, cada vez que este es remplazado, lo que ocasiona a su vez que muchos procesos queden incompletos o no lleguen a su ejecución.

Otro de los factores que se consideraron perniciosos para el avance de la fundación y el proceso individual de los alumnos, es la falta de regularidad en la asistencia en el personal estudiantil como docente, aunque principalmente por parte de los estudiantes, los cuales son propensos a fallar y entre las causas más comunes encontramos dificultades familiares, tales como que se enferma un familiar que no puede descuidarse, como niños pequeños, adultos mayores o personas en condición de discapacidad, esto también incluye acompañarlos a citas médicas u otra dificultad relacionada.

Nos encontramos también con las dificultades laborales tales como trabajar hasta tarde el viernes, esta condición puede generar dos resultados poco productivos, uno que el estudiante al no dormir sea incapaz de mantenerse despierto en clase o bien su inasistencia, también ocurre que tengan que salir de la ciudad por sus trabajos tales como los contratistas y no puedan regresar a tiempo para asistir a las clases, hay estas y otras razones no tan justificables para fallar como el estado de embriaguez, salidas familiares, o pereza de asistir.

Lo anterior ocasiona que los grupos estén incompletos y el trabajo se ve constantemente interrumpido, pues son pocos los que consiguen no fallar, esto genera constantes vacíos en el trabajo individual, lo que influye en los procesos generales tanto de los grupos como de la institución. Por otra parte, el ingreso de los estudiantes nuevos se realiza sin ningún tipo de control, pues pueden llegar en cualquier momento del año, lo que implica llevar un proceso de nivelación en paralelo con las actividades normales.

Esto también introduce el gran problema que tiene la educación en general, y es el enorme número de estudiantes que día a día abandonan los estudios para trabajar o dedicarse a otras actividades, y en FUNDESER es un problema de casi todas las semanas.

### *7.2. Caracterización de la institución educativa Promoción social.*

El colegio Promoción Social es una institución educativa oficial urbana del municipio de Fusagasugá, Cundinamarca, en la comuna suroccidental, ubicado en el sector de La Pampa barrio la gran Colombia. El predio corresponde a la dirección Calle. 22 # 50-42 al km 59 vía Bogotá - Girardot.

### *Reseña histórica.*

El siguiente es un recuento que aplica hasta el 2018, momento en el que vence la licencia otorgada por el Estado y éste asume el lugar, sin embargo, los análisis y los contextos no varían demasiado de los niveles actuales, ya que es el caso de los análisis socio económicos y socio culturales, es así que al estar en construcción los nuevos lineamientos estos mantienen relevancia en algunos casos.

La institución es fundada en 1979 y dirigida desde entonces por la comunidad de las Hermanas Terciarias Capuchinas. A partir del 2004 se convirtió en una institución de protección con licencia de funcionamiento otorgada por el ICBF. Inicialmente se atendía a niñas abandonadas, huérfanas, hijas de madres con enfermedades psiquiátricas, pobreza extrema como perfil de ingreso al centro. En el mismo año se inicia el servicio mixto.

En 2014, se implementan talleres de formación laboral, lúdica, recreativa, deportiva, acorde a la edad de los niños y niñas, además de jornadas de refuerzo académico y la implementación de jornada extendida.

Tiene capacidad para 290 estudiantes de los cuales 160 eran internos beneficiados del servicio de protección y de alojamiento por medio del sistema de internado. Para la básica secundaria y media técnica, el servicio educativo tiene énfasis en Salud Comunitaria y Gestión Empresarial.

La institución ofrecía educación a niños cuyas familias residen en veredas retiradas de los cascos urbanos, a niños que por diferentes dinámicas sociales perdieron a sus padres o han sido desplazados por la violencia, por lo que dentro de su estructura interna tiene personal médico y psicológico para atender con mayor pertinencia a la población que reciben.

### *Énfasis institucional.*

Dentro de los servicios ofrecidos estaba el de la formación laboral que se presta a través de talleres productivos especializados, el cual tiene como objetivo desarrollar las capacidades de los estudiantes según sus destrezas ocupacionales. Dichos talleres son: manualidades, fútbol femenino y masculino, plastilina, sistemas, modistería, panadería, agropecuarias, música, lúdicas, danzas, belleza, agroindustrias.

### *Misión.*

La misión del centro de protección Instituto de Promoción Social de la Beneficencia de Cundinamarca, dirigido por la comunidad de Hermanas Terciarias Capuchinas de la Sagrada Familia, está fundamentada en los principios Amigonianos<sup>9</sup> que invitan a vivir el evangelio del Buen Pastor, centrada en la atención integral a niños, niñas y adolescentes con derechos inobservados, amenazados o vulnerados, propendiendo por el restablecimiento de estos, mediante el desarrollo de programas y proyectos que los lleven a la autorrealización de su proyecto de vida.

### *Visión.*

El instituto de Promoción Social de la Beneficencia de Cundinamarca, bajo la dirección de la comunidad Sagrada Familia, para el año 2022 será una institución líder en la prestación de servicios integrales que garanticen el pleno cumplimiento de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes con derechos inobservados, amenazados o vulnerados; propiciando

---

<sup>9</sup> La Congregación de Religiosos Terciarios Capuchinos de Nuestra Señora de los Dolores (Fratres Tertio Ordinis Sancti Francisci Capulatorum a Beata Virgine Perdolente) conocidos popularmente como Amigonianos.

su recuperación íntegra a través de los proyectos y programas enmarcados dentro de las políticas del sistema nacional del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.<sup>10</sup>

### *Origen socioeconómico.*

Los alumnos del instituto de Promoción Social tenían procedencia de los diferentes municipios de Cundinamarca, exactamente un 53.3 % de la población estudiantil procedían de la zona rural, con problemas de orden público, pobreza y desempleo.

El tipo de tenencia de la vivienda era arriendo en un 60% en inquilinato, en casa propia un 13%, cedida por algún familiar 26%. El responsable económico de la familia devenga un salario: inferior al mínimo un 51% igual al mínimo un 27%. El abandono paterno se encontraba en un 75% de los casos y el abandono materno en un 20%. La mujer cabeza de familia existe en un 60% de los casos, en otras ocasiones ninguno de los padres respondía por el menor delegando estas obligaciones y funciones a terceros.

Es de aclarar que el ingreso mensual no es fijo, depende de la demanda del trabajo del momento, en donde el problema del desempleo es bien marcado, debido a que la escolaridad de los padres de familia era de primaria incompleta en un 67%, estudios superiores o técnico bachillerato 6.6%<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Recuperado de: <http://www.institutodepromocionsocial.com/historia.html> 24 abril 2017. Hay que resaltar que esta página no se encuentra disponible actualmente. (Notal del autor)

<sup>11</sup> Tomado del manual de convivencia y/o PEI –sin paginación- del Centro de Protección Instituto Promoción social redactado para el año 2002, bajo la dirección de la hermana capuchina Esneda Trujillo Narvárez.

*El colegio actualmente.*

El colegio Promoción Social tuvo cambios importantes para el año en curso, puesto que el hogar y por ende el colegio fue dislocado del manejo de las monjas, pasando el control total del colegio y del hogar al Estado, lo que ocasionó la desarticulación del hogar que pasó a manos del ICBF, y el colegio pasa a ser una institución oficial abierta al público en general, asumiendo todavía a los niños del hogar. Por otra parte, la mayoría de los estudiantes internos fueron transferidos, es así como la nueva población interna está constituida por población extraída de otros hogares de protección, principalmente de Sibaté.

Estos y otros cambios fueron implementados en el periodo en curso, entre estos la desarticulación de las labores técnicas que mantenía el colegio, entre otras la panadería, y una serie de programas y proyectos, por lo que la docente encargada del área de proyectos en bachillerato es asignada a fortalecer una nueva aula emergente “el aula multigrados de nivelación” conocida como aceleración y corresponde a todo el ciclo de primaria.

Es así como surge el primer espacio de práctica con estos niños y adolescentes. El colegio en general, en especial el aula de aceleración cuenta con altos niveles de agresión, tanto para sus congéneres como para los maestros, a lo que se le suma contextos sociales difíciles tales como abandono y disfuncionalidad en el hogar, no solo en el caso de los internos pues los escolarizados semi-internos<sup>12</sup> también presentan estas situaciones en algunos de los casos.

La curiosidad presentes en las etapas más jóvenes de la vida como es la niñez y la adolescencia, sumados a los conflictos anteriores, enfrenta a los maestros a retos en la educación principalmente en esta clase multigrados, pero también en otras tales como la de sexto, que es el

---

<sup>12</sup> Término que usaban los niños para referir a sus compañeros no internos. (Nota del autor)

segundo grupo de análisis, si bien como se advierte, las problemáticas son generales, gran parte de los conflictos recaen en estas poblaciones.

En términos generales, las aulas son pequeñas en comparación con otras instituciones, no teniendo más de veinticinco estudiantes en ninguna. En nuestros casos particulares, el aula de aceleración comenzó con dieciséis estudiantes tanto internos como semi-internos, de los cuales pasaron a ser catorce en las primeras semanas del año, y el número sigue fluctuando con cierta regularidad incluyendo a un estudiante que se fugó para no ser encontrado luego, si bien eso sólo pasó en esta ocasión mientras estaba en la institución, es un evento que ocurrió y puede seguir ocurriendo, pero la mayoría de los estudiantes que se fugan vuelven.

Sin embargo, existió un factor durante el tiempo en el que se prestó el trabajo con ellos, el cual consiste en las constantes fallas del grupo no solo porque en muchas ocasiones los estudiantes no entrasen al aula, adicionalmente el hogar podía permitirse no enviar a los estudiantes al colegio argumentando algún tipo de intervención por su comportamiento, además de las fallas de los semi-internos lo cual era algo muy normal, es así que el aula tenía un promedio de siete estudiantes con un máximo de doce estando al mismo tiempo en ella.

Mientras que, para el caso de sexto, el aula contaba con veintidós estudiantes, no obstante, solo se llegó a trabajar con dieciocho durante las cuatro semanas de la intervención, pero nunca con todos al tiempo con una media de asistencia de catorce personas. Nuevamente influye el factor del hogar cuando decide no enviar a un estudiante.

Las edades en el aula multigrado iban de los ocho a los diecisiete años, con una media entre los diez y los doce. En el momento en el que se hizo la intervención, se contaba con cinco estudiantes sin ningún nivel lecto-escritor, y una media de tercero de primaria según las pruebas de estado programadas para las aulas multigrado; mientras que el aula de sexto contaba con una

población más regular entre los once a los doce años, todo con un proceso lecto-escritor en diferente medida.

Para finalizar el análisis, hubo algunas acotaciones que influyeron en el manejo de las prácticas, durante el final de la práctica con el aula de aceleración, cinco estudiantes subieron a los tejados a arrojar piedras a los compañeros y a los docentes, ya en otras ocasiones algún estudiante incursionaría en los tejados, pero tras la intervención de los bomberos en ninguna de las anteriores dos veces sucedió algo significativo, sin embargo esta situación presentaba un agravante importante, así que se tomaron varias determinaciones:

- ✓ Se suspendió el resto de las actividades ese día.
- ✓ Los estudiantes fueron trasladados ocasionalmente a una sede que se pidió prestada, un poco más abajo de llano largo a un kilómetro y medio de la Promoción Social llamado Hernán Cárdenas, donde tuvo lugar la práctica con sexto.
- ✓ Lo anterior además modificó el horario de clases puesto que pasó de la jornada mañana a la de tarde dado que era el horario en el que estaba disponibles las instalaciones de dicho colegio.
- ✓ Esto se hizo mientras que se construía una malla que separara el hogar del colegio, proyecto que ya estaba planeado, pero que se aceleró por los hechos factuales.

## **8. Los estudiantes en su contexto.**

Teniendo en cuenta los contextos y la construcción de la propuesta, se decide llevar a las instituciones, cuyos atributos coinciden con los intereses tanto del autor como de su trabajo, porque empezar en una institución puede ser una experiencia desconocida, lo que implica enfrentarse a las aulas a sus alumnos con todas las cargas emocionales, mentales y hasta físicas que ellos presentan. Es una aventura llena de emociones e incluso peligros, pero constituye una de las experiencias más hermosas en la vida de un maestro.

Es por este motivo que empiezan los pilotajes directamente en las comunidades académicas, y aunque en algunos momentos fue una proeza adaptarse a los cambios y a las necesidades de los estudiantes, es difícil sentir por momentos que las fuerzas no alcanzan y aun así reponerse, porque se sabe que ellos esperan ilusionados a ver lo nuevo que traerá el maestro ese día, y es por eso que vale la pena el camino por ellos y para ellos; entonces nos enfocamos en un camino donde hay que luchar por ser los primeros, por innovar, porque el día que no sea necesario preguntarnos qué vamos a hacer, ese día termina el viaje.

A continuación, y teniendo en mente lo anterior, se habrá de compartir la experiencia recogida en busca de una mesa de rol satisfactoria, pues al encontrarla se dará el primer paso del viaje.

### **Pilotaje 3**

Para la fecha del 16 de marzo del año 2018, en el Colegio promoción social, se trabajó el primer pilotaje con estudiantes de primaria, del aula multigrado.

(Ver actividad 1 unidad didáctica). (Anexo N°2 diario de campo 1)

Aportes: teniendo en cuenta los objetivos trazados, se identifica unas intenciones propositivas en los participantes en cuanto a formas narrativas, se destaca capacidad de improvisación las cuales podrían ser herramientas útiles para el refuerzo de sus capacidades comunicativas tanto escritas como orales.

#### Pilotaje 4

Para la fecha del 19 de abril del año 2018, en el Colegio promoción social, se trabajó el segundo pilotaje con estudiantes de primaria, del aula multigrado.

(Ver actividad 2 unidad didáctica) (Anexo N°3 diario de campo 2)

Aportes: podemos observar en ellos creatividad, como un síntoma importante para reforzar el trabajo diario además la posibilidad que existe de incentivar sus capacidades artísticas tales como la interpretación actoral en el afianzamiento de las capacidades lecto-escritoras.

#### Pilotaje 5

Para la fecha del 03 de mayo del año 2018, en el Colegio promoción social, se trabajó el tercer pilotaje con estudiantes de primaria, del aula multigrado.

(Ver actividad 3 unidad didáctica) (Anexo N°4 diario de campo 3)

Aportes: se evidencia que son conscientes de su situación y que son capaces de proponer y de llevar a cabo soluciones efectivas, denotan también un alto nivel de amistad, indicando así que tienen la capacidad de mejorar las relaciones afectivas y cooperación interna del grupo.

### *Conclusiones:*

Esta primera unidad que se efectúa para el área de primaria revela que a pesar de las condiciones y problemáticas que puedan tener evidencian tener capacidades que no son fácilmente explotables por sus altos niveles de indisciplina y falta de concentración. Aun siendo así el proyecto revela potencial en estos niños para terminar su primaria y convertirse en mejores seres humanos, sin embargo requieren de apoyo no solo de la maestra, sino en todas las áreas de sus vidas para resolver las dificultades que han vivido y las que se puedan llegar a presentar, así como sus problemas comportamentales y afectivos.

#### *8.1. Actividad 1. Dinámica de pasos*

(Ver actividad 1 unidad didáctica dos)

#### *Pilotaje 6 (Anexo N°5 diario de campo 4)*

Para la fecha del 6 de mayo del año 2018, en el Colegio Hernán Cárdenas, se trabajó el primer pilotaje con estudiantes de secundaria de sexto del Colegio Promoción Social.

Aportes: permite el acercamiento del maestro a los estudiantes, incentiva la participación en clase, afianza los conocimientos adquiridos en las clases de ciencias sociales, que en este caso fueron las civilizaciones antiguas, además el cambio de la perspectiva de los estudiantes les permite retomar el interés por las clases y mejora la relación con su entorno.

Por otra parte permita la participación y el diálogo, articular varias áreas del conocimiento y estrechar vínculos en el aula permitiendo la cooperación y mejorando los niveles de indisciplina.

### Pilotaje 7 (Anexo N°6 diario de campo 5)

Para la fecha del 2 de junio del año 2018, FUNDESER salón grande, se trabajó el cuarto pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo cinco.

### Pilotaje 8 (Anexo N°7 diario de campo 6)

Para la fecha del 9 de junio del año 2018, FUNDESER salón uno, se trabajó el quinto pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo tres y cuatro.

Aportes: (este análisis es válido para el pilotaje 7 como para el 8) incentiva a los estudiantes a participar en el aula, permite identificar el nivel de atención puesto en clase, ayuda a recordar los temas tratados a articularlos con otros conocimientos, a explorar alternativas para el abordaje de las actividades futuras y reconocer algunas habilidades de los estudiantes.

#### *8.2.Actividad 2. Cadáver exquisito.*

(Ver actividad 2 unidad didáctica dos)

### Pilotaje 9 (Anexo N°8 diario de campo 7)

Para la fecha del 13 de mayo del año 2018, Lugar: Hernán Cárdenas, se trabajó el segundo pilotaje con estudiantes de secundaria de sexto del Colegio Promoción Social.

### Pilotaje 10 (Anexo N°9 diario de campo 8)

Para la fecha del 16 de junio del año 2018, FUNDESER salón uno, se trabajó el sexto pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo tres y cuatro.

### Pilotaje 11 (Anexo N°10 diario de campo 9)

Para la fecha del 16 de junio del año 2018, FUNDESER salón tres, se trabajó el séptimo pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo cinco.

Aportes: (este análisis es válido para el pilotaje 9, 10 y 11) Es importante enfrentar a los estudiantes a los ejercicios de escritura sin importar los errores, o los temas que puedan tratar, el que tengan la posibilidad de escribir y de leer lo que sus compañeros escriben, no solo permite el ejercicio de la alteridad, también les permite explorar sus propias capacidades e incentivarlos a la lectura y a la mejora de su expresividad.

### 8.3. *Actividad 3. Piedra papel o tijera.*

(Ver actividad 3 unidad didáctica dos)

### Pilotaje 12 (Anexo N°11 diario de campo 10)

Para la fecha del 20 de mayo del año 2018, Colegio Hernán Cárdenas, se trabajó el tercer pilotaje con estudiantes de secundaria del Promoción Social sexto grado.

### Pilotaje 13 (Anexo N°12, diario de campo 11)

Para la fecha del 16 de junio del año 2018, FUNDESER salón uno, se trabajó el octavo pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo tres y cuatro.

Aportes: (este análisis es válido para el pilotaje 12 como para el 13) La actividad empieza con una sesión de manualidades lo que es bueno para la concentración y para cambiar de ambiente, el trabajo manual por lo general ayuda a disipar asperezas y mejorar

la receptividad del grupo, sin embargo la activada en si misma de las cartas requiere un ajuste dado que en ambas ocasiones los resultados no estuvieron acorde con los objetivo, de esta manera se hace solo una actividad lúdica es por esto que hay que replantear las reglas y la jugabilidad.

#### *8.4. Actividad 4: mesa de rol final.*

Para la fecha del 1 de septiembre del año 2018, FUNDESER salón tres, se trabajó el noveno pilotaje con estudiantes de secundaria, en esta oportunidad con Ciclo tres y cuatro.

(Ver actividad 4 unidad didáctica dos).

#### *Planeación y Objetivos.*

Teniendo en cuenta el número elevado de participantes y los objetivos a alcanzar<sup>13</sup>, los cuales no son otros que unificar los saberes y las habilidades conseguidas durante las clases de sociales, se tomó la determinación de que un sistema completo usado en su totalidad no era adecuado para integrar a un grupo tan diverso de personas.

Es así como se decide diluir un poco el concepto de los sistemas que se usan en los juegos de rol a los que se pudo tener acceso y se procede solo apoyarse ligeramente en los materiales, tomando solo los aspectos de dos juegos que se juzgasen podrían aportar a los objetos y desechado las partes que por su complejidad o por el nivel de desarrollo que proponen no eran

---

<sup>13</sup> El número promedio de una mesa de rol es de dos a seis jugadores, y había nueve estudiantes en el salón.

posible que se ejecutaran de forma correcta. Por ello, se usaron las mecánicas narrativas lineales de la base que en este caso sería Cultos Innombrables (Suero, Dorda, Barrero, & Gracia, 2014) así como su ficha de personaje y el carácter lúgubre de los relatos lovecraftianos<sup>14</sup> muy presentes en esta saga, y balanceamos la fórmula, tomando el sistema de interacción del “Fiasco” (Jason, 2009) y con ello parte de carácter humorístico y relajado que este presenta.

Teniendo en cuenta los temas vistos en clase, los cuales son la modernidad, el renacimiento y previamente la edad media, en esta sesión nos permitimos basar la trama ligeramente en una novela romántica detectivesca llamada “la orden del temple”<sup>15</sup>, la cual está ambientada en la época actual o contemporánea, que se dedica a investigar sucesos de la edad media baja, como la caída de los templarios (de ahí su nombre), además de todo un rastreo histórico ficticio del paradero de los tesoros templarios, incluyendo por supuesto el mítico santo grial, así como la suerte final de los asociados a esta orden.

Es por su trama y la variedad de lugares y personajes que nos ofrece esta novela, que se decidió ambientar el juego en esta dirección, sin embargo cada jugador, interpreta a su representado con las condiciones en las que se sienta cómodo, es por eso que la historia del juego consigue separarse de las tres referencias con las que está construida e inventarse a sí misma, en busca de convertirse en una forma interesante y lúdica de narrar una historia mientras apropiamos conceptos, lugares y mitos vistos en clase.

Inicialmente tomamos la ficha de personaje diseñado para “Cultos Innombrables”, y copiamos con algunas libertades creativas, a los personajes principales de la novela y organizamos el escenario en función a los vínculos que se forman como en una partida de

---

<sup>14</sup> Relatos del autor H.P. Lovecraft.

<sup>15</sup> Raymond Khury, 2006. Editorial Umbriel.

“Fiasco”, y así evitamos los NPC, tanto de un lado como del otro (o sea enemigos y aliados) y programamos la partida en función de las integraciones de los jugadores, convirtiéndose en aliados ocasionales enemigos, amigos, parejas, romances y toda la variedad de matices que coserán la historia.

*Mesa de rol. Cultos innombrables y fiasco*

Se toman los personajes antes mencionados y debido al número de participantes (nueve) junto con el maestro, quien tomara el papel del máster, es necesario crear un personaje para cada paso del camino donde el libro transcurre y así se vean obligados a toparse con otros jugadores en el recorrido. Por esta razón, al tomar las fichas de personaje antes mencionadas, cada individuo puede elegir entre las siguientes opciones y una extra que se improvisó en clase.

Tabla de personajes elegibles:

	Personaje	Concepto	Nacionalidad
1	Vincent	Científico y profesor universitario	Inglés
2	Yullis Terpieer	Química experimentada	EE. UU.
3	Carlos	FBI	Mexicano

4	Karla	Reportera	EE. UU.
5	Keenan	Bandido / exguerrillero	Vietnamita
6	Yememba	Soldado	Afgano
7	Mio Angie	Monje pervertido	Tibetano
8	Brinight	Bandida / Fuente	EE. UU.
9	Francisco	Sacerdote itinerante	Vaticano.

*Tabla N°3 Personajes mesa final.*

A partir de este punto, el formato se llena con normalidad respetando en lo más posible el concepto en cada personaje, de ahí en más la decisión corre por cuenta de los alumnos.

Una vez terminado este paso se procede a desarrollar la narrativa que guiara la partida, siendo Vincent quien empieza.

*Narrativa e implementación.*

La partida empieza cuando el máster le da un objetivo y una misión a Vincent, la cual consiste en robar un artefacto expuesto en una exposición en el MET de Nueva York, donde coincidentalmente se topa con Terpieer y comparte su motivación y sus hallazgos con ella, convenciéndola de planear un golpe al museo metropolitano, pues deciden que por medios normales el Vaticano no prestaría su artefacto por miedo a que una verdad incómoda para ellos fuera revelada.

Se contactan con una fuente (Brinight) criminal local y planean el asalto. La fuente contacta con criminales extranjeros: Keenan, Yememba, Mio Angie. Para llevar a cabo el siniestro, finalmente después de mucho discutir el precio, llegan a un acuerdo y el MET<sup>16</sup> recibe el golpe más brutal de la historia en pleno día, cuatro jinetes vestidos de templarios con sus cruces rojas y sus capas blancas se internaron violentamente en el museo, suceso que resulta con varias personas heridas, un muerto por decapitación y un escándalo increíble, el cual la prensa local estaba en la obligación de cubrir, la reportera del CNN<sup>17</sup> Karla tuvo la oportunidad de entrevistar a la testigo del hecho, quien no era otra que Yullis cuyo objetivo era desviar la atención y mal informar en la investigación, y al parecer dio resultado, pues Carlos “viejo perro de los federales” quedó prendado de ella.

Por otra parte, un viajero inesperado se presenta en la oficina del agente del FBI<sup>18</sup> encargado del caso (Carlos), quien es un enviado especial del Vaticano y detener el mal es su misión por cualquier medio posible.

Continuara...

Realmente el tiempo destinado para la implementación, no permitió llegar más allá de este punto y fue necesario saltar en un relato del maestro, la escena del robo para que Enrique<sup>19</sup> (Carlos) y Santiago (Francisco) pudieran tener su escena introductoria.

Es importante recordar que si bien los conceptos y los nombres de los personajes fueron otorgados previamente, este cuadro estaba muy incompleto, pues algunos personajes secundarios no tenían nombres, tan solo su concepto, mientras otros tenían un concepto vago que fue

---

<sup>16</sup> Museo metropolitano de NY.

<sup>17</sup> Cadena noticiosa internacional.

<sup>18</sup> Buro de investigación federal en los Estados Unidos.

<sup>19</sup> Los nombres sin paréntesis son los nombres de los estudiantes participantes de la mesa. (Nota del autor).

definido por el jugador, como en el caso de Vincent o Yullis quienes tuvieron sus especializaciones por cuenta de los alumnos, también nació un personaje de la nada al que todos conocen como (la fuente) Zulamy, quien fue la mente maestra detrás del robo.

### *Resultados*

Es interesante para esta investigación, cómo llegan en alguna medida unos estudiantes más que otros a involucrarse con su personaje, llegando a proponer toda una serie de eventos y de perspectivas al personaje, dotando al personaje de muchas de sus habilidades propias.

Es así como se considera que la actividad fue exitosa a pesar de la premura, y sorprende el caso de Mónica (Karla) una estudiante de nuevo ingreso que llevaba en el aula apenas tres semanas, y quien al principio se mostró insegura de la actividad por el nivel bélico que presentaba<sup>20</sup>, pero luego se mostró muy asertiva y sus participaciones más que valiosas, incentivaron a sus compañeros a interactuar, además de motivarlos a arriesgarse y proponer sus escenas con base a sus consejos y cabe aclarar que desde su postura como reportera, su diario de personaje destaca del grupo.

También tenemos el caso de Esneider (Mio Angie) y Enrique (Carlos) otros de los de nuevo ingreso, pero a los que les ha costado acoplarse a un grupo donde todos son mayores que ellos, y limitaron sus intervenciones solo a esa amistad entre ellos, lo que ocasiona que les cueste mucho participar y se sientan un poco distantes la mayor parte del tiempo<sup>21</sup>, sin embargo se vio un

---

<sup>20</sup> Es importante mencionar que Mónica no estuvo en la actividades previas, o de lo contrario se hubiese considerado su sensibilidad como un factor para tener en cuenta. (Nota del autor).

<sup>21</sup> El mismo caso anterior sus necesidades no se pudieron poner en el análisis inicial al no estar presentes.

avance cuando el personaje de Carlos propuso la escena con Leidy (Yullis), la cual manifestó personalmente entusiasmo por escuchar la voz de Enrique, el cual es muy callado y taciturno.

Causa curiosidad el caso de Santiago (Francisco), un estudiante que ingresó al aula ese mismo día, sin embargo, aportó ideas interesantes para el juego, incluso relacionó la ficha de personajes con el formulario de LOL (League of Legends), es una lástima que por cuestiones de tiempo su intervención se haya visto interrumpida.

Para finalizar el análisis, tendremos a los cinco estudiantes que son medianamente constantes en las clases, pues son los que, con su nivel de participación, puede marcar realmente un proceso. Empecemos por el caso de Dicson (Keenan), el cual es el más itinerante del grupo, debido a que su asistencia fue inconstante, pero aun cuando está, es complicado retener su atención, pero sorprende como en la parte lúdica, en lo expresivo y en la comunicación con otros se le facilita, esto genera en este tipo de trabajos un promotor de ideas y un elemento unificador.

Tendremos también a Arnelsón (Vincent) y su hijo Bairon (Yememba,) los cuales a pesar de su constancia y de su confianza con el grupo, sus trabajos y su desempeño en general carecen de sustancia, se estima que no es por falta de esfuerzo y es por esto como se les incentiva a participar siempre que se presenta la oportunidad, sin embargo, es necesario más trabajo especialmente en equipos y en expresividad corporal, textual y oral.

Como conclusión, la actividad propuso y generó parte de las expectativas y del trabajo a realizar, aun así, hay que trabajar más en la optimización de los tiempos, al igual que en los aspectos teóricos, los cuales no alcanzamos a abordar conscientemente. Además, se puede decir en general, que funcionó como experiencia significativa, pero aún está lejos de hacer del Rol una herramienta de aprendizaje en el aula, es necesario hacer de estos juegos un hábito, y en cuanto al conjunto de las actividades propuestas, deja un largo camino para trabajar y propone una

cantidad de preguntas, a la vez que plantea necesidades que solo la constancia y el trabajo pueden llegar a significar.

## 9. Capítulo III. Unidad didáctica.

Las actividades propuestas en la siguiente unidad didáctica fueron pensadas y organizadas con la intención de llegar desde lo lúdico a estos estudiantes que han sido clasificados y estigmatizados (marginales) por llevar un ritmo diferente en su aprendizaje y, en el caso de esta investigación, se agrupan en instituciones que los reciben tras ser expulsados, o abandonar sus estudios en algún punto sin enfocarse en el pasado de éstos.

Así que, tras compartir e indagar en algunos de los contextos más generales de los estudiantes, tanto de los niños en la primaria acelerada como de los adultos jóvenes y los adolescentes en la educación por ciclos, se ponen a prueba algunas actividades que se proponen con el fin de establecer el instrumento de RPG más acorde a ellos y para las actividades de clase, así como los temas a tratar.

Es por eso, por lo que ambas unidades terminan con los materiales de RPG con que se culminaron las sesiones de trabajo, tal como lo veríamos en acción en el capítulo dos, y si bien no todas las actividades tendrán los efectos esperados, permiten la construcción y el enfoque en las habilidades grupales y la educación cooperativa.

Para finalizar, se recomienda que el uso de guías y de materiales alternativos no debe convertirse en un nuevo currículo o una cartilla guiada, dado que por lo menos en el caso de los RPG, es un mundo basto lleno de materiales y de creadores de contenido, en donde el maestro mismo puede aspirar a crear su propio estilo enfocándolo a las necesidades y a los contextos propios de su entorno, así como los de sus estudiantes.

## Conclusiones

Es importante a la hora de pensar en los resultados y conclusiones del trabajo, entender que se trabaja desde un carácter primigenio de programas pilotos y conceptos apenas en fase de desarrollo. Por esto, los resultados son en el mejor de los casos parciales, dado que el verdadero trabajo queda pendiente, hasta que este diseño no arroje datos palpables en las aulas de secundaria, dar un resultado concluyente no correspondería con la realidad.

Es lamentable también que el proceso de autoevaluación no logró completarse dado el carácter interrumpido del proceso, pero se espera pueda dar resultados al finalizar el año escolar. Sin embargo, se denota un crecimiento por parte de los estudiantes y el maestro, así como en la percepción de ellos mismos frente al grupo; por esto se valora la experiencia como positiva en relación a lo propuesto en el campo de la didáctica, vislumbrando este trabajo y sus pretensiones como una vía de acción y una alternativa a quienes busquen en el aula diversidad de las prácticas y las didácticas, a través de medios no convencionales y de acciones enriquecedoras para el proceso mismo de la docencia.

Desde las consideraciones que se realizan podemos enunciar que al menos unas de las experiencias positivas de los juegos y los juegos de rol se desarrollaron correctamente en el interior de los sujetos permitiéndoles disfrutar de la conciencia de integración social el sentido de pertenecía a una sociedad escolar que este caso estaría dado por la integración de los compañeros de aula.

Se ha de reconocer que el trabajo merecía una trascendencia en el tiempo mucho más amplia, sin embargo, el llegar a entender qué era necesario para poder llevar este proyecto a cabo, requirió de múltiples intentos con distintas poblaciones, hasta que se consiguió desarrollar un

sistema de aproximación, caracterización y aprendizaje que conllevarse a esta fase del proyecto. Sin embargo, es posible señalar los elementos que influyeron en el desarrollo y que podrían funcionar en otros contextos o puedan ser utilizados como referentes para el trabajo de clases.

Los elementos del rol tradicional, así como la mayoría de los contenidos, proponen un número limitado de participantes, pero de una u otra forma se incompatibilizan con la sobrepoblada aula colombiana; es por esto por lo que se necesitó romper elementos importantes de los sistemas de juego, e involucrar más de un sistema para compensar las fracturas.

Es bueno tener en cuenta el espacio en el que se aplicó, si bien la asistencia es itinerante, el número promedio de asistentes es sustancialmente menor al de las aulas de la educación formal. Es por ello, por lo que fue posible su aplicación en un aula, sin embargo, para utilizarlo en otros contextos es necesario idear formas de selección, clasificación u otros elementos que permitan la integración de más individuos; aun así, es sentir del autor concluir que, si se desea innovar en los medios educativos, es necesario alejarse de las instituciones de educación formal y del concepto del aula en la medida de lo posible.

No obstante, hay que reconocer que teniendo en cuenta las condiciones de la población, los individuos agradecen la posibilidad del cambio, el interactuar con la escuela y con sus compañeros de una manera diferente, el involucrarse en sus entornos sin la represión y sin la presión constante de la disciplina; lo que en si mejora las relaciones interpersonales y se ven envueltos en un ambiente escolar más sano y que les merece menos aversión a los procesos y al trabajo académico.

Otras de las dificultades para poder aplicar una educación basada en medios alternativos como el rol, son los lineamientos curriculares para bachillerato, los cuales constituyen más temas de los que son posibles asimilar para un estudiante en una cátedra normal, y se complica aún más

cuando las dinámicas requieren de más tiempo en su aplicación que la lectura somera de un tema. Situación que se complica cuando se trabaja en la educación por ciclos, donde se cuenta con el 60% del tiempo que, en la educación formal, es así como es necesario filtrar muchos de los contenidos con la esperanza que sean suficientes.

Finalmente se recogen los aportes de esta investigación en aquellos acercamientos a lo práctico desde la teoría del RPG, con la esperanza de establecer posibles rutas de acción, las cuales puedan conllevar en un futuro a cambiar la forma en la que se concibe la educación y los medios que son necesarios para alcanzarla. De manera similar se consolida una propuesta con algunas actividades aquí referida como pilotajes (por su carácter metamórfico y cambiante) dibujan una ruta de experiencias, que con un poco de pericia por parte del maestro podrían llegar hacer beneficiosas para las didácticas en general y a los estudiantes en particular.

## Trabajos citados

- Acosta, A., & Pineda, N. (2007). Ciudad y participación infantil. Bogotá: Cinde Colombia.
- Aguilera, G. M., & González, M. H. (2002). La minificción en Colombia: antología. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Arias Vargas, N. M. (2012). Uso de un Juego de Rol como herramienta de motivación en la enseñanza de la química. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Botero, J. A. (2011). Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el metodo de desarrollo de habilidades gerenciales. . Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- Bourdieu, P., & Paseron, J. C. (1996). La reproducción. Barcelona: Primera edición en español, Editorial Laia, S.A.
- Bruner, J. (1991). Actos de significado. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Bueno, P. M., & Fitzgerald, V. L. (2004). Aprendizaje basado en problemas. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Departamento de Ciencias, Sección Química.
- Campo, M., Escorcía, D., & Hernández, C. (2012). Modelo teórico comprensivo de la vivencia del bullying en víctimas y agresores a partir del juego de rol (rpg): un estudio de niños y niñas entre 7 y 9 años, de nivel socioeconómico alto y bajo en Barranquilla. Barranquilla: Corporación Universitaria de la Costa.
- Cano, N. (2014). Juegos de rol y análisis modelos: Medellín, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

- Fonseca, H., & Bencomo, M. N. (2011). Teorías de aprendizaje y modelos educativos: revisión histórica. Barquisimeto: La Revista de Enfermería y Ciencias de la Salud.
- Grande de Prado, M., & Abella, G. V. (2010). Los juegos de rol en el aula. Teoría de la educación y cultura en la sociedad de la informática. 56 - 84.
- Hernández, X. (2001). El juego, recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales. Barcelona, España: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e historia.
- Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Buenos Aires: Emecé.
- Jakson, S. (1994). GURPS: generic universal role-playing system: São Paulo: Devir.
- Jason, M. (2009). Fiasco. Madrid: Juegos de Bully Pulpit.
- Landsdown, G. (2005). ¿Me haces caso? El derecho de los niños a participar en las decisiones que los afectan, cuadernos sobre Desarrollo Infantil Temprano. La Haya, Bernad van leer Foundation, 2005.
- Martines, D. (2012). La Potencialidad Didáctica De Los Juegos De Rol Para La Enseñanza Aprendizaje De Las Ciencias Sociales. Desarrollo de un caso práctico en Educación Secundaria Obligatoria. Universidad de Almería.
- Mata Guevara, L. (2012). Reflexiones sobre las teorías de Aprendizaje. Caracas: Universidad Experimental Rafael María Baralt, Venezuela.
- Pozo, M. I. (1996, 1998). Aprendices y Maestros. Madrid: Alianza Editorial.
- Rancièrè, J. (2003). El maestro ignorante. Barcelona: Duatis Disseny.

- Roda, A. (2010). Juego de rol y educación, Hacia una taxonomía general. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Saldanha, A. A., & Morais Batista, J. R. (2009). A Concepção do Role-Playing Game (Rpg) em Jogadores Sistemáticos. *Psicologia Ciência e Profissão*, 700 - 717.
- Sanabria, F. (2001). Campos del poder y márgenes de la libertad: *Revista Colombiana de sociología*, 117 - 130.
- Santacana, J., & Serrat, N. (2001). Una reflexión sobre conceptos históricos. Barcelona: Iber.
- SENGE, P. M. (1990a): *The Fifth Discipline, the Art and Practice of the Learning*, London, Organization, Doubleday Currency.
- Suero, M. J., Dorda, A., Barrero, L., & Gracia, J. (2014). *Cultos innombrables*. Madrid: Nosolorol Ediciones.
- Tizón, R. (2010). *Mitos y leyendas sobre los juegos de rol*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Zuleta. (2010). *Educación y democracia: un campo de combate*. Bogotá, Colombia: Demofilo.

### **Videos referenciados**

Lynx Reviewer (2014). *Hablemos de RPGs (Orígenes y tipos)*. De:

<https://www.youtube.com/watch?v=0Hi3OSatEjM>

## **Anexos.**

# Introducción al Juego de Rol como estrategia pedagógica.

---

DIDÁCTICA PARA LA EDUCACIÓN.

Juan Bernal

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA | FUSAGASUGA CUNDINAMARCA 2019

# INTRODUCCIÓN

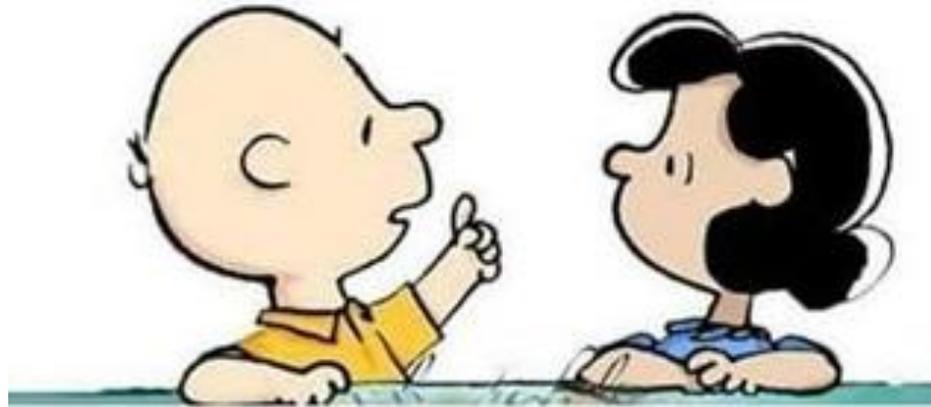
La pretensión del siguiente trabajo es la creación y el desarrollo de mesas de Juegos de Rol con fines académicos y didácticos, las cuales abran espacios a la construcción de nuevas formas de pensarse la escuela, así como a entender a los estudiantes desde su contexto y de esta manera fomentar una educación propia que se ajuste a las condiciones de nuestro país, tales como la desigualdad y la pobreza; en pro de construir una sociedad más justa con oportunidades y valores desde la escuela, reevaluando los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se decide plantear entonces esta unidad didáctica pensada con ojos de niño y adolescentes a los que finalmente está dirigida la educación como se propone aquí buscando llegar a ellos desde lo contextual, lo cotidiano y la lúdica. Se busca entonces una educación capaz de formar para la vida a través de los valores, de los conocimientos sosegados en la escuela, siendo la pedagogía fuente para aprovechar los espacios, los nuevos sentidos, nuevas dinámicas que incentiven a los niños y niñas a estudiar de una forma que aprendan habilidades y conceptos aplicables en su sociedad, así como en situaciones simuladas.

# **HABILIDADES POR CONSEGUIR:**

- Es necesario que el niño y el adolescente se reconozca a sí mismo como un ser valioso y productivo sin desconocer que actúa dentro de una comunidad y que es parte de esta, así reconozca los diferentes tipos de comunidades que se encuentran a su alrededor tales como la familia, los vecinos, la escuela entre otros, induciendo a la construcción de ciudadanos desde niños en el aula.
- Buscar la transformación humana como un elemento que logre despertar a los sujetos a su realidad de forma consciente y voluntaria; y que la toma de decisiones contribuye a la planeación de actividades y al aprendizaje en sí mismo. La propuesta busca la vinculación del individuo involucrado con su entorno que le dé sentido y simbolice el significado de su ser político, con la intencionalidad de generar un impacto en el desarrollo infantil y juvenil, así como en el desarrollo social y humano.

- Redimir saberes que se transmiten generacionalmente y que permitirían el rescate y la conservación de aspectos culturales e identitarios, con los cuales dentro del aula de clase y de las comunidades proponen un tipo diferente de ciudadano: uno con conciencia de clase, consecuente con la realidad de su entorno, y así mismo sea capaz de proponer soluciones desde su identidad.



**Introducción al Rol**

**Unidad N°1**

**De 5 a 12 años**

**Historia de cartas**

**Objetivo:**

Proponer al estudiante unas situaciones problemáticas y observar la capacidad con que desarrolla sus ideas y la forma en que las expresa, de igual forma determinar la producción oral de soluciones a situaciones complejas que de distintas maneras estén fuera de su cotidianidad.

Desarrollar en los estudiantes capacidades orales, así como fomentar la imaginación y la creatividad en busca de constituir ideas que desarrollen el trabajo grupal y cooperativo.

### **Requisitos y materiales:**

Para la siguiente actividad se destina grupos de 2 a 6 jugadores, se les reserva un mazo de cartas con ilustraciones de personajes reconocibles para los niños; de igual forma, se puede conseguir el mismo resultado con cualquier mazo ilustrado, ya sea un mazo de tarot o unas cartas españolas.



*Gráfico 1, cartas fuente propia*

### **Desarrollo de la actividad:**

A partir de un juego de cartas en el que aleatoriamente se cuenta una historia, los estudiantes deben de continuar la misma sin que esta pierda la cohesión, mientras propone situaciones nuevas y se acoge a las propuestas planteadas por sus compañeros. La actividad comienza al sacar una carta de un mazo previamente diseñado por el autor e inventarle una historia, el máster inicia la sesión, repartiendo una carta a cada estudiante y asignándoles un rol, un papel a desempeñar, un lugar en la historia y permitiendo que cada quien disponga de sus personajes a su voluntad.



# Cuenta un cuento con tu cuerpo

## **Objetivo:**

El propósito es generar un momento de composición donde el estudiante consiga integrar la narrativa con las acciones físicas y la interpretación, para así explorar las capacidades de los estudiantes frente a la oralidad, y ejercita la imaginación junto con la creatividad, consiguiendo el desarrollo de la capacidad histriónica del estudiante.

## **Desarrollo de la actividad:**

Para la siguiente actividad se destina un grupo de 6 a 20 jugadores, y se pide a los estudiantes que hagan dos grupos: el primero elige una escena, entendida como un fragmento de un cuento o una historia para que el grupo contrario la represente. Una vez que ambas escenas hayan concluido, ambos grupos tendrán que entregar sus escenas de manera que se conviertan en una sola, pero que dichas escenas cuenten una historia diferente a sus dos raíces.



# Juego de Rol

## Pequeños Detectives de Monstruos

### **Objetivo.**

Mejorar los comportamientos violentos dentro del aula de clases, con el fin de trabajar las capacidades de los estudiantes enfocados en la tolerancia y la alteridad, contribuyendo a reducir los índices de violencia.



**Requisitos y materiales:** Para la siguiente actividad se destina un grupo de 2 a 8 jugadores, manual de Pequeños Detectives de Monstruos.

Este es un juego que se basa en el rol en vivo, el cual es una de las muchas formas de jugar rol, en el que no se extrapolan imágenes ficticias de un personaje, sino que se trabaja con el cuerpo y con la acción en el momento, proponiendo que no se juegue en una mesa, sino en un espacio en el que se puedan realizar acciones como saltar, gritar, etc., en tiempo real.

Es así como el juego está diseñado para perseguir monstruos imaginarios que son las representaciones de los miedos infantiles, como una forma de ayudarlos a crecer y de superar dichos miedos. Por ello, se desarrolló un monstruo teniendo en cuenta las necesidades propias del entorno escolar, que llamamos “el monstruo de la violencia.”



**Bases de Rol**

**Unidad N°2**

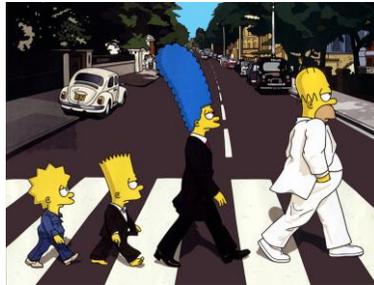
**De 13 a 17 años**

**Dinámica de pasos**

**Objetivos:**

Caracterizar al grupo de estudiantes a partir de las habilidades y conocimientos previos, para entender un poco las capacidades y necesidades específicas de los jóvenes alumnos.

Fortalecer y entender los procesos de aprendizaje en los estudiantes de un aula de clase.



**Desarrollo de la actividad:**

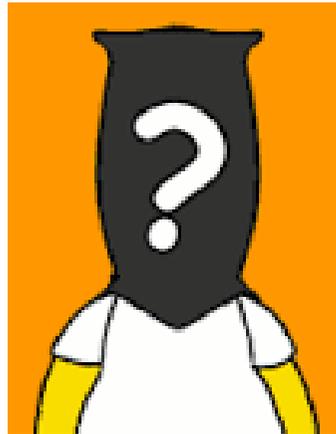
Para la siguiente actividad se destina un grupo de 10 a 20 jugadores, hacen un pasillo donde se formen de pie los estudiantes, dibujando una línea vertical con la espalda contra una pared del aula y la mirada en el otro extremo, una vez cumplido esto se procede a explicar las reglas.

**Reglas:**

- ✓ Quien llegue al otro lado gana.
- ✓ Solo se puede avanzar un paso cada vez
- ✓ Solo se puede avanzar cuando el maestro confirme que puede, quien se mueva fuera de tiempo tendrá que regresar al principio.
- ✓ Para poder avanzar el maestro formulará una pregunta quien la conteste correctamente podrá avanzar.
- ✓ Solo puede contestar aquel que ha pedido la palabra (excepto si es una ronda rápida en cuyo caso el maestro lo indicara con anterioridad).

**Las preguntas:** se desarrollaron principalmente en cuatro tipos:

- Preguntas abiertas: estas se formulan con base en los temas de los lineamientos curriculares acerca de los temas vistos, o que según los lineamientos ya fueron abordados en un momento previo.
- Conocimientos generales (ronda rápida): en estas preguntas el maestro señala previamente que esta pregunta será para quien conteste de primeras, en forma de ejemplo se puede preguntar las tablas de multiplicar, las capitales del mundo, entre otras.



- Pregunta específica o puntual: hay alumnos cuyas capacidades no están muy inclinadas a la competitividad y la velocidad, si se da el caso que uno o más estudiantes no han participado y muestran poco interés por continuar, el maestro puede enfocar la pregunta hacia estos estudiantes, dándoles un tiempo mayor para considerar la respuesta y es posible que si contestan acertadamente esto los incentive a participar.
- Pregunta bonus (todo lo que no sea una pregunta): como ejemplo una serie de ejercicios físicos o de coordinación, adivinanzas, poesía, etc. Esto con la intención de saber a quién le gusta cantar, declamar, o es físicamente más receptivo.



# Cadáver exquisito

## **Objetivo:**

Mejorar las capacidades de expresividad escritas, así como la exploración de la creatividad, la alteridad y el respeto por el trabajo propio y el de los compañeros.

## **Desarrollo de la actividad:**

Para la siguiente actividad se destina un grupo de 6 a 12 jugadores, y se propone usar el modelo del cadáver exquisito con unas leves variaciones, haciendo que la actividad funcione de la siguiente manera: cada uno tomara su hoja y escribirá el encabezado, pasados alrededor de cinco minutos, se rota la hoja a su compañero inmediatamente anterior, para que él continúe la historia, la hoja del ultimo vuelve al primero y así sucesivamente, hasta que cada uno recupere su hoja. Las modificaciones se implementaron para que funcionen los objetivos trazados de la siguiente manera:



- Fomentar las capacidades interpretativas: es así puesto que la actividad requiere leer atentamente lo que el compañero plasmó de lo que resultan dos opciones, intentar interpretar y continuar con lo que este quería o por el contrario darle un giro al acontecimiento y buscar una nueva dirección para el o los personajes, así como la posibilidad de introducir nuevos actores que podrían o no llevar la historia a nuevos lugares.
- Incentivar a la creación textual y la imaginación: la actividad requiere que todos comiencen una historia desde cero, que creen un personaje, que describan un espacio o relaten un acontecimiento, un suceso que marque el inicio de una historia, luego que modifiquen o dejen fluir la historia de los compañeros y finalmente que den una conclusión, un final apropiado a una historia que fue suya y luego de otros tantos pero que ahora necesita de un final.

# Piedra, papel o tijeras

## **Objetivos:**

Reflexionar acerca de los aspectos morales del comportamiento con miras a generar en los estudiantes sentimientos y empatía mientras ponen en juego sus propios intereses e intentan pasar por encima de los intereses de los demás.

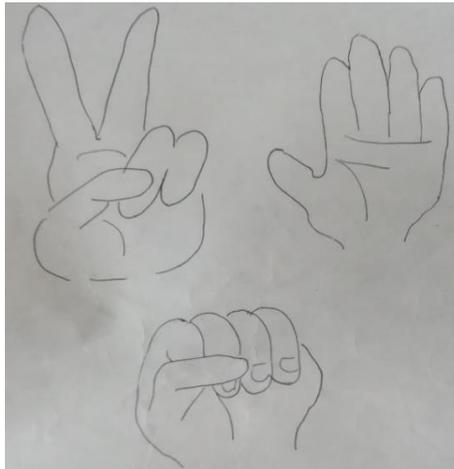
El ejercicio busca que el estudiante llegue a realizar un proceso de alteridad con sus compañeros lo que permitirá el trabajo en equipo y la cooperatividad.

## **Requisitos y materiales:**

Para la siguiente actividad se destina un grupos de 12 a 20 jugadores para jugar al tradicional juego de piedra, papel o tijeras a partir de la siguientes variaciones: lo primero que se necesita es trasladar las tres abstracciones a un medio físico, o lo que es decir transformarlos en un material, en este caso nos valdremos de cartas hechas en cartulina para tal fin. De paso para motivar las actividades artísticas y las manualidades es recomendable que cada uno de los estudiantes consiga fabricar sus propias cartas.

### **La fabricación de las cartas:**

El primer paso es pedir a los estudiantes los materiales necesarios para esta actividad, los cuales constan de los siguientes: dos octavos de cartulina (\$500), cuatro colores, Rojo, Verde, Azul, Amarillo (\$1.600), un Pega stic (\$3.000), tijeras (\$1.000). Además, son materiales que se consiguen fácilmente en las casas o las instituciones mismas. Lo siguiente es usar el modelo previamente diseñado (grafico N°1) y sacar tres fotocopias por cada uno de los alumnos, con el objetivo que al final de la sesión todos porten un mazo de 9 cartas.



*Gráfico N°2 PPT B/N fuente propia*

Lo siguiente por supuesto es indicarles el colorear las figuras siguiendo un mismo patrón de colores, esto es más para evitar confusiones y generar uniformidad en el mazo, mera estética, es así como de manera aleatoria se decidió usar el siguiente modelo de color:



*Gráfico 3. PPT. Fuente propia*

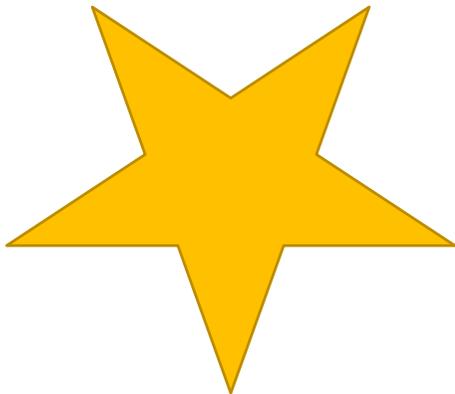
Los puños en rojo (piedra) la señal de la V en azul (tijeras) y la mano abierta en verde (papel).

Una vez culminado este proceso, se requiere cortar las figuras una a una por el contorno de la imagen, es importante tener en cuenta que las figuras deben estar coloreadas antes de cortarlas por una sencilla razón, es más fácil colorear una hoja completa que un solo fragmento, pues éste tiende a arrugarse con mayor facilidad y si se fija a la cartulina es necesario esperar a que el pegante seque y tener precaución de los grumos, por ello el mejor momento para colorear es el principio.

Lo siguiente que se necesita es cortar la cartulina en rectángulos de unos 15cm de alto por unos 11 de largo, consiguiendo un resultado bastante uniforme si se toma la cartulina de forma horizontal y se dobla en tres partes iguales, en estos se colocan las figuras que acaban de cortar intentando que dicha figura ocupe el centro de la tarjeta.

Finalmente, se fija con el pegamento y la preparación estará casi lista, solo resta tomar unos trozos de la cartulina que no se utilice, y pintar la imagen de la gráfica dos, intentado que tenga una proporción de unos 5 por 5cm, repetir este último paso otra dos veces, es así como cada uno debería tener, nueve cartas y tres estrellas, las estrellas se pueden pintar con el color amarillo y se recomienda cortarlas por los bordes.

Teniendo como resultado:



*Gráfico 4. Estrella de esperanza, fuente propia*



*Gráfico 5. PPT y Estrellas, fuente propia*

**Desarrollo de la actividad:**

1. El juego es el clásico piedra papel o tijeras, pero en lugar de usar sus manos se usa una carta.
2. Toda carta que se juega se pierde y es recogida por el maestro.
3. El maestro es también juez y toda partida deben ser jugadas en presencia de este, el maestro se encarga también de recolectar y contar las cartas, así como ninguno puede tener más o menos cartas de las indicadas, o sea nueve al principio, ocho en la segunda ronda y así sucesivamente.
4. Cuando una partida es llevada a cabo cada jugador pone en riesgo una de sus estrellas el perdedor deberá entregar la prenda a aquel que le derrote.
5. Como es evidente todos tienen un numero finito de veces que pueden usar cada movimiento (tres veces), es así como, si en una partida alguien ya usó sus tres piedras, será provechoso que lo rete uno que conserve sus tres tijeras, pues al fin de cuentas no puede perder.

6. Terminada una partida cualquiera puede retar a cualquier otro.

7. Pierde quien al final de la actividad no consiga sortear dos de las dos situaciones siguientes:

a) Haberse deshecho de todas las cartas en una partida oficiada por el juez al terminar la clase o el espacio destinado para la actividad.

b) Quien al final de la actividad no sea capaz de presentar al menos tres estrellas que es el número con que comienza cada uno.

8. Perder implica tener que presentar de una u otra forma un trabajo o sustentar una actividad que el resto de los asistentes no tendrá que realizar para conseguir su calificación u otra cosa que el maestro decida.

9. Quien presente más de las tres estrellas, puede cambiar cada una de las estrellas restantes a los tres originales, por décimas en la materia de ciencias sociales o cualquier otra cosa que el maestro pueda ofrecer y que el participante este gustoso a aceptar.

## Mesa de Rol

# Mesa de Rol: Cultos innombrables y Fiasco

### **Objetivos:**

Consolidar el manejo del sistema por turnos de los juegos de Rol, así como sus mecánicas y su funcionamiento, fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje como colectivos, y acercarlos al vasto universo que proponen estos juegos.

Probar alternativas y elementos del juego de rol que pudieran ser llevados a la práctica e incentivar dinámicas con estudiantes que los acerque a entender su contexto desde situaciones ficticias, pero que aun así llegasen a ser atractivas e interesantes, mientras afianzan conocimientos y habilidades propias del saber.

# Cultos innombrables

**Requisitos y materiales:** Para la siguiente actividad se destina grupos de 2 a 6 jugadores, manual Cultos Innombrables.

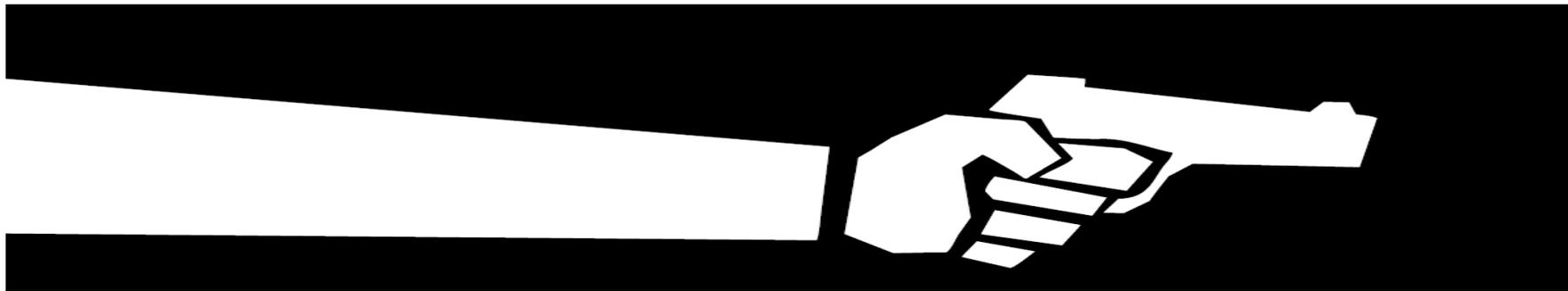
Este es un juego de rol por sistema de turnos clásico, ambientado en la modernidad y la época contemporánea y retoma los elementos de las novelas policiacas y detectivescas, pero principalmente de los oscuros relatos de Lovecraft siendo la secuela directa del famoso rol, llamada de Cthuihu.



# Fiasco

**Requisitos y materiales:** manual de Fiasco. Para la siguiente actividad se destina grupos de 2 a 6 jugadores.

Fiasco es un juego de rol cuyas mecánicas están dadas en función de la interacción de sus personajes, a través de las escenas desafortunadas que les puedan proponer sus compañeros de mesa, o a partir de las escenas que el jugador mismo plantee para su personaje, pero que en un momento dado entrega el control a la ventura y la suerte permitiendo que sean sus compañeros los que resuelvan su situación, finalmente el juego decidirá el destino de los participantes en función de su desempeño.



## **Anexos N°1.**

### **Piloto 1 - Narrativa.**

Esta es una historia, y como toda historia tiene un principio, solo que tal vez ésta haya desaparecido en los anales de la historia. En ese sentido, desconocemos lo que fue, sin embargo, los aquí presentes hemos dedicado nuestras vidas al conocimiento de las artes arcanas y sus secretos cada vez se ocultan menos ante nuestros ojos. Hoy los convoca algo más grande que ustedes mismos y tal vez más grande que las sumas de sus partes, y será imperativo su cooperación mutua, si es que en verdad queréis sobrevivir; si han llegado hasta este punto, estoy seguro de que algo de peligro no apañará sus ambiciones.

La misión de hoy, si desean aceptarla y estoy seguro de que así lo haréis, es recuperar las investigaciones de Alexander Smith, un antropólogo inglés que ha publicado algunos libros y varias investigaciones acerca de las prácticas ancestrales de una comunidad indígena en el Amazonas colombiano.

Sospechamos que muchas de estas prácticas están relacionadas con un antiguo arcano que habita esa zona, una facción enemiga proveniente de Corea del Norte conocidos como las flores (kkoch), han secuestrado al científico y tienen en posesión los avances del último trabajo del profesor, suponemos que el profesor Alexander descubrió algún indicio de la existencia de esta entidad mística, y por lo anterior desconocemos el paradero del profesor.

Son imperativas sus habilidades arcanas, pues solo un usuario arcano puede entender las líneas de flujo y usarlas a su favor. Su misión consiste entonces en dar con el paradero del profesor, pero lo más importante es recuperar los archivos que están en posición de kkoch;

para conseguirlo tienen acceso al material que deseen, desde armas hasta vigilancia satelital.

Su gobierno y esta organización cuentan con ustedes, recuerden, como siempre, si mueren o son capturados su gobierno negará la existencia de esta organización y de ustedes mismos.

-----fin de la trasmisión-----.

## Anexo N°2

### Diario de campo N°1.

#### Pilotaje 3

Para la fecha del 16 de marzo del año 2018, en el Colegio promoción social, se trabajó el primer pilotaje con estudiantes de primaria, del aula multigrado.

*Mesa de juego: historia de cartas.*

*Implementación.*

Actividad de rol: grupo focal con los siguientes estudiantes:

- Erika Daniela Galvis
- Mateo Martínez Alfaro
- Andrés Camilo Rocha
- Nidia Estela Cortés Guevara
- Arbey Gutiérrez

*Observaciones.*

Al iniciar la historia, se mostraron signos de interés en la actividad, por lo que se empezó a desarrollarla de forma activa, proponiendo escenas y situaciones en base a los personajes aleatorios, con los que iban teniendo la oportunidad de interactuar (primera ronda).

Tras esto, el grupo en general empezó a mostrar señales de molestia en cuanto a los olores que despedía su compañera Nidia. Los comentarios mal intencionados de los muchachos provocaron el desinterés de Nidia por seguir participando, colocándose en

posición de descanso sobre el asiento y negándose a continuar con la actividad. Pese a esto, se decidió continuar con la actividad, permitiéndole a la estudiante rehusarse a participar.

A pesar de este incidente, la actividad se desarrolló dentro de las condiciones previstas y deseadas; sin embargo, durante la ejecución del juego, mostraron síntomas de competitividad, imprimieron en sus personajes violencia innecesaria y se mostraban desesperados en situaciones de desventaja, y sentían aversión a la posibilidad de perder, sabiendo de antemano que no habían ni ganadores ni perdedores y que la historia en sí misma no proponía ningún indicio que desencadenara en la destrucción de los personajes, pero aun así insistían en resolver las historias con la eliminación de una facción o de un personaje, el cual es controlado por el jugador en sí mismo.

Anexo N°3  
Diario de campo N°2.

Pilotaje 4

Para la fecha del 19 de abril del año 2018, en el Colegio promoción social, se trabajó el segundo pilotaje con estudiantes de primaria, del aula multigrado.

*Cuenta un cuento con tu cuerpo.*

*Implementación.*

Tras el ingreso de algunos estudiantes al aula, se inició la distribución de los estudiantes en los dos grupos, durante este tiempo y en algunos momentos posteriores, siguieron llegando estudiantes, los cuales se fueron repartiendo en los grupos mientras se explica la instrucción a los que se iban anexando a éstos. Una vez los estudiantes estuvieron dentro del aula y se terminó de dar la instrucción a todos, en las que se mencionaron los cuentos infantiles como el de Blancanieves para explicar el concepto de escena, el primer grupo decidió que éste era una buena forma de empezar, el grupo necesitó ayuda por parte del maestro encargado para organizarse y disponer del espacio para la escena, la cual retrataba la huida de la bruja malvada siendo perseguida por los animales del bosque y los enanos, que termina con la caída de la bruja por un peñasco. (Versión Disney 1937)

Por su parte, el otro grupo aceptó representar el estribillo de la canción “Carta en blanco”, donde un sujeto recibe una carta, pero al intentar leerla, ésta no tenía nada escrito, y el fragmento termina con el autor aceptando la partida de su ser querido. Esto se iba replanteando mientras los niños de ambos grupos coreaban la canción y reían.

Finalmente, los aportes de los niños estaban encaminados a representar una escena en la que Blancanieves, recibiera una carta del príncipe, pero esta fuera hurtada por la bruja, así que lo que recibió en realidad Blancanieves fue una hoja en blanco. También introducirían una escena en donde el príncipe buscaba a Blancanieves, pero no la hallaba, sin embargo, el tiempo terminó antes de que pudieran poner en escena, pues se contó con una hora y media para la actividad.

#### *Observaciones.*

Como resultado de esta actividad, tendríamos que les cuesta organizarse como grupos, les cuesta hacer equipos de trabajo, y si bien poseen creatividad para hacer una puesta en escena, el trabajar fuera de su zona de confort, genera que se dispersen, dificultando el trabajo.

Como aspecto positivo, cuando el grupo eligió una escena de Blancanieves, influenciados un poco por el ejemplo, lograron representar de una forma divertida y dinámica la escena sin cortes y con pocos fallos, ya que cada uno entendió su papel, si bien costó mucho tiempo montarla, se consiguió el montaje y fue interesante. Por otro lado, el otro grupo, al ver el trabajo de sus compañeros, se animaron a intentarlo, pero la poca letra de la canción no dio muchos elementos para trabajar, lo cual hizo que la escena fuera muy sencilla y no se sintieran satisfechos con el resultado. Para el montaje conjunto, surgieron ideas muy interesantes de José Armando especialmente, pero de todos en general, no obstante, no se realizó por falta de tiempo.

Sin embargo, la importancia de este último montaje que no se llevó a cabo, fue la producción de ideas orales, que denotan un avance en la construcción de un guion, lo que es significativo frente al nivel de producción textual con que trabajan normalmente.

## Anexo N°4

### Diario de campo N°3

#### Pilotaje 5

Para la fecha del 03 de mayo del año 2018, en el Colegio promoción social, se trabajó el tercer pilotaje con estudiantes de primaria, del aula multigrado.

*Mesa de rol: pequeños detectives de monstruos.*

#### *Implementación y análisis*

Actividad pensada para los estudiantes más pequeños del aula, que iban de los siete a los diez años, actividad de rol: grupo focal con los siguientes estudiantes:

- José Armando Barrera
- Mateo Martínez
- Luis Peñalosa
- José Luis Suarez

Primeramente, se expresaron emocionados por participar en el proyecto, principalmente porque se ejecutó en el patio de la institución. Mostraron asertividad y pusieron atención en el momento en que se explicó la actividad.

Sin embargo, no están acostumbrados a elaborar respuestas a partir de su propio conocimiento, por lo que fue necesario redirigir y enfocar las cosas que ellos respondían.

Aun así, se consiguieron algunas respuestas interesantes como la de Luis: “el lugar en el

que encontraremos mayor violencia es acá”, como respuesta a la pregunta donde podríamos encontrar al monstruo de la violencia, el cual era nuestro objetivo de caza para esta sesión.

Luego de motivarlos a encontrar maneras de enfadarlo o atraerlo (al monstruo), fuimos interrumpidos por estudiantes de otras aulas que se encontraban evadiendo. Se inició una discusión, a lo cual hubo un comentario acerca de que estaban siendo afectados por los poderes del monstruo, y se les preguntó cómo haríamos para contener su influencia. Tras recibir algunas respuestas más bélicas que el problema, se les persuadió de que la mejor solución para detener dicha influencia era a través de los abrazos; así que nos fuimos por todo el patio buscando evadidos de otras clases y de la nuestra misma, que no estaban participando en la actividad, repartiendo abrazos, amor y paz. Nuevamente se les convenció de que estábamos consiguiendo debilitar al monstruo, y elegimos un sitio en el que pudiéramos atraerlo para finalmente capturarlo; reiterando la pregunta de cómo se hacía para atraerlo.

Tras una larga discusión en las que debatimos la inutilidad de las acciones bélicas para dicho fin, llegamos a la conclusión que la mejor manera para atraparlo era dejar a uno de los muchachos como señuelos (Mateo), y cuando sintiera la influencia, todos nos abalanzábamos a él con una red. Tras un rápido lanzamiento de dados por parte del señuelo y gestor del plan, concluimos con que fue un estrepitoso fracaso, dado que el factor miedo era muy alto en el grupo, y los números en el dado eran muy bajos.

Tras otra larga discusión, en contra de la voluntad del autor, fue permitido el plan de Armando, el cual todos los demás apoyaron, y al no ir en contra de las reglas, se aceptó. Consistía básicamente en el mismo plan de Mateo, pero atrayéndolo a partir de groserías,

sin embargo, se advirtió que esto subiría el factor de miedo para la siguiente lanzada, ubicándolo alrededor del número cinco, por lo tanto, la tirada fallo.

Para debilitarlo nuevamente, se propuso el plan que fuésemos nuevamente por el colegio repartiendo palabras bonitas y de aprecio. Finalmente, tras dar una vuelta por el patio de descanso, decidimos lanzar nuevamente los dados.

Cuando percibimos la presencia del monstruo debilitado, buscamos atraparlo con el objetivo de meterlo en el frasco oficial de la agencia, con el que terminaría la sesión del juego. Sin embargo, este monstruo fue diseñado por el autor, de tal manera que fuese muy difícil de atrapar, así que hizo lo que se esperaba y escapó, incluso dentro de los parámetros normales del juego es normal que un monstruo escape alguna vez, la solución es aprender a convivir con el monstruo. De esa manera, se pretendió que aprendieran a convivir diariamente con sus impulsos violentos a partir de la fantasía del juego.

### *Observaciones*

Es importante llevar un proceso con los estudiantes, dado que los problemas de comportamiento son una cuestión dentro de los colegios que hay que trabajar constantemente y con disciplina. Se hace una muy buena lectura de que esta mesa de rol es una buena forma de trabajar este problema desde la lúdica y la dinámica, sin recurrir a los castigos y la represión, la cual es la forma en que generalmente se trabajan en la institución, en el caso en que se haga algo al respecto. Es lamentable que no se llevó a cabo un seguimiento de este juego por diversos motivos.

## Anexo N°5

### *Actividad 1, Dinámica de pasos.*

#### Diario de campo N°4.

##### *Pilotaje 6*

Para la fecha del 6 de mayo del año 2018, en el Colegio Hernán Cárdenas, se trabajó el primer pilotaje con estudiantes de secundaria de sexto del Colegio Promoción Social.

##### *Implementación Promoción Social.*

La actividad se llevó a cabo durante el bloque de sociales correspondiente a las dos primeras horas que iba para ese entonces de 2:15 a 4:00 pm, pero que iniciaba realmente tras la formación en el patio y la clase daba inicio sobre las 2:30 pm.

Una vez despejado el espacio de trabajo, se procede a hacer las indicaciones antes anunciadas, se dispone a ubicar a los estudiantes en la línea de salida y dar comienzo a la actividad, las preguntas giraron en función de las civilizaciones antiguas que eran el centro del análisis de clase, donde estudiamos sumerios, egipcios y hasta babilonios; recordando los avances tecnológicos, agrícolas, ornamentales y militares.

Sorprende el caso de uno de los jóvenes (Kevin) cuyos trabajos hasta el momento no reflejaban participación en clase y sin embargo fue el primero en llegar adelante en tan solo una hora, lo que denota un mayor manejo de los temas, así como del conocimiento general de las preguntas en las rondas rápidas. Por su progresivo avance no se le permitió responder a los retos de las rondas bonus, una vez finalizada su participación en la actividad decidió salir, no obstante, el jugar solo no le fue muy agradable, y al ver que sus compañeros no

salieron decidió volver y canjear el premio por la nota, como no llevaba unos cinco minutos se permitió regresar al salón. La sesión se había diseñado para que tuvieran la expectativa de poder salir, pero no lo consiguieran en este caso el estudiante inicio del juego, pero no consigo volver a la meta nuevamente.

Faltando apenas 20 minutos para las 4:00 pm, las dos niñas más adelantadas del salón en cuanto a lo académico estaban por llegar, a uno y dos pasos respectivamente (Karen, Jimena) y tras una ronda rápida salió la primera y tres minutos después la siguiente. Faltando diez minutos, otros dos niños estuvieron cerca del muro (Miguel y Camilo) salieron apenas cinco minutos y se declaró el final de la actividad para poder poner orden en el salón y anotar la actividad de la próxima jornada.

#### *Observaciones.*

Teniendo en cuenta que la actividad se realizó en un aula de 16 estudiantes, se presupuso que la dificultad sería muy alta, por ende, sorprendió un estudiante que no había mostrado toda su capacidad el cual lo consiguiera rápidamente. Es agradable, pues refleja de alguna forma el objetivo del trabajo, el cual se encuentra el hecho de hallar nuevas formas de aprender. Es así como la actividad puede asumirse beneficiosa para todos, pero especialmente para este estudiante, dado que permite vislumbrar una forma de aproximarse a su aprendizaje desde un forma más efectiva; por otra parte, su agilidad casi rompe la actividad al conseguirlo en ese tiempo, dado que la intención era que no lo consiguieran o lo hicieran cerca del final, como fue el caso del resto de los ganadores, lo cual está dentro del margen de tiempo considerado.

Además de los temas trabajados en clase, se abordaron algunos contenidos del agua y su cuidado, así como de la importancia del Sumapáz, también se trataron temas como la democracia el estado y la protesta, así como asuntos de actualidad música y video juegos, entre otros.

Finalmente, en cuanto a las rondas bonus, se destinó las actividades físicas extenuantes para las niñas y la poesía, la música y la declamación para los niños. Roles que asumieron bien, pero donde se evidencia la falta de formación artística y cultural por parte de los padres o el colegio, debido a que los niños no conocen un poema de memoria y la música está enfocada a los géneros urbanos, los cuales representan la cotidianidad en las calles y en el ámbito del internado.

## Anexo N°6

### Diario de campo N°5.

#### Pilotaje 7

Para la fecha del 2 de junio del año 2018, FUNDESER salón grande, se trabajó el cuarto pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo cinco.

#### *Implementación, FUNDESER N°1.*

El piloto de esta actividad, la cual se realizó en la institución FUNDESER con los grupos de los ciclos tres, cuatro y cinco, arrojó los siguientes resultados:

Los primeros en participar fueron los del ciclo cinco, los cuales cuentan con un espacio de 50 minutos para la cátedra de filosofía, el cual es el espacio al que se recurrió para llevar a cabo este pilotaje entre las 12:10 – 1:15.

Durante la primera parte de esta actividad y con el fin de disponer de mayor espacio de trabajo, se movilizó al grupo a un salón común, una especie de auditorio pequeño pero que proporcionaba la comodidad y el campo necesario para este trabajo.

El espacio cuenta con sillones y otros muebles, lo que genera por lo normal que se sientan más a gusto en este espacio, en un principio el recoger las sillas Rimax y correr los sillones no fue muy bien recibido, así como el hecho de permanecer de pie.

Una vez explicada la actividad, lo primero que hicieron fue contar los pasos que requería atravesar el salón, seguidamente y al descubrir que era relativamente corto aproximadamente ocho pasos largos, su actitud cambió, además que al anunciar la

recompensa antes mencionada supusieron que podrían llegar fácilmente al otro extremo y se mostraron realmente cooperativos con la actividad.

En términos generales, la actividad se desarrolló con normalidad, la gran mayoría de preguntas fueron resueltas por ellos mismos, algunas veces sucede el caso que una sola persona recuerda un fragmento de la información pero no la totalidad de la lección o del contenido propuesto en una u otra actividad, por ejemplo en clase se trabajó principalmente con tres concepciones del alma, la judeocristiana, la judía, y la resultante de los procesos de mestizaje de la santería Africana y los postulados cristianos; siendo así como dos o más estudiantes aportaban para una respuesta en base a la información que tomaban de su compañero y lo reforzaba con la propia información disponible en su memoria. Esta situación no fue contemplada en el proceso de plan de trabajo, pero es aquí donde la capacidad de adaptación y evolución de la actividad toma carácter, pues depende del docente idear un plan de acción para ésta y otras circunstancias no previstas.

En este caso específico, se optó por valer las medias respuestas, pero el avance era significativamente menor, en vez de recorrer un paso largo daban uno corto que equivaldría más o menos a la mitad del espacio recorrido normal.

Otra de las circunstancias no previstas es que en las rondas bonus algunos estudiantes proponían el tipo de actividad a realizar, así como adivinanzas o retos para sus compañeros, obviamente renunciando a la posibilidad de ser ellos mismos quienes avanzaban solo por el hecho de involucrarse más en el juego, de lo cual se infirió que consistía en un progreso significativo, sin embargo, se lamentó el hecho de que no sucedió lo mismo con los temas de clase.

El siguiente grupo en participar es un aula donde convergen ciclos tres y cuatro para algunas materias, como en el caso del área de ciencias sociales, ellos cuentan con el doble del tiempo, pues el bloque es de aproximadamente de cien minutos, ya que al ser un grupo un poco más numeroso se requiere un poco de tiempo extra de 10:30 a 12:10.

## Anexo N°7

### Diario de campo N°6.

#### Pilotaje 8

Para la fecha del 9 de junio del año 2018, FUNDESER salón uno, se trabajó el quinto pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo tres y cuatro.

#### *Implementación FUNDESER N°2*

Entre las mayores diferencias que se habrían de encontrar, tendremos que ellos se toman un poco más de tiempo para contestar, o que tienden a dar respuestas menos elaboradas, lo cual se atribuye a tener menos formación académica y se asumió en el momento como aceptable, una dificultad con la que no se pudo lidiar. Así como veríamos en la caracterización, hay ingreso de estudiantes que intentan vincularse de un momento a otro, es así como ese día contamos con la presencia de una estudiante nueva, la cual además de no pertenecer al ciclo tres y estar más cerca del dos, no contaba ni con la experiencia, ni con la confianza en el grupo para responder y ni siquiera con algunas referencias de los temas vistos, lo que ocasionó que prácticamente se aislara del trabajo y de la actividad a pesar de los esfuerzos por vincularla.

Adicional a esto, la actividad se desarrolló de forma agradable, se repitieron algunos parámetros de conductas ya presentes en la intervención anterior tales como las medias respuestas o las participaciones adicionales en las rondas bonus, sin embargo, al ser un mecanismo de evaluación, se pidió no revisar los apuntes, pues a diferencia de la anterior, este grupo, cuando comenzaron las preguntas intentaron recurrir a los apuntes.

Es así que en un momento dado se fijó la atención en una decoración que otra de las jornadas había fijado, en una de las paredes del salón, la cual estaba en inglés, al suponer que todos conocían su significado, se fijó una ronda rápida, en la que hubo dos respuestas inesperadas, la primera nadie se había tomado la molestia de traducirlo a pesar de estar ahí desde hace algún tiempo, y la segunda revisaron en sus diccionarios para poder responder, se valió el esfuerzo puesto que parte del proyecto es que sean capaces de encontrar sus propias respuestas.

A pesar de todo lo anterior, se determinó que la actividad posee un vacío conceptual importante, pues si bien se aplicó aquí como un método evaluativo, observamos que solo evalúa aquellos aspectos en los que cada uno se desempeña de mejor manera y no propone una necesidad de mejorar y en su lugar trabaja sobre las áreas ventajosas, en cada uno de los estudiantes.

Es así como se concluye que esta dinámica no se debe usar de forma habitual, lo que es más de una vez por grupo, es lo que este análisis recomienda, de igual forma se encarga usarlo más como una herramienta de lectura del grupo que como forma evaluativa, esto apunta a ser un buen taller de entrada pues mejora en general la participación, demuestra los conocimientos previos y le permite al docente acercarse un poco a sus estudiantes desde la lúdica y la dinámica.

## Anexo N°8

### Diario de campo N°7.

#### *Actividad 2*

#### *Cadáver exquisito.*

#### Pilotaje 9

Para la fecha del 13 de mayo del año 2018, Lugar: Hernán Cárdenas, se trabajó el segundo pilotaje con estudiantes de secundaria de sexto del Colegio Promoción Social.

#### *Implementación.*

Antes de continuar con los cuentos y relatos, es necesario hacer ciertas acotaciones en la forma en que se adaptaron los cuentos al digitalizarlos, pues si bien se intenta conservar la estructura y el vocabulario que ellos proponen, fueron necesarios ciertos arreglos, tales como unas comas ocasionales para poder leer de forma más clara las ideas, pero se respeta la forma de escritura de los autores.

Es así como, por ejemplo, en nuestro primer relato del ciclo cinco la historia comienza así: “Estando sentado, mirando al vacío de un precipicio, pensando en la vida, sobre los problemas y belleza de la misma”.

Después de la palabra “sentado” se opta por colocar una coma, no solo porque separa esa primera idea de la segunda, sino porque podría haber un puente que conectara ambas ideas, pero al no existir, la coma permite que la siguiente idea surja independiente, de la misma forma se colocó una después de la palabra “precipicio” con el mismo criterio.

En ese mismo orden de ideas, se conservó la Expresión “belleza de la misma” cuando se estima que lo correcto sería poner, “la belleza de esta” pues así se permite un análisis más consciente de las capacidades y los puntos a mejorar en la expresividad textual.

El único cambio sustancial en los relatos es el que se señala puntualmente con un comentario, pues el original decía muy poco, para interpretarlo se consideró necesario que el relato no careciera aún más de sentido, pues el texto sobre tachones diría literalmente “la violaron muy maltratada la familia estuvo ...” y con el fin de rescatar un poco el trabajo de todos se acomodaron las frases para que sonara así: “porque fue violada, y quedó muy maltratada, la familia estuvo...” y aun así se procuró conservar el texto lo más fiel posible al original.

Es así como se permitió la escritura de fragmentos que carecían de sentido dentro de la oración, tal vez por descuido o intencionalmente querían que el texto careciese de este como una forma humorística de continuar con la historia, es así como se transcribió este fragmento: “fue una tragedia muy repetible!!” como lo mencioné anteriormente aquí caben dos posibilidades: la primera, que es la más factible, lo que quería escribir era “repentina”, sin embargo la palabra estaba muy clara y deja mucho que pensar esa doble exclamación que fue tomada del texto tal como aparece, es posible que quisiera lograr un efecto como el de los memes de internet donde salen cosas como: “las personas se desconciertan cuando las frases no terminan como ellos salchichas” o un efecto similar, sin embargo la persona a quien da la hoja solo lo asume como un error y continua con el relato sin más; “Hasta que por fin averiguaron y resolvieron esa situación”.

Aclarada la forma en que están escritos los cuentos, pasamos a revisar los aportes que se sintieron más significativos en opinión del autor, empezando por los de los cuentos del

colegio Promoción Social al tener un nivel de complejidad menor, seguidamente el ciclo tres y cuatro de FUNDESER siguiendo la línea ascendente de complejidad, para luego finalizar con los del ciclo cinco del FUNDESER.

*Implementación Promoción Social.*

Cuento 1

En la casa salvaje.

El pájaro hay un marrano.

En la selva tropical.

En la casa hay gata,

En el trópico una fiesta,

En el patio hay un perro,

y en parís nació el amor,

En este lugar hay animales bonitos.

en el campo una bestia.

En el campo hay animales en el campo,

En la fiesta una caravana,

Como el perro, en el perro hay una gata

en parís el bebé,

en

la bestia salvaje.

La gata hace un hijo muy bonito.

En la piscina hay un perro,

Y después el gatico se muere,

El perro hay un pájaro,

Pero la gatica vuelve a tener cría,

Y es feliz para siempre.

Y pailas, tuvo tres para que no  
se le murieran jamás, eran inmortales.

Pero la cría otra vez se murió,

## Cuento 2

Había una vez un chofer raptor que le gustaba matar a todas las mujeres.

Un día distinguió una bella chica llamada Saray muy inocente y tierna el pensamiento del chofer y su mala intención área malvada, la intento violar pero Saray no se dejaba pero el chofer la cogió con mucha fuerza y mala intención y la mataba y un gran hombre se metió le dio dos puñalada y quedo herido y el hombre soltó a la mujer.

El hombre se convirtió en un héroe y el hombre que era un chofer volvió otra vez y el héroe lo mato. Pero entonces el héroe volvió a salvar el mundo al mundo. Las mujeres más bellas querían su atención pues ya no tenían que temer al chofer por lo cual.

El chofer pago por sus delitos y les pidió disculpas a las mujeres que les hizo daños y se sintió tranquilo al ver que avían terminado su maldad y Vivian feliz por siempre.

## Cuento 3

La pobre viejecita sin nadita que comer solo pan, queso y fue a buscar trabajo para con seguir para su comida para ella y nadie le daba comida, pero en el trabajo conseguía plata solo para comer ella, y una vez tuvo suerte porque sus nietos y yernos y demás la ayudaron

y después le fue bien, era tan pobre que no tenía como recompensarlos y solo pudo dar su bendición a cada uno y sus hijos le trajeron comida para que se alimentara.

los hijos trabajaron duro para sacar a su mamá adelante y que no le faltara nada, porque si no tenían plata no podía comer nada la mamá. La mamá tenía que trabajar para tener comida.

#### Cuento 4

Había una vez un niño maleducado, estaba muy maleducado y tocaba corregirlo y educarlo. Toca ayudarlo porque si no sigue por lo mismo de maleducado, por eso tienen los dueños de los animales derecho a tener una vida, pero nadie los ayuda porque las personas tienen que educarles.

#### Cuento 5

En un lugar del bosque, del cual lugar no me acuerdo, estaba super grande y parecía un laberinto sin salida alguna y era salvaje.

Estaba en un séptimo piso y se me cayó el celular, por fortuna estaba en modo avión, y se rompió. LO tuve que mandar a arreglar, estaba en modo normal.

Había una vez un perro, y el perro decía que no tenía una pata y se puso a llorar, porque el perro estaba llorando y él dijo quiero tener mi pata, el perrito estaba buscando ayuda, él encontró una familia, y la familia lo adoptó, pero no pudo ver, era muy tarde, así que perdió

el pie y quedó en silla de ruedas, pero le creció el pie y comenzó a llorar de alegría, se echó la bendición y dijo amén.

### Cuento 6

Habían tres violadores, violaban a su madre y la torturaban culiando, entonces violaban a su madre y la culiaban, pero la madre intentaba no gritar cuando se la metían, pero no podía evitarlo, hacía así metelo.

Uno de los violadores tuvo compasión al ver sus gritos de excitación y dolor, por lo tanto pidió a los demás soltarla. Todos la soltaron y le dijeron que no dijera nada, o si no la mataban y mataban a su familia, y el hombre hizo caso para que su familia estuviera a salvo, y cogieron al man a golpearlo, lo golpearon y dejaron noqueado, y los hombres se iban a ir, y tres ladrones los mataron de la fuerza se cagaban,

¿Porque los violadores la querían violar?, se preguntaba la muchacha, ¿será que soy muy linda para que me violen?

Ella quedó con la duda por siempre. Fin.

### Cuento 7

En un bosque lleno de búhos matones, de ese lugar no salía nadie vivo.

Una mujer violadora a la prima los hombres violaban a la mujer y le sacaron el semen por la jeta, y la mujer apenas había acabado de comer y gritaba, y después la violaron otros dos y la mataron. La policía buscaba a los violadores y después de dos días de búsqueda,

encontraron a los insólitos violadores, por lo cual los llevaron a la captura, procedieron a llevarlos a la justicia. Pero otros intentaban sacarlos de la cárcel, pero no les daban pistas de que eran inocentes, ellos fueron muy inocentes, pero uno de ellos fue el violador, lo cogieron y lo mataron.

#### Cuento 8

En un lugar, un espacio.

En un país, un mar.

Hay un país muy lindo que se la pasa mucha gente muy hermosa, y llegan en la casa y ellos fueron felices, feliz porque ya hizo el trabajo, y también sus actividades y también comparten en el país, en el país la gente le gusta un espacio de mar porque es muy lindo y se la pasa mucha gente, les encantaba la isla, era el lugar en donde más compartía. Un día la familia se fue en barco y vieron los tiburones, y casi se los comen pero no pudieron, y Rouse y Jack se fueron y tuvieron sexo en un carro, y los pillaron y después ellos corrieron, salieron y se escondieron para que no los volvieran a buscar, y no los pudieron encontrar.

Era una vez que pasaron los días y no pudieron encontrar a los niños.

#### Cuento 9

En un lejano bosque con animales salvajes y brujas, entre ellos guerreaban para quedarse en su parte del bosque, pero no era fácil la guerra de ellos, ellos lucharon pero no pudieron.

Ellos cogieron a la mujer bruja, y se la comieron en la cama. Pero ella no se dejó y escapó, y la persiguieron y la persiguieron hasta que la atraparon.

La bruja se preguntaba por qué la atraparon, ella no estaba en la guerra, pues no era una bruja mala, pero uno de los animales salvajes se dio cuenta y la bruja los quería ayudar a atrapar a las otras brujas, entonces los animales salvajes decidieron que la bruja los ayudaba pero no podían, no podía porque era una bruja. La bruja se puso feliz y todos fueron felices. Fin.

#### Cuento 10

Era una vez en una parte era en el mar.

Había una vez un perrito que no tenía una pata, y se lo llevaron al hospital. En el hospital, el perro hizo una operación para perritos para recuperar la pata. El perrito estaba muy grave, los médicos dijeron que de pronto se podía quedar sin el pie, y también podría morir, pero sólo había una solución, era un antiséptico que le echaba a los animales, pero un milagro de Dios salvó al perrito y le creció la pata y ya. Volvió a recuperarse, pasados los diez días se recuperó y fue el mismo de siempre, y vivió con sus amos muy bien.

#### Cuento 11

Había una vez un lugar una niña tan bonita y a ella le gustaba jugar mucho, como un día había otros niños se pusieron a jugar futbol y entrenada para un juego de Intercolegiados y quería ganar y estaba muy duro.

Perro ellos dos se enamoraron y tuvieron sexo una noche de pasión y locura en una habitación y después de tener sexo pasaron la noche y ella quedo en embarazo.

Fueron y tuvieron él bebe en el hospital a él también le gustaba el futbol.

Era un bebe que gateaba y se cayó de geta por las escaleras.

Había una vez dos niñas que siempre tiene una amistad tan bonita.

## Cuento 12

En un lugar de la mancha, habían tres osos que les gustaba comer sangre, comer persona y siempre buscaban refugio para dormir y cenar personas. Pero un oso en ese momento, un oso empezó a tacar su manada y lo primero que hizo fue quitar la sangre de sus bocas pues tenía envidia de que todos tomaran sangre y el no con su salvaje instinto y larga garras, pero no les era fácil porque les pegaba muy duro y sentían todo el dolor el sentir las garras. Pero el coronel decidió dejar ir a sus osos esclavos a salvo y ellos se fueron felices para su casa y llegaron a la casa felices pero los esclavos no estaba a salvo y los mataron.

Pero entonces quedaron felices por siempre.

### *Análisis*

Teniendo en cuenta el nivel académico de los estudiantes, es entendible que se encuentren muchas faltas de ortografía en su mayoría fueron corregidas para hacer los

textos más legibles, así como errores de sintaxis, palabras incompletas, u otras que no existen, como se evidencia en el trascurso de los análisis de cada cuento.

En el primer cuento, encontramos como la escritora proponía una especie de escritura en verso y con rima, que fue mantenida hasta cierto punto del escrito, y si bien la articulación de las palabras y de las estrofas, no presentaban cohesión y no contaba una sucesión de hechos, y, por el contrario, era solo una lluvia de ideas y de palabras que en su modo tenían cierto valor por la forma de su articulación. Sin embargo, la última parte cuenta la historia de los gaticos, esto hace que se sientan las rupturas muy fuertes entre los autores.

En el cuento dos, se evidencia el primero de una serie de cuentos que se basan en historias violentas, en accesos carnales violentos, y que muestran realmente unos niveles de agresión muy altos, ya que están cargados de muertos y de sangre. Aun así, buscan finales felices, aunque tengan que obviar la muerte de los personajes, por lo que es un sentimiento contradictorio entre la violencia y la felicidad presente no solo en los cuentos, sino en el comportamiento general de cada grupo. En la escritura puntual de este cuento, se reemplazó la palabra “raptador” con raptor, dado que la primera no existe.

El tercer cuento es muy simple pero interesante pues transforma la metáfora de la Pobre Viejecita de Pombo en una mujer desgraciada de verdad llama la atención elementos como la familia cuidando de los suyos, así como el trabajo cuando el cuento se deforma y se convierte en la madre que cuida de sus hijos, pero no se va a interpretar estos elementos, pero sí son atractivos.

El cuento cinco es un ejemplo de desinterés por los escritos de los compañeros, no en una, sino en dos ocasiones, debido a que cambian el argumento de la historia sin previo

aviso, por algo sin sentido como el chiste del avión y el perro cojo, elementos que reaparecen en otros relatos y que rompen sin motivo la dinámica de ejercicio. Este es el más notorio ejemplo de lo que se debe evitar en la realización el ejercicio, sin embargo, es algo que tiende a pasar con cierta frecuencia, además el perro que se recupera como un “deus ex machina”<sup>1</sup> es un argumento feo y lo peor es que se convierte en un factor repetitivo.

El cuento seis es uno de los cuentos que más nivel de morbo y violencia presenta como en el segundo, así como en otros, se ve muy recurrente esas ideas de violencia hacia los personajes, especialmente a los femeninos. El cuento presenta errores de continuidad como el género del sujeto, así como la relación de los personajes. Por otra parte, que justifique de alguna manera la violación es algo terrible para la construcción del sentido que se busca, es necesario llevar a cabo sensibilización frente a la identidad de género, la violencia y la mujer, en el caso de tener la oportunidad de interactuar con estos niños nuevamente.

El cuento siete presenta los mismos argumentos que el relato anterior, ya que claramente la escritura del primero fue influenciada por la acción de los otros cuentos, viendo algo similar. Sin embargo, el hecho de que existan antivalores tan marcados requiere un poco de atención, nuevamente aparece la justificación de la violencia, el cual es un elemento que no se debe pasar por alto en un país como el nuestro que es Colombia.

El cuento ocho empieza copiando la narrativa lírica del primero, no obstante, quien recibe ignora el tipo de escritura, pero continua con la idea general, sin embargo, la

---

<sup>1</sup> Hecho por gracia de Dios. (Nota del autor)

escritura carece de sentido pues no logra organizar las ideas, la premisa cambia con los tres primeros autores y al final no cuentan nada más allá de que se perdieron los amantes.

En el cuento nueve nuevamente aparece la violencia, esta vez en forma de guerra, sigue apareciendo la justificación de ésta, incluida la de la mujer, en una premisa que pretendía ser fantástica imprimen en estos seres míticos y en los animales la brutalidad humana y sin embargo no deja de aparecer un final feliz, pues no responde a nada.

El cuento diez, tiene tres de las fallas de escritura presentes en los otros, como si deliberadamente pusieran lo peor de los otros relatos en uno: primero, ignorar la premisa del que comienza la historia; segundo, la continuidad se rompe entre los escritores dos veces, pues para empezar el perro no perdió el pie y no se sabe si es pie o pata, y tercero, el final que rehicieron sin necesidad, donde esta vez es peor porque le crece un pie que nunca perdió.

El cuento once en esta situación se ve mucha influencia de los medios en cuanto al sexo y los embarazos adolescentes, estas influencias parecen estar marcadas en muchos de los jóvenes. En cuanto al cuento los últimos tres momentos, rompen con lo que se llevaba, provocando que este carezca de sentido alguno.

El cuento doce es otro cuento lleno de violencia, en donde aparecen y luego desaparecen elementos tales como el oso envidioso, la motivación de tomar sangre o de comer humanos, así como el hecho de ser esclavos o el momento mismo de la batalla; finalmente parece que muchos encuentran la felicidad en la muerte.

## Anexo N°9

### Diario de campo N°8.

Pilotaje 10.

Para la fecha del 16 de junio del año 2018, FUNDESER salón uno, se trabajó el sexto pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo tres y cuatro.

#### *Implementación FUNDESER n°1*

##### Cuento 1

Un árbol de mangos se cayó, - ¿por qué? - Porque se le cayeron las raíces.

Entonces que todo el mundo quedó impactado, porque el árbol se cayó, aterrando a la gentuza. por qué el árbol se secó, la fruta se apichaba, y no sabían qué comer, y decidieron plantar otro, árbol de manzanas que daba mucha más cosecha y las frutas no se deterioraban tan rápido, la gente del pueblo al ver esto se asombró de ver este árbol de manzanas, que daba tantos y tantos frutos, y no dejaba de dar frutos, todos estaban contentos porque el árbol le quitaba el hambre al pueblo.

Hasta que un día llegó una plaga de Quitacalzones, y fue una tragedia muy repetible!!

Hasta que por fin averiguaron y resolvieron esa situación, abonaron, echaron fumigación y hoy todo poco a poco todo mejora. Al pasar los días, todo cambió, la plaga se eliminó y lindos frutos se reprodujeron nuevamente.

## Cuento 2

Hace mucho tiempo, en la ciudad de Pamplona, había un chico, **estaba buscando un empleo, pero no conseguía en qué trabajar, le tocaba vender verduras, tinto, perico y aromática, apareció un ladrón a comprar tinto.** Le engañó y le hurtó todo el dinero que ella con tanto esfuerzo había reunido. Al verse en la ruina y sin nada, ella.

Pero con el tiempo, ella continuó con sus tintos y aromáticas, y un día cualquiera, nuevamente llegó el ladrón, pero arrepentido por lo que había hecho, **pero no estaba el chico, estaban los tombos, y cayó el ladrón a la cárcel, donde comenzó a sentir en su cuerpo interior.**

Allí en la cárcel, lo maltrataron, lo violaron, le hicieron bullying y mucho más arrepentido quedó.

Chica estuvo muy desesperada porque fue violada, y quedó muy maltratada<sup>2</sup>, la familia estuvo resentida por la hija y el abusador lo encarcelaron por abusador.

## Cuento 3

Había una vez, en el pueblo de Chupameeste, un zapatero, ladrón, siempre cobraba a los ciegos porque no veían.

Pero un día llegó Chupameeste y todo parecía cambiar para bien, pero chupameeste regresó con mucha venganza.

---

<sup>2</sup> Esta última frase fue interpretada, ya que carecía de sentido y coherencia en la oración. (Nota del autor)

Chepe meste era un hombre malo, que quería hacer daño al zapatero, el pueblo se unió y debían sacar al hombre malo, pero tuvieron una gran pelea y una discusión, porque Chepe no estaba bien para el zapatero. Uno le pegó en la cara, y sacaron al hombre malo, le pegó y fue condenado a muerte por todo el daño causado. El pueblo se sentía un poco inconforme porque el daño no estuvo en su totalidad curado.

Se buscó una verdad, pero duró unos veinte años para saber cuál fue la verdad, y dijeron la verdad que el hombre era inocente y que, si había peleado con un hombre, pero los dos tenían la culpa.

Gran final.

#### Cuento 4

En aquella noche hermosa, se veían bien lindas las estrellas, y una luna grande que veían a las dos personas enamoradas. Al amanecer, se escondía la luna, y el amanecer fue más hermoso por el frío de la mañana, muy romántico.

Por la noche salieron las estrellas muy divinas, cuando amanece es muy bonito para divertirnos y para trabajar alegres con energía, por la noche descansa en paz.

Los dos enamorados eran felices y no había nadie que los pudiera separar, pero esa misma noche apareció un fantasma y a uno lo convirtió en sapo, y a la otra en sapa, pero no importa cómo se veían, se querían mucho.

Intentaron hacer de todo, pero parecía imposible el volver a ser humanos, el amor que sentían les daba fuerzas para seguir luchando.

Lucharon y fueron tras un hada, para que les quitara el hechizo, y el hada les quitó el hechizo, y fueron felices porque fueron humanos y se amaron por toda la vida, y tuvieron hijos, y los padres les contaba la historia.

## Cuento 5

En la ciudad de Valledupar, se dice que existe o existió una sirena en el río Guatapurí, que era la más bella y hermosa de ese río, y que siempre estaba alegre y sonriente de la vida, porque sería una sirena muy hermosa, tenía un curso de canto para las personas del arrecife, y no podía cantar porque se comió un pez muy espinoso, y afectó su hermoso canto, pero le quedaba su baile, con el que enamoraba a los hombres casados.

Después de un tiempo, ella había recuperado su voz y continuó cantando todos los días, para todos los hombres casados y solteros y las mujeres.

La confianza mató al gato, un día en un concierto en Valledupar, se durmieron y robaron los equipos de sonido, pero no fue la sirena, eran los ladrones que van cada año al festival vallenato en Valledupar. Finalmente, la sirena con su voz melodiosa, tan hermosa, ganó el concurso en la tarima de Francisco el Hombre ahí en Valledupar.

Los ladrones se aprovechan de los vallenatos artistas, se convertían como amigos de la sirena, y no eran amigos de la sirena, eran enemigos con los ladrones, aprovechando el festival de Valledupar.

## Cuento 6

Hace mucho tiempo, en una aldea ubicada en el medio de la selva, vivía un gran cazador que vivía con su familia, les gustaba ir a casar por lo más profundo del bosque.

En el bosque vivían animales salvajes, el cazador abusaba de la confianza y esa fue su suerte final.

Al cazador le cayó la ley porque los animales estaban en vía de extinción.

El animal salvaje estaba descansando del abusador, y en la selva todos estaban bien, pero vivían con el temor de que el cazador volviera. El cazador puso trampas, pero los animales lo engañaron y las trampas que puso el cazador cayó en su propia trampa.

Debemos aprender a respetar y cuidar nuestra fauna y flora, para poder cuidar a nuestros animales.

## Cuento 7

Había una vez un niño, se perdió en lo oscuro del bosque, él buscaba a sus padres muy asustado, él lloraba y los llamaba, luego llegó a una pequeña choza abandonada, se encontró con sus padres en la choza abandonada, pero ¡oh sorpresa! Que ahí no estaban, y él seguía perdido con sus padres.

Un día se escuchó en el bosque un grito, y su onda de voz era del niño, fue para buscar y no la halló.

Entonces el niño siguió y siguió buscando a sus padres durante mucho tiempo, caminando y agotando sus fuerzas.

El niño tuvo porque era muy chiquito y muy asustado de todos porque era muy niño, entonces la familia estaba muy preocupada de su chiquito, que no pudo aguantar el cansancio.

El niño, después de mucho tiempo encontró a sus padres, pero ellos no estaban bien, pero con amor y voluntad volvieron a ser una familia feliz, construyeron una casa.

*Análisis.*

Empezamos con el primer fragmento de la historia uno, el cual fue escrito por (Marian) La estudiante del ciclo dos con quien tuvimos dificultades de afianzamiento en la primera actividad, ella escribió ese primer fragmento posiblemente influenciada por el ejemplo, pues ella preguntó:

- ¿cómo empiezo el cuento?

-Así que obtuvo la siguiente respuesta la cual se dio a nivel general: - una historia comienza generalmente con un personaje, describiendo un lugar, o una situación. Por ejemplo, él era Bairon un chico muy atento, haciendo alusión a uno de los asistentes, o una manzana cayó del árbol porque una ardilla vivía en él (posiblemente esto fue lo que la inspiró) y finalmente en un lugar de la mancha...

Pero más allá de la referencia, el resultado tiene un valor, que vale la pena resaltar pues ella escribe: “Un árbol de mangos se cayó, - ¿por qué? - Porque se le cayeron las raíces” es

importante señalar que no usa los signos de puntuación presentes en esta versión, sin embargo, el uso de la palabra por qué intención de pregunta que se ratifica en el porqué de la respuesta. Esto hace alusión a una conversación seguramente con ella misma o con un narrador, el punto es que no se limitó a describir el hecho de que, si sus personajes estaban presentes y lo vivían, aun así el fragmento es pobre y el que continuo la historia lo puso en neutro y prosiguió con una narración sin personajes, sin mencionar el hecho de que tal vez la palabra que buscaba seguramente era “se secaron las raíces”.

Es la insuficiencia de la interpretación en cuanto a los cambios repentinos de sexo y la trasposición de las situaciones en el cuento dos, pues es claro que ni siquiera se molestaron en respetar el sexo del personaje sin nombre ni descripción al que luego de mucha concusión llamaron chica, también es perezoso el recurso de la aparición del ladrón pues no describe nada y su importancia parece relegada a simple relleno, más adelante parece que si va a tener participación, para luego intercambiar lugares con chica y terminar con una situación redundante, lo cual parece toda una proeza en un cuento de diez líneas.

Es importante mostrar este ejemplo en una retroalimentación del trabajo, ya que tiene muchos de los elementos que destruyen y hace injugable una mesa de rol, y ratifica la necesidad de estos ejercicios antes de poder jugar apropiadamente.

Sin embargo, si hay un ejemplo de pereza interpretativa y mediocridad es el cuento de Clemente (cuento tres), dado que éste reúne todas las características de un relato pobre. Para empezar, pretende tomar su humor desde lo escatológico, el cual no solo es el más bajo y ruin de los exponentes de la comedia<sup>3</sup>, pero en este caso ni siquiera consigue

---

<sup>3</sup> Es importante aclarar que no todo uso de lo escatológico resulta en algo detestable, un ejemplo de un uso razonable e interesante es el humor de Cartman de la serie South Park, por su parte un uso lamentable es el de don Jediondo y sin embargo hay quienes disfrutan de ambos tipos de uso de este recurso. (Nota del autor)

alimentarse de la referencia humorística porque la gasta enseguida, sumado con la poca coherencia, lo repetitivo y lo mal usado, genera que cada autor mal forme la referencia hasta convertirla en “Chepe<sup>4</sup>”, intentando dar solución a un problema insoluble, pues la historia nunca logra tener un sentido del tiempo ni de la razón, este es otro de los ejemplos que en una partida pueden arruinar la experiencia para todos los participantes.

Del cuento cuatro no hay mucho más que decir, uso vago de los personajes, giros innecesarios y auto conclusivos que no alimentan la historia, malos usos del tiempo y de la metáfora, en fin, es uno de los mejor escritos, al tener la menor cantidad de inconvenientes irreconciliables, sin embargo, no es nada memorable y brilla por su simplicidad insulsa.

Por su parte el cuento cinco, “la sirena” refleja un conocimiento de la región pacífica (de donde es originaria la Señora América quien es la que postula esta historia originalmente) tiene detalles interesantes como la escuela de canto en los arrecifes, o el pescado espinoso, o los hombres infieles. Que cada uno a su vez proponen una historia que es deliberadamente ignorada por el siguiente autor, dando como resultado la más perezosa de las posibilidades resultantes, sin embargo, el cierre que nuevamente es aportado por América retoma una parte importante de la vida del pacífico.

El cuento del “cazador” (cuento seis), una vez más presenta una premisa interesante, una ejecución vaga, pero el aspecto que vale la pena resaltar es como toma todos los elementos y en lugar de pretender alargar un final mal ejecutado termina con una reflexión que se nota que es lo que quería desde un principio.

---

<sup>4</sup>El personaje empezó llamándose chúpeme este y termina en chepe. (Nota del autor)

El séptimo y último, se evidencia la mala ejecución de la actividad, argumentalmente no pretende nada, da giros sobre momentos inciertos, y su final es tan aburrido que hace que todo lo anterior tenga aún menos sentido.

En conclusión, si bien la actividad logra captar la atención de los estudiantes, está claro que el trabajo a realizar aun es arduo, lo bueno es que muestra en camino un plan de acción para trabajar sobre su redacción, su interpretación, y sus distintas maneras de abordar temas tanto cotidianos como históricos desde perspectivas propias.

## Anexo N° 10

### Diario de campo N°9.

#### Pilotaje 11

Para la fecha del 16 de junio del año 2018, FUNDESER salón tres, se trabajó el séptimo pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo cinco.

#### *Implementación FUNDESER n°2*

##### Cuento 1

Estando sentado, mirando al vacío de un precipicio, pensando en la vida, sobre los problemas y belleza de la misma.

Me puse a pensar qué pasaría si me lanzara de aquel precipicio, en el que estaba contemplando aquella belleza, y qué pensaría la gente si **supiera que mi suicidio fue provocado por la presión.**

**Allí sentado pensé en mi vida, soy hijo único, de buena familia, mis padres son sobre protectores. Quizás parece que llevo una vida feliz, pero no es así, porque a pesar de todo no mantengo con ellos, ellos trabajan todos los días, y creen que con darme todo son buenos, pero no se dan cuenta que yo necesito amor de padres y el dinero no lo es todo, quise contarles a mis padres que por qué no nos íbamos a pasear un poco, y que así compartiríamos aunque tengo miedo a la reacción de ellos, solo existen para trabajar, nunca tuve un padre que asistiera a mis partidos, o un madre que me llevara de la mano al colegio, así que he decidido dejar todo atrás, alejarme de mis problemas, y no saltando de aquel precipicio, sino alejándome de este condado, voy a montar en mi moto y andaré en ella**

hasta donde mi presupuesto me lleve, de ahí comienza mi nueva aventura, y encontrar la manera de supervivencia lejos de mi vida antaño.

## Cuento 2

Tarde asquerosa, un sentimiento amargo acompañado de un clima de mierda, gotas que se mezclan con las lágrimas que bailan en mi rostro, bajando sutilmente por mi mejilla, y pensar que ayer estaba alegre, y liberado de mis problemas, pero tarde o temprano llegan de nuevo los recuerdos amargos y pensamientos frustrantes.

De acordarme de lo que había hecho. Esta noche lluviosa, y de acordarme de aquel pobre hombre al que había quitado la vida por pensar que así me liberaría de todos mis problemas, pero me di cuenta que no, esto que hice no cambia en nada mi situación, solo la empeoró, y ahora solo siento una gran carga sobre mí, y esta culpa que no me deja respirar, solo pienso en cómo fui capaz de hacer tal cosa.

Quizás esa no era la forma de vengar la muerte de mi padre, pero siempre sentí que era necesario llenar el vacío que dejó mi padre, él siempre fue un hombre muy humilde, buen padre, buen hijo, buen esposo, siempre me dije que no merecía morir.

Pero justo aquella tarde que estaba sentado en la orilla del río, lluviosa estaba la tarde, cuando me avisaron de que era buscado por la policía, ya eso no tenía sentido, no podía aguantar más, no quería temer más al fantasma de mi pasado, soy un hombre con naturaleza cobarde, decidía terminar con mi existencia, solo pensé en el pequeño abrazo de la cuchilla por mi cuerpo, y con ello un nuevo mar de sangre surge.

### Cuento 3

Me fui para el bosque a buscar flores, y me encontré con un animal muy hermoso, tan hermoso que no podía contener el sentimiento de felicidad, tan emocionado que parecía un niño al que le regalaron un juguete nuevo, decidí que ese animal venía conmigo. En el camino encontré hermosas mariposas, el animal que venía conmigo, al cual le puse ego, el cual estaba contento por las mariposas, pero a la medida que nos adentrábamos al bosque, se tornaba más oscuro, y ego se ponía más tenso. Su instinto animal le decía que pronto se haría de noche, y que teníamos que buscar refugio, ya que en aquel bosque había muchos animales que serían un peligro para ego y para mí.

Recordé que hace unos 500 pasos de donde había unos árboles, muy grandes que podíamos usar como refugio, de un momento a otro comenzó a llover muy fuerte, sentía que los árboles podían caer en cualquier momento, ya que había borrasca e incluso truenos. En ese momento, sentí mucho miedo y salí corriendo, hacia mi casa, pero en el camino tuve un problema, mi tío se había muerto, alguien lo mató, pero él vivía al otro lado del bosque, y no paraba de llover. Entonces decidí esperar a que terminara de llover, para llevarme al tío al otro lado del bosque, que estaba ya sin vida, con mi animalito y mis flores.

### Cuento 4

Había una pareja que era muy pobre, y acababan de llegar de una vereda donde los habían sacado de su casa, llegaron a la ciudad a ver qué podían hacer con sus vidas, encontraron trabajo para subsistir y seguir adelante para tener un futuro. Sin embargo, su

vida no mejoraba, tenían un sueldo miserable, un trato indigno, solo les quedaba aferrarse a su esperanza...

Pasa el tiempo y ellos solo ven como se les caía la vida (tic tac).

En una tarde, se les acercó alguien, un personaje abrumador, alguien viejo, que les da la virtud de apreciar las cosas que tenían a su alrededor, y se dan de cuenta que de dónde lo sacaron estaban peor, endeudados y con muchos problemas que tenían la oportunidad de empezar algo nuevo, así que la pareja decidió renunciar al trabajo donde no los trataban bien, y salen sin muchas cosas a su favor por la ciudad, al llegar a una mansión, tocan la puerta y sale una señora, su aspecto la hace parecer que era una buena mujer, ellos deciden pedirle trabajo a aquella persona con la esperanza de que allí sus vidas cambiaran.

La señora se llamaba Marta, una mujer muy cerrada y fría de corazón, pero ver a aquella pareja, allí parada, le conmovió el corazón.

Para no parecer débil, los invitó a seguir de mala manera, les dio trabajo, a él de agricultor, y a ella en la cocina y los humillaron mucho por ser venezolanos.

## Cuento 5

Cuando somos pequeños tenemos afán de crecer, al menos ese era mi caso, quería crecer ya, quería conocer a mi príncipe azul, tengo 17 y sigo esperando.

-Bella- ¿regresaste a clase? – Me dice mi mejor amiga Annie, no nos vemos desde que salimos de vacaciones, hace dos semanas.

Annie, conocí a mi príncipe azul, lo conocí en una rumba, la cual me llevó mi hermano, él vive en Bogotá, pero pronto se radicará acá, ya estoy ansiosa por verlo, me gustó mucho.

Que viniera muy pronto para presentarlo a mi familia, y tener el gusto de salir con él a pasear por mi ciudad, que es muy bella. Solo quiero llevarlo de la mano y poder caminar, un rumbo sin fin con él, siento que se me sale el corazón, tengo miedo, no sé hasta qué punto reciba el beso de la muerte, quiero poder decir (te amo), para dejar este lugar sin ningún remordimiento a la hora de mi larga caminata.

Pero miro el cielo y veo que no estoy a la edad de tener una relación con alguien, y llevarla tan en serio, mi amiga Annie me dice lo contrario, así que decidí aventurarme por la vida por un tiempo, para saber realmente que quiero de ella y saber a qué debo aferrarme.

Pero no salía de mi mente aquel hombre que había conocido en aquella fiesta, y no quería irme y perder la oportunidad de estar con él y besarle por un largo rato.

Finalmente, me voy de esa fiesta, un hombre que conozco en una fiesta no es mi príncipe azul, con todo o que ha pasado últimamente, he decido dejar de buscar a mi príncipe azul, seré la princesa millonaria e independiente.

## Cuento 6

Había una vez un hombre que le gustaba jugar al fútbol, y en sus tiempos libres iba a la biblioteca, y allí conoce al amor de su vida.

Esta es mi historia, mi nombre es Adam, no solía ser antes como soy ahora, mis padres murieron cuando yo tenía siete años, quedé a cargo de mi niñera y mi abuela.

Pasaron veinte años, murió mi abuela, estudio ingeniería y ahora esposa y dos hijos, vivimos en Canadá, tenemos una venta de carros y nos ha ido super bien, mi hijo menor estudia quinto de primaria, y el mayor ya salió de la universidad, y va a trabajar en una empresa muy prestigiosa.

Mis grandes hijos heredaron mi pasión al fútbol, siendo sinceros, al verlos puedo decir que son más talentosos que yo, podrían alcanzar sus sueños y poder dedicar sus goles en un mundial.

Pero hoy es el día en que me han descubierto cáncer, por eso quise escribir algo de mis memorias, ya que mi vida ha sido maravillosa, pero no voy a estar para mis hijos, mi doctor me ha dicho que en semanas, días, e incluso horas, puedo fallecer, quiero agradecer a las personas cercanas, por todo a mis hijos deseándoles lo mejor, y decirles que voy a estar desde el cielo observándonos y apoyándonos y que quisieran que ellos fueran unos grandes futbolistas como algún día lo quise hacer yo, y si ese día no estoy, quisiera darles lo mejor desde donde quiera que esté, pero no les voy a decir nada para que no se distraigan.

Por mi lado, quiero morir en paz, me voy algo triste porque no logré pisar aquellos estadios, o los que soñé, pero, por otro lado, feliz porque mis hijos lograrán y dejarán sus nombres en la historia.

### *Análisis.*

Continuemos ahora con el trabajo realizado con el ciclo cinco, es importante recordar que el análisis aquí debe ser un poco más puntual y se requiere ser más crudo y consciente con cada aporte, dado que como próximos bachilleres se espera de ellos que tengan un nivel

de comprensión lectora y de escritura mejor que el de un estudiante de sexto o de ciclo tres y cuatro.

Para empezar, ya hablamos de la falta de detalles a nivel general y de los vacíos que existen entre las ideas, sin embargo, en las siguientes historias podrá interpretarse un carácter un poco oscuro especialmente en la primera historia que tiende a influenciar a las otras, hacia un posible ensimismamiento o una presunta depresión.

La historia uno se escribe con pocos matices, pero tiende a una posible situación de pérdida y tiende a la exageración. Estos sentimientos puede que duerman en la psiquis del personaje, que se asume adolescente o adulto joven, por los elementos que se infieren de su entorno; la historia no es buena, pero llega a entretener al recordarnos el comportamiento narcisista y ególatra de algunos personajes adolescentes presentes en las novelas diseñadas para este público, como lo sería las utopías de este género.

En la historia dos tenemos un poco más de lo mismo, sin embargo, podemos apreciar como los autores en la escritura, genera en el sujeto de la historia un salto de personalidad. Cuando pasa de un estudiante a otro, es notorio que su orientación cambia, y ésta bien podría recordarnos a los abruptos saltos que sufren las personas esquizofrénicas y que como en la realidad estas personas son más susceptibles al suicidio. Un buen inicio para hablar sobre enfermedades mentales y la depresión.

La tercera historia empieza bien, pues recuerda un poco más al carácter de los cuentos infantiles, e incluso puede recordarnos un poco películas como “la niña y el zorro”<sup>5</sup> sin

---

<sup>5</sup> Título original en francés *Le Renard et L'enfant* es una película de 2007, escrita y dirigida por Luc Jaquet, es claro que no se debe compara una obra con otra en este nivel, solo recuerda la premisa presente durante la obra de *L'enfant* pero que no se mantiene en el cuento. (Nota del autor)

embargo, es claro como los siguientes autores no solo se olvidan de la personalidad del animal, de lleno la desaparecen, ni siquiera le conceden una especie o una motivación, un deber ser, lo que ocasiona que en algún punto pasen de él y la historia gire otra vez en la dirección melancólica y brutal de las primeras. Saliendo del cuento, se observa la fijación con ciertos comportamientos, es importante que un autor sepa desprenderse de un personaje y asumir otro en una mesa, de lo contrario corre el riesgo de encasillarse y no poder disfrutar muchas de las ventajas de otros sistemas u otros roles.

La cuarta historia, es tal vez la más estable de todas las historias, porque refleja un panorama que todos los colombianos conocemos bien, la precariedad, el hambre, el desplazamiento, son una anécdota común en los noticieros y el día a día, sin embargo, la historia se estanca rápido y el final destruye completamente un sentir que pudo haberse plasmado de una forma tan general que describiera la historia de muchos pueblos y personas, y no solo de un evento coyuntural.

“La paradoja del espacio tiempo o la poderosa imaginación de una chica rara” (cuento cinco), todo el relato denota falta de originalidad, especialmente en cuanto al tema, y tiende a lo repetitivo, incluso sin saber mucho del ejercicio se puede ver qué parte fue escrito por una chica, y que partes las puso un muchacho, pues ellas tienden a seguir con la historia del romance. Ellos por su parte tienden a sabotearla, es bastante plano y carece de matices, sin embargo quien hizo el cierre (Malle), y quien propone la historia, se da cuenta de lo mala de la misma, y si bien el final es predecible como la historia misma, en una mala interpretación de los acontecimientos escritos por los compañeros, salta en el tiempo

recordándonos un poco “la chica que saltaba en el tiempo”<sup>6</sup> y regresa a la noche de la fiesta justo después de conocer al chico y decide volver a su casa, sin contemplar los acontecimientos que se narraron, propone un giro argumental predecible pero genera dos interpretaciones: que todo pasara en la cabeza de la protagonista, o en realidad solo fue su miedo de conocer a alguien nuevo, que al parecer le interesaba.

“Memorias fragmentadas”, la historia seis, se alimenta de los clichés de lo autobiográfico, sin embargo, no consigue seguir una línea del tiempo, entre autor y autor los cambios de narrativa son inesperados, poniendo al hombre a saltar entre los acontecimientos más importantes de su vida, pero como en un mundo onírico creado por el personaje desahuciado; esto es una interpretación, porque de lo contrario no tiene sentido, ya que no respeta detalles ni tiempos, son solo fragmentos que no se juntan y que llegan a ser incompatibles como la esencia misma del recuerdo. El final es inconsistente, alucinado y exagerado, pero bien trasmite el mensaje que quiere dejar.

Posteriormente, podemos decir que los cuentos llegan a ser interesantes, sin embargo, su mayor problema recae en la articulación y en una narración sin detalles. En general, los relatos proponen ideas, pero les hace falta compromiso, pero dan pinceladas a construir historias, lo cual es un inicio interesante.

---

<sup>6</sup> Título original: Toki wo Kakeru Shōjo (時をかける少女) es una película de animación japonesa de ciencia ficción y romance estrenada en 2006, dirigida por Mamoru Hosoda, mismo caso que la nota anterior. (Nota del autor)

## Anexo N°11

### Diario de campo N°10.

*Piedra, papel o tijeras.*

Pilotaje 12

Para la fecha del 20 de mayo del año 2018, Colegio Hernán Cárdenas, se trabajó el tercer pilotaje con estudiantes de secundaria del Promoción Social sexto grado.

*Implementación y análisis, Promoción Social.*

Para comenzar se explicó la actividad, y se realizó en base a los pasos anteriores, es importante reconocer que muchos usaron reglas como guías para que las cartas tuvieran el mismo tamaño, lo que denota cierta habilidad y que comprendieron la importancia de que el mazo fuera uniforme tal vez hayan tenido un acercamiento con otros juegos de cartas.

Sin embargo, requirieron de mucha ayuda en general a la hora de medir pegar cortar y demás actividades pues algunos tenía más agilidad que otros y se rotaban tanto los materiales como la ayuda que se proporcionaron mutuamente, es imperante saber que existe cierta jerarquía entre los internos y los externos así como los niveles de amistad y cooperación, esto funciona en muchos niveles e incluye el uso de los materiales pues los internos tenían los que les fueron suministrado por el hogar mientras que los otros debían de tener su propio, esto provocó que de los externos quienes no tenía el material o lo tenía incompleto requirieran ayuda del profesor para acceder a los materiales de los internos en un principio pues después de un rato la cooperación fue más fluida tanto de un lado como del otro.

Por otro lado el hecho de que los materiales fueran suministrados por el hogar limitó el trabajo pues solo contaban con una cartulina por persona y con ayuda de los externos quienes tenían tres solo pudimos trabajar con un máximo de seis cartas por cabeza, lo que de por sí limitó la actividad, es así que sumado al tiempo que tomo desarrollar las cartas la actividad no pudo ser probada, sin embargo esto no desmerita que el trabajo en sí mismo es una forma de análisis que habla de las condiciones y de las formas en que los estudiantes interactúan con el medio y con sus compañeros como lidian con las adversidades y finalmente el nivel de participación lo cual es una ganancia y es la razón de haber mantenido la actividad.

## Anexo N°12

### Diario de campo N°11

#### *Pilotaje 13.*

Para la fecha del 16 de junio del año 2018, FUNDESER salón uno, se trabajó el octavo pilotaje con estudiantes de secundaria en esta oportunidad con Ciclo tres y cuatro.

#### *FUNDESER, Implementación y análisis.*

Esta actividad se ejecutó tal como se expuso en la guía práctica, sin embargo es de especial cuidado que todo paso es importante y que ninguna explicación está de más pues con el grupo del ciclo 3 y 4, las tarjetas salieron desastrosas, puesto que no atendieron a las explicaciones, cortaron las cartas al tamaño de las figuras y no respetaron la muestra, así que los puños quedaron muy pequeños y fáciles de reconocer, mientras que las tijeras fueron visiblemente más grandes, para cuando fue perceptible el error era tarde ,así que se usó el mazo del ciclo cinco para poder continuar con la actividad. El hecho de que las cartas salieran mal, fue relevante, dado que indica la importancia de la instrucción y de la supervisión, cuando una situación es adecuada para un grupo, no significa que también lo esté para otro, es así que no se puede asumir que alguna instrucción o aclaración esté de más, y es de estos errores de los que se nutre la práctica y se aprende a ver una situación con otras perspectivas.

Adicional a esto, el número de estudiantes era impar, lo que no sería un problema si no hubieran optado por jugar uno a uno hasta agotar las tarjetas, así que el último no tuvo rival y perdió automáticamente, es así como la actitud de jugar de una vez y sin contemplar la

situación rompe el ambiente que se quería conseguir; por esto, se asume que el ejercicio no cumplió con las expectativas, no fue concluyente, esto implica que la ejecución debe ser reevaluada antes de ser expuesta como una herramienta válida.

De todos modos, se pretendió dar una leve reflexión como cierre del acontecimiento, sin embargo, el discurso carece de asertividad si los participantes no se involucran con los sentimientos asociados al fracaso y la victoria obtenida en base al bienestar de los demás.

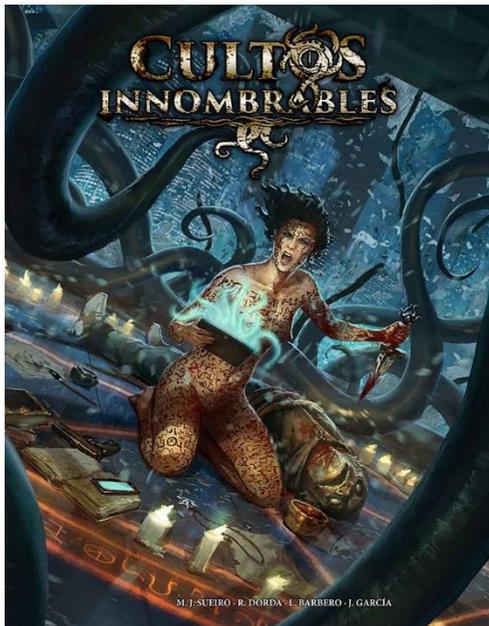
Con todo esto, tuvieron la fortuna de que sólo en una ocasión, el número de aciertos y empates no superaron a ninguno de los jugadores, es así que, en un caso, una persona tuvo una estrella extra y sólo una persona no tuvo estrellas, pero una estudiante perdió automáticamente al no tener rival. La muchacha nueva, la cual llevaría su tercera semana (Marian), al no tener buena integración con el grupo, quedó sola, se le asignó una exposición, pero no hubo una cuarta semana para ella dado que desertó, lo cual es bastante común en esta institución. Igualmente, no hubo canje del premio, pues aquel estudiante que ganó la estrella extra también se retiró.

Al necesitar un nuevo direccionamiento, la actividad no se realizó con el ciclo 5, pues se estimó el resultado inconcluso y se dejó a la espera de la mesa final, donde se aguarda poder integrar los objetivos principales de cada sesión, aun cuando el último objetivo resultara incompleto, es así que no hubo una implementación en este grupo.



*Gráfico 5, PPT juego en curso. Fuente propia*

# Anexo N°13 Cultos Innombrables (imágenes)



**SAMIA SLABKOWICZ**  
 Atrevidora con más de poder  
 Una adicta a las cosas de acción

VALORES BÁSICOS  
 FOR 7 ██████████ Fuerza y coraje  
 REF 6 ██████████ Rapidez y vitalidad  
 VOL 4 ██████████ Coraje  
 INT 3 ██████████ Intelecto y astucia

DEBILIDADES  
 1. Entrenamiento insuficiente  
 2. Clavos en el corazón  
 3. Seriedad de batalla  
 4. Mala suerte de batalla  
 5. Falta de vitalidad  
 6. Superinteligencia  
 7. Falta de autoestima  
 8. Tortura

EFECTOS  
 1. Miedo por la fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 2. Falta de autoestima por culpa de sus músculos.  
 3. Miedo por la fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 4. Falta de autoestima por culpa de sus músculos.

DEBILIDADES  
 1. Entrenamiento insuficiente  
 2. Clavos en el corazón  
 3. Seriedad de batalla  
 4. Mala suerte de batalla  
 5. Falta de vitalidad  
 6. Superinteligencia  
 7. Falta de autoestima  
 8. Tortura

VALORES BÁSICOS  
 AGENTE 4 ██████████ Bondad 27  
 INTUICIÓN 7 ██████████ Intelecto Mental 15  
 DETERMINACIÓN 9 ██████████

COMUNICACIÓN  
 MENTALES 1 ██████████ PASIVIDAD 10  
**DRAMA 5**

**MICHELLE DEVERAUX**  
 Superviviente urbana  
 «El peor momento es el que viene»

VALORES BÁSICOS  
 FOR 6 ██████████ Adicción  
 REF 7 ██████████ Agil  
 VOL 5 ██████████ Intelecto empírico  
 INT 2 ██████████ Intelecto

DEBILIDADES  
 1. Distracción y inseguro  
 2. Mala suerte  
 3. Darse por un especialista  
 4. Tráiler emboscada  
 5. Deseo de poder  
 6. Intelecto  
 7. Supervivencia callejera  
 8. No vivir y sólo creer  
 9. Foco en el momento

EFECTOS  
 1. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 2. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 3. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 4. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.

DEBILIDADES  
 1. Distracción y inseguro  
 2. Mala suerte  
 3. Darse por un especialista  
 4. Tráiler emboscada  
 5. Deseo de poder  
 6. Intelecto  
 7. Supervivencia callejera  
 8. No vivir y sólo creer  
 9. Foco en el momento

VALORES BÁSICOS  
 AGENTE 4 ██████████ Punto de conciencia 20  
 INTUICIÓN 4 ██████████ Intelecto Mental 10  
 DETERMINACIÓN 8 ██████████

COMUNICACIÓN  
 MENTALES 8 ██████████ PASIVIDAD 10  
**DRAMA 5**

**GLENDIA FOX**  
 Luchadora de la noche  
 «El mundo me es un espejo de lo que yo soy»

VALORES BÁSICOS  
 FOR 2 ██████████ Intimidación  
 REF 3 ██████████ Pasividad  
 VOL 9 ██████████ Impugnabilidad  
 INT 6 ██████████ Analítica

DEBILIDADES  
 1. Largos brazos  
 2. Falta de  
 3. Fijarse en los detalles  
 4. Entusiasmo  
 5. Negociación  
 6. Circuitos artísticos  
 7. Retención de información  
 8. Conexión emocional  
 9. Susurros  
 10. Metáfora natural

EFECTOS  
 1. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 2. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 3. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 4. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.

DEBILIDADES  
 1. Largos brazos  
 2. Falta de  
 3. Fijarse en los detalles  
 4. Entusiasmo  
 5. Negociación  
 6. Circuitos artísticos  
 7. Retención de información  
 8. Conexión emocional  
 9. Susurros  
 10. Metáfora natural

VALORES BÁSICOS  
 AGENTE 6 ██████████ Punto de conciencia 18  
 INTUICIÓN 12 ██████████ Intelecto Mental 16  
 DETERMINACIÓN 11 ██████████

COMUNICACIÓN  
 MENTALES 11 ██████████ PASIVIDAD 11  
**DRAMA 6**

**SEAN RODDE**  
 Luchador de gante blanco machado de reino  
 «Si puedo como superviviente»

VALORES BÁSICOS  
 FOR 3 ██████████ Habilidades  
 REF 6 ██████████ Habilidad  
 VOL 4 ██████████ Supervivencia  
 INT 5 ██████████ Aserte

DEBILIDADES  
 1. Tiempo y espacio  
 2. Atención con detalles  
 3. Conexión emocional  
 4. Entusiasmo de batalla  
 5. Atención al detalle  
 6. Conexión emocional  
 7. Retención de información  
 8. Conexión emocional  
 9. Susurros  
 10. Metáfora natural

EFECTOS  
 1. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 2. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 3. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 4. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.

DEBILIDADES  
 1. Tiempo y espacio  
 2. Atención con detalles  
 3. Conexión emocional  
 4. Entusiasmo de batalla  
 5. Atención al detalle  
 6. Conexión emocional  
 7. Retención de información  
 8. Conexión emocional  
 9. Susurros  
 10. Metáfora natural

VALORES BÁSICOS  
 AGENTE 4 ██████████ Bondad 20  
 INTUICIÓN 4 ██████████ Intelecto Mental 10  
 DETERMINACIÓN 4 ██████████

COMUNICACIÓN  
 MENTALES 4 ██████████ PASIVIDAD 10  
**DRAMA 5**

**SIMON BAUDERHUISE**  
 Independiente en el cielo  
 «Me gusta que el mundo me vea como un hombre que sabe lo que quiere»

VALORES BÁSICOS  
 FOR 3 ██████████ Habilidad  
 REF 3 ██████████ Pasividad  
 VOL 7 ██████████ Intelecto  
 INT 7 ██████████ Intelecto

DEBILIDADES  
 1. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 2. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 3. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 4. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.

DEBILIDADES  
 1. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 2. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 3. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 4. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.

VALORES BÁSICOS  
 AGENTE 4 ██████████ Bondad 20  
 INTUICIÓN 4 ██████████ Intelecto Mental 10  
 DETERMINACIÓN 4 ██████████

COMUNICACIÓN  
 MENTALES 4 ██████████ PASIVIDAD 10  
**DRAMA 5**

**JASON SCOTT WHITE**  
 Rápidamente el conocimiento  
 «Cuando hay que hacer las cosas, yo me siento mejor que otros»

VALORES BÁSICOS  
 FOR 4 ██████████ Fuerza de batalla  
 REF 5 ██████████ Punto de conciencia  
 VOL 6 ██████████ Intelecto  
 INT 5 ██████████ Pasividad

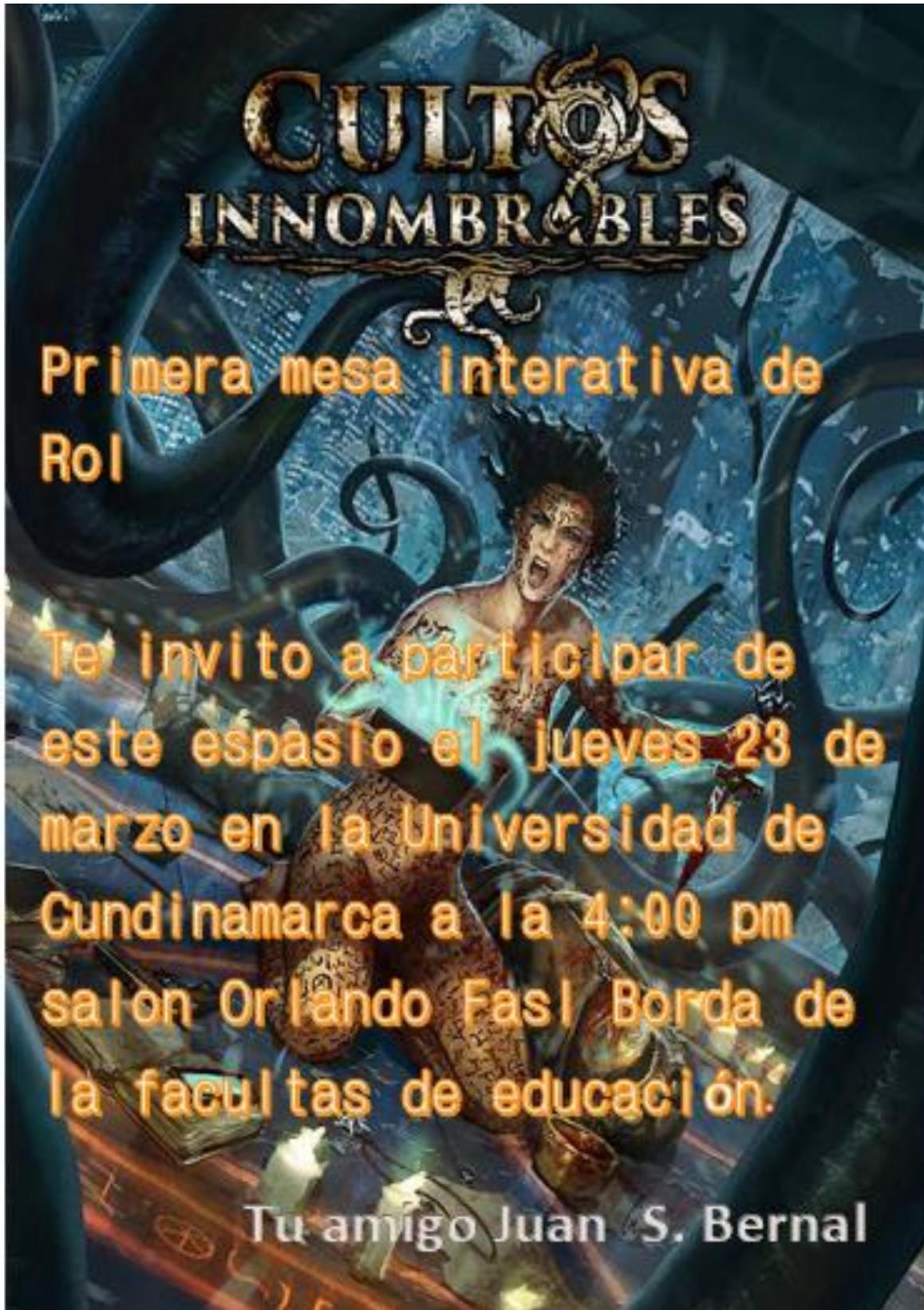
DEBILIDADES  
 1. Intelecto  
 2. Falta de autoestima  
 3. Falta de autoestima  
 4. Falta de autoestima  
 5. Falta de autoestima  
 6. Falta de autoestima  
 7. Falta de autoestima  
 8. Falta de autoestima  
 9. Falta de autoestima  
 10. Falta de autoestima

EFECTOS  
 1. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 2. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 3. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.  
 4. Falta de autoestima por culpa de su fuerza física, cuando debe la culpa de su fuerza a sus músculos.

DEBILIDADES  
 1. Intelecto  
 2. Falta de autoestima  
 3. Falta de autoestima  
 4. Falta de autoestima  
 5. Falta de autoestima  
 6. Falta de autoestima  
 7. Falta de autoestima  
 8. Falta de autoestima  
 9. Falta de autoestima  
 10. Falta de autoestima

VALORES BÁSICOS  
 AGENTE 7 ██████████ Bondad 20  
 INTUICIÓN 4 ██████████ Intelecto Mental 10  
 DETERMINACIÓN 7 ██████████

COMUNICACIÓN  
 MENTALES 7 ██████████ PASIVIDAD 10  
**DRAMA 5**



Anexo N°15. Ficha de personaje Cultos innombrables.

CULTOS  
 INNOMBRABLES

NOMBRE \_\_\_\_\_

CONCEPTO \_\_\_\_\_ CULTO \_\_\_\_\_

CITA \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICAS

FOR  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

REF  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

VOL  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

INT  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

DRAMA

PUNTOS DRAMÁTICOS

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

HABILIDADES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

HABILIDADES ARCANAS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

HITOS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

COMBATE

DEFENSA   <sup>DES.</sup> \_\_\_\_\_

ARMA O ATAQUE \_\_\_\_\_

INICIATIVA

DAÑO   <sup>C/C</sup>  <sup>DIS.</sup> \_\_\_\_\_

DAÑO \_\_\_\_\_

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

CORDURA

ENTEREZA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

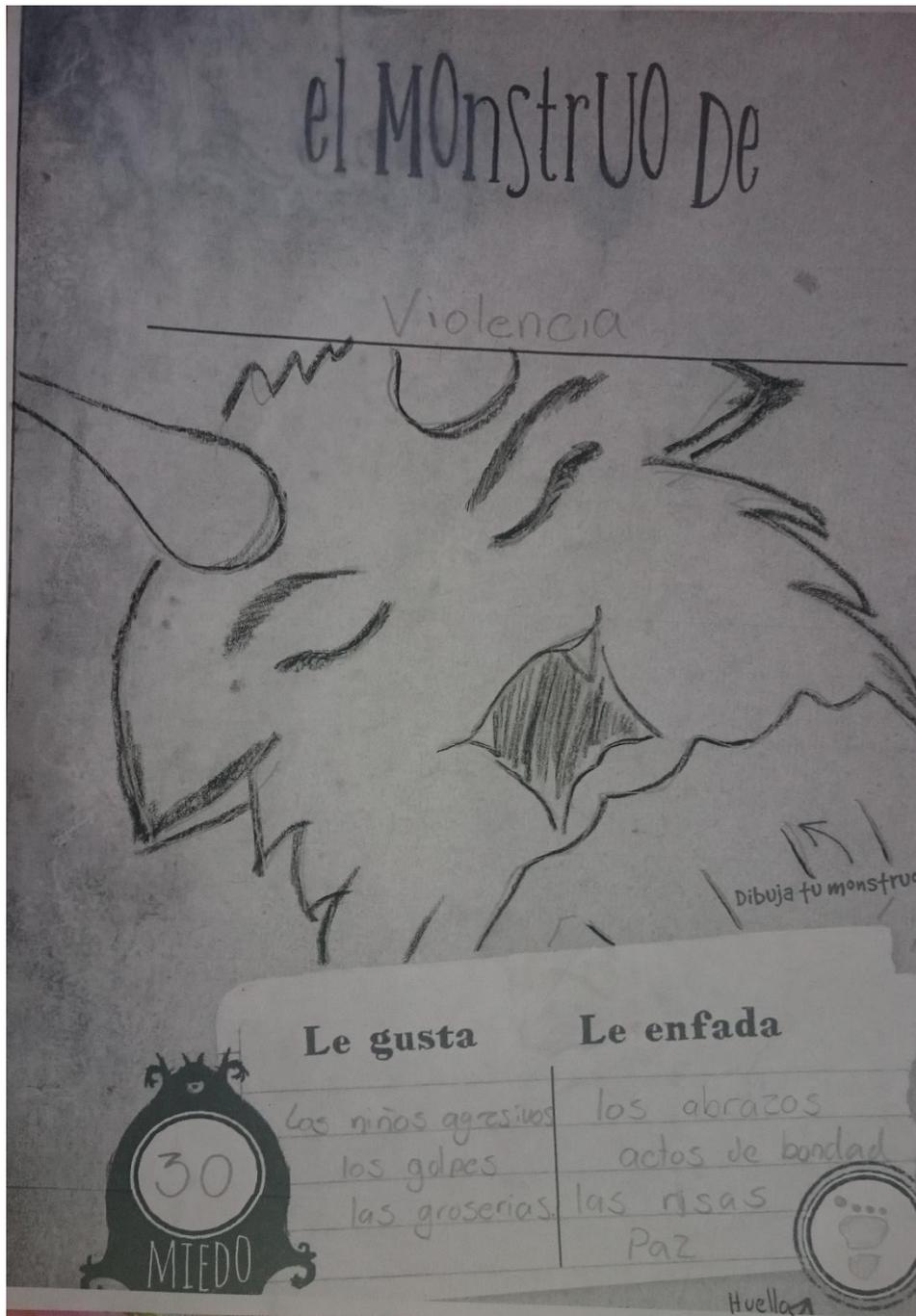
\_\_\_\_\_

DEGENERACIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 \_\_\_\_\_

ESTADO ACTUAL \_\_\_\_\_

COMPLICACION \_\_\_\_\_

Anexo N°16. Mostro de la Violencia. Pequeños Investigadores de Mostros



Anexo N°17 Contrato. Pequeños Investigadores de Monstros

EL SUPER

# CONTRATO

• Agencia de Detectives de Monstruos •

PARA  
NOVATOS

La **Agencia de Detectives** nombra y otorga de plenos privilegios como Agente de la Agencia a la presente persona, firmante del presente contrato. El firmante acepta todas las cláusulas de la letra pequeña que se pueden leer al final del presente documento y la Agencia se exime de toda responsabilidad.

Firma de la Agencia:  Firma del detective novato: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

El presente contrato tendrá validez hasta que sea roto en trozos muy pequeños, comido, quemado, desgastado, electrocutado, derretido, autodestruido o deshecho por otras causas naturales (o no).

Los objetos escritos en el siguiente recuadro son y serán propiedad del detective hasta que se borren con una goma, y los puntos estrella solo tendrán validez como moneda de cambio para la Agencia.



PISTAS

ESCRIBE  
TUS



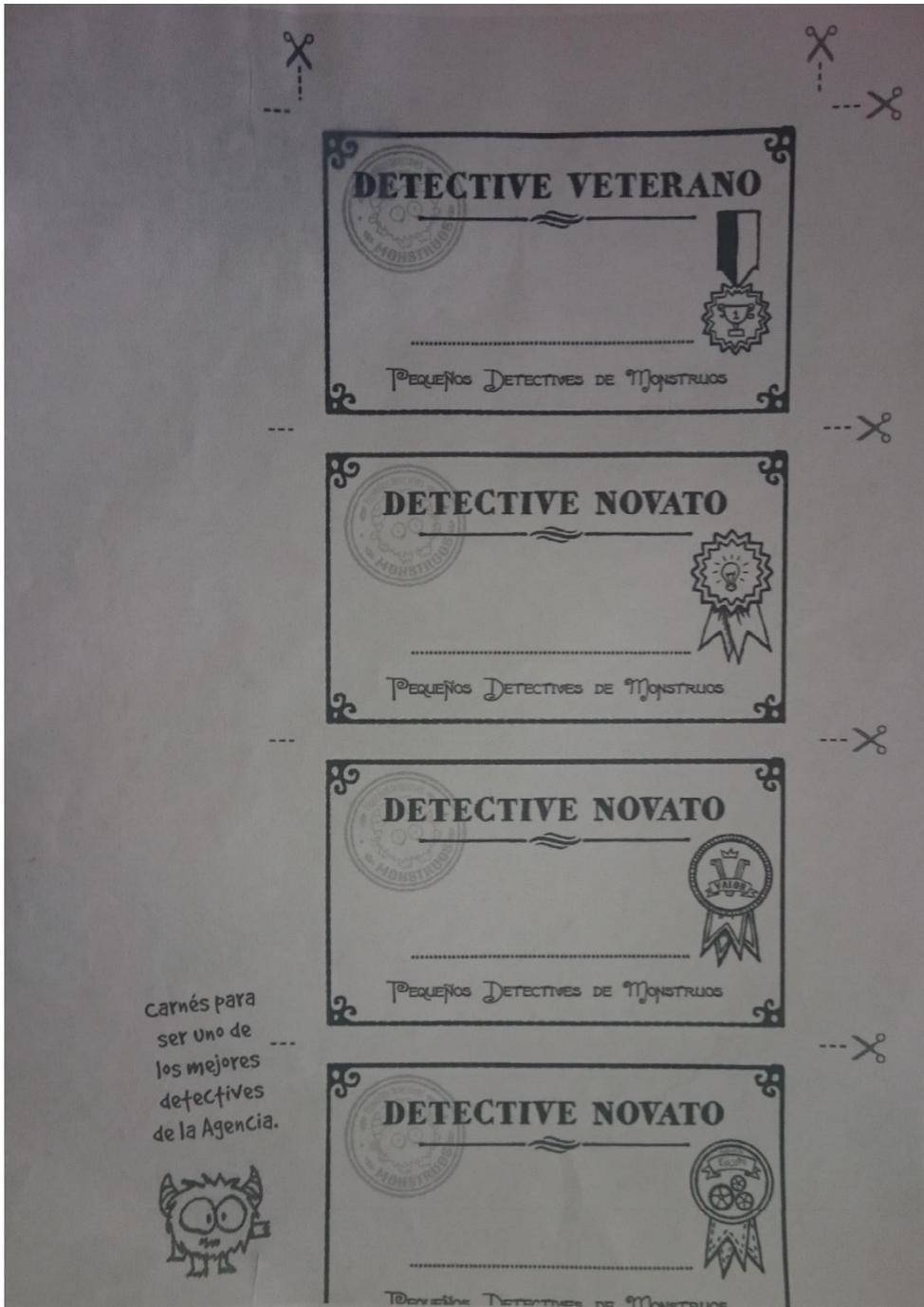
COSAS

AQUÍ

Puntos  
ESTRELLA



Letra pequeña sobre el contrato de la Agencia de Detectives:  
El detective se compromete a darle a sus pistas a la misma de las cosas a añadir a sus círculos en la Agencia de Detectives de Monstruos y leer las pistas que publica todo el mundo.



Anexo N°18 Cartas y otros.







mi personaje hubiera echo el conseguir toda la informacion y  
la gente y torturarlos para saberlo todo y encontrar  
ese tesoro y al final asesinar a todos menos a la  
mujer ya que me conquistó.

la clase me parecio muy divertida, chévere y didáctica.

**CULTOS INNOMBRABLES**

NOMBRE: Vincen

CONCEPTO: Inteligencia

CITA: Todos los seres humanos somos Espirituales

CARACTERÍSTICAS

FOR 6 Mediana Fuerza

REF 5 Baja

VOL 7 Bastante Voluntad

INT 8 Bastante Inteligente

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS

1 0 2 4 5

0 0 0 0 0

HABILIDADES

largo Escudo 3

no capaz de luchar 3

apuntador 60

Muy inteligente 8

Factor Conservador 7

Voluntad de inteligencia 5

Cooperación 10

Atención Para los Humanos 8

HABILIDADES ARCANAS

HITOS

Vincen desde que se murió su padre de una enfermedad el empezó a ser científico con las personas y curar las enfermedades con eso hay curado todas las enfermedades son sanos gracias a el científico

COMBATE

DEFENSA   DEL ARMA O ATAQUE

INICIATIVA

DAÑO   DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

AGUANTE  1

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

Infecciones Pulmonar

NINGO

CORDURA

ENTEREZA

ESTABILIDAD MENTAL

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

COMPLICACION

yo vine como sintifico me parece que  
la sr. Dica. Cumplio con lo tratado que  
a pesar de todo los heridos y muertos lo  
con tener el codificador para poder tener  
el viaje prometido.

4

**CULTOS INNOMBRABLES**

NOMBRE: Tepecer Yullis

CONCEPTO: CIENTIFICA      Universidad      CULTO

CITA: Descubrimos el molteno.

CARACTERÍSTICAS

FOR  ..... Soy una persona debil.      DRAMA  5

REF  ..... Soy muy para resistir      PUNTOS DRAMÁTICOS

VOL  ..... mi voluntad es muy basica.      (7) (2) (3) (4) (5)

INT  ..... El mundo creera a su ritmo      ( ) ( ) ( ) ( ) ( )

HABILIDADES

Armas Camaratas       20

Debil       0

Muy organizada       20

Muy amigable       10

Inteligente       40

Uso de Armas       12

Armas Atómicas       6

HABILIDADES ARCANAS

.....

.....

.....

HITOS

Tepecer Yullis es una gran Cientifica Quimica que decidio crear armas mortales quimicas para proteger a su pueblo de los ataques de los Gocereros del pais que pasaban de un año por otro enteros para que los cogieran miedo.

COMBATE

DEFENSA        INICIATIVA

ARMA O ATAQUE \_\_\_\_\_      DAÑO

\_\_\_\_\_      DAÑO \_\_\_\_\_

SALUD

RESISTENCIA .....      AGUANTE  20

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SEQUELAS

Cancer y secuelas pulmonares

CORDURA

ENTEREZA

ESTABILIDAD MENTAL

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

COMPLICACION

Yullis en la historia era una científica química que se unió con un científico llamado Wilcen. Donde se unieron para sacar un codificador que contenía papelería de mucha importancia. Ella se unió con Wilcen para sacar el codificador del museo de Estados Unidos, lastimosamente a Yullis la capturaron y no pudo seguir con la misión. Ella al verse hasido colabora con la justicia para poder ser liberada.

MI Opinión sobre la actividad es que es bueno hacer cosas diferentes para hacer cada uno sacar un poco de creatividad, para unirnos con los compañeros y el profesor de verdad FELICITACIONES  
POTE

# CULTOS INNOMBRABLES

NOMBRE: Policia CULTO: Fa  
 CONCEPTO: VAMOS a cuidar la ciudad  
 CITA: \_\_\_\_\_

**CARACTERÍSTICAS**  
 FOR 10 soy muy fuerte  
 REF 7 Resiste poco  
 VOL 3 tengo poca voluntad  
 INT 6 soy inteligente

DRAMA   
 PUNTOS DRAMÁTICOS  
 1 2 3 4 5  
 ○ ○ ○ ○ ○

**HABILIDADES**  
 Correr maratones 30  
 KUNYU 75  
 Asistente social 5  
 noct 25  
 Parion 70  
 \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
 conduce Buena 10  
 saber técnicas 70  
 \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

COMBATE  **INICIATIVA** 7  
 DEFENSA   **DAÑO**    
 ARMA O ATAQUE Chaleco antibalas **DAÑO** \_\_\_\_\_

**HABILIDADES ARCANAS**  
 \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

**SALUD** **AGUANTE**   
 RESISTENCIA  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
 \_\_\_\_\_ **HERIDO**  
 \_\_\_\_\_ **INCAPACITADO**  
 \_\_\_\_\_ **MORIBUNDO**  
**SECUELAS**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**HITOS**  
yo me bati Policia  
porque mi papa me dejó  
esa herida y por que  
un día me mataron a  
mi mamá y por eso me vol  
vi policía para después  
pagar por lo que hicieron  
qm. mamá

**CORDURA** **ENTEREZA**   
 ESTABILIDAD MENTAL  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
 \_\_\_\_\_ **ALTERADO**  
 \_\_\_\_\_ **TRASTORNADO**  
 \_\_\_\_\_ **ENLOQUECIDO**  
**TRASTORNOS MENTALES**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**DEGENERACIÓN** \_\_\_\_\_  
 ESTADO ACTUAL \_\_\_\_\_  
**COMPLICACION**  
 \_\_\_\_\_

pues el agente cars ayudo a coger  
a los sicarios en el pais colombia  
y a goryis que era la testiga tambien  
tubo carcel por que supimos que era compel.

Brinight

NOMBRE

Fuente

CONCEPTO

Papeleria el Buen Pastor en que

CITA Podemos ayudarle

TODAS

CULTO

CULTOS INNOMBRABLES

CARACTERÍSTICAS

FOR 3 Soy una persona débil  
REF 4 Soy poco resistente  
VOL 4 Hay poca voluntad  
INT 7 mediante inteligente

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗  
○ ○ ○ ○ ○

HABILIDADES

Se le gusta caminar 10  
No le interesa 10  
Analítica 10  
Persivca 10  
Parlona 10  
Ingeniera 10  
Habilidad de comunicacion 20

COMBATE

INICIATIVA

DEFENSA

DAÑO

ARMA O ATAQUE

DAÑO

SALUD

AGUANTE

RESISTENCIA

HERIDO  
INCAPACITADO  
MORIBUNDO

SECUELAS

HABILIDADES ARCANAS

CORDURA

ENTEREZA 1

ESTABILIDAD MENTAL

ALTERADO  
TRASTORNADO  
ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

Yo contesto el telefono por que tengo la cara desfigurada, por que mi novio me echo acido en la cara.

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

COMPLICACION

MI PARTICIPACION <sup>♥</sup> Es un buen ~~trabajo~~ <sup>trabajo</sup> para  
Compartir yo Erinight era  
una secretaria en la que se comunicaba con  
los malos y los buenos.

\* fue un buen trabajo para compartir  
entre todos y socializar como personas y  
compañeros de trabajo.



Nueva York

Reportera, Karla

Mt museo metropolitana de Nueva York.  
el Central Park Parque

- Codificador a los templarios  
Vince q encontrado un documento decodificado  
templarios es la clave para resolver, y el valor  
no quiere q se sepa la verdad

Terpiel y yiqi's Esta de vuelta en el disco.

y Terpiel desicio ayudar a Vince!

Vince llama brith, sobre una pacha, q' necesi  
para robar el decodificador

brith llama Yeneban y cepto habajo \$1000.00  
y llama a mio angie y lo pierda y no

contato. y Yeneban llama a Kenneth y le cuenta  
la historia, y el le dijo q' si volvio a llamar a  
mio angie \$250,000 Yeneban llama a brith por  
negociar la plata brith llama a Vince \$1000  
ladrones y la oca para vince

Entran al museo dos y Yeneban, mio Angie, ke  
Vince matan al guarday toman a la reeri es yo  
roberon las caballos roban el decodificador y Pasa  
caballo. yo le pregunto a Terpiel y yiqi's y el dijo q'  
conoce a Vince

El vaticano mundo ayudar a Francisco.

El monje pederomno. y nunca se supo, quien  
fueron los q' realmente los q' necesitaban decodificador.

Hoyos  
Castro. He Parecio muy buena la actividad, x q' hubo,  
Participacion, asi fue diversidad.



yo Kenna lo que sería vince es que quiso  
contenedo y chebre en que todos participaron  
chebre la clase

Yeramba  
~~Yeramba~~  
 NOMBRE Salvador Adgen 1365  
 CONCEPTO Soy un man que esta en la revelion  
 CITA

# CULTOS INNOMBRABLES

CARACTERISTICAS  
 FOR 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 Soy muy fuerte  
 REF 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 risista - poco  
 VOL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 pongo poca voluntad  
 INT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 soy inteligente

DRAMA  5  
 PUNTOS DRAMÁTICOS  
1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10

HABILIDADES  
 Corro maratones 10  
 Kid de xk 40  
 Profesionista 20  
 Habil 10  
 Foxion 5  
   
 Repara cosas 5  
 Malicia indigena 10

COMBATE INICIATIVA  2  
 DEFENSA   DAÑO    
 ARMA O ATAQUE   DAÑO  
Escudo chulero Protector

HABILIDADES ARCANAS

SALUD AGUANTE   
 RESISTENCIA  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
 SECUELAS  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

HITOS  
El yeramba le mataron  
a la mamá a la abuela  
y a la hermana y lo marco  
para siempre  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

CORDURA ENTEREZA   
 ESTABILIDAD MENTAL  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
 TRASTORNOS MENTALES  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 DEGENERACIÓN            
 ESTADO ACTUAL  
 \_\_\_\_\_  
 COMPLICACION  
 \_\_\_\_\_

yo dicen me gusto la actividad

hubiera cojido y negociar y robar Mucha mas Plata  
de la Pensada y hacerlo mas estrategico

NOMBRE mio Ananie

CONCEPTO monje pervertido CULTO SUC

CITA buscay la pas a traves de dias

# CULTOS INNOMBRABLES

## CARACTERÍSTICAS

FOR 10 ..... soy muy fuerte  
 REF 3 ..... soy mas sensiblen  
 VOL 3 ..... vdeta regular bajo  
 INT 4 ..... media

DRAMA

PUNTOS DRAMÁTICOS  
 1 2 3 4 5  
 ○ ○ ○ ○ ○

## HABILIDADES

lento 5  
 de vil 5  
 alta vista 20  
 habilidad de leer 10  
 buen combesador 10  
 ..... 5  
 habilidad de manejar 10  
 ..... 5  
 ..... 5

## COMBATE

DEFENSA   DEL  
 ARMA O ATAQUE

INICIATIVA

DAÑO   DE  
 DAÑO

## SALUD

RESISTENCIA  
 .....  
 .....  
 .....  
 SECUELAS

AGUANTE

HERIDO  
 INCAPACITADO  
 MORIBUNDO

## HABILIDADES ARCANAS

leer pesamientos 10  
 ..... 10  
 ..... 5

## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL  
 .....  
 .....  
 .....  
 TRASTORNOS MENTALES  
mental

ENTEREZA

ALTERADO  
 TRASTORNADO  
 ENLOQUECIDO

## HITOS

ses va monje es  
de pasar ablar  
cobre Jesus en  
reuniones de  
monjes y  
compartir vidras  
sobre cosas  
de los monjes.

## DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL  
 .....  
 COMPLICACION

mi participación fue que el monje era un ayudante de los otros personajes era de colaborar para robar el codificador para el científico y la científica que ellos lo más importante para ellos era el codificador