PASANTÍA JUEGOS DE ROL PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE Y EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO

ASOCIACIÓN APOYEMOS

ETAPA 2014-2015

EDNA LISSNEIDY UÑATE HERRERA

YENIFER PAOLA CORREA HERNÁNDEZ

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN.
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN MATEMÁTICAS
2015

PASANTÍA JUEGOS DE ROL PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE Y EL PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Asociación Apoyemos

REALIZADA POR:

Edna Lissneidy Uñate Herrera

Cód. 20092145024

Yenifer Paola Correa Hernández

Cód. 20092145034

DIRIGIDA POR:

Fernando Guerrero

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

Facultad de Ciencias Y Educación.

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Matemáticas

2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

_____

_____

_____

_____

_____

PRESIDENTE DEL JURADO

_____

JURADO

_____

JURADO

AGRADECIMIENTOS

Tabla De Contenido

INTRODUCCIÓN

Capítulo 1

PASANTIA DE EXTENSION

1.1 Contextualización de la pasantía de extensión: “Ambientes Lúdicos Para El Desarrollo Del Lenguaje Y Pensamiento Matemático”

Capítulo 2

FASE DE PREPARACIÓN DIAGNOSIS REFLEXIVA

2.1 Objetivos

2.2 Caracterización de la comunidad

2.2.1 Ubicación geográfica

2.2.2 Principales Problemáticas

2.2.3 Relleno Sanitario Doña Juana

2.2.4 La Asociación Apoyemos

2.2.5 Refuerzo Escolar

Capítulo 3

FASE DE FORMACIÓN TEÓRICA

3.1 El concepto de narrativa

3.2 Juegos De Rol

3.3 Ambientes De Aprendizaje

3.4 El Juego

3.5 Desarrollo Matemático

Capítulo 4

FASE DE DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

*4.*1 Objetivos Etapa Exploratoria

4.1.1 Objetivos del plan de formación

4.1.2 Objetivos del plan de acción

4.1.3 Actividades Realizadas En El Plan De Formación

4.1.4 Actividades Realizadas En El Plan De Acción

4.2 Estructura juego de roles “El Mundo de Kai”

4.2.1 Introducción al juego

4.2.2 Reglas del juego

4.2.3 Creando los personajes

4.2.4 Habilidades

4.2.5 Jugadores

4.3 Campaña 1

4.4 Campaña 2

Capítulo 5

FASE DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

6 CONCLUSIONES

7 REFLEXIONES

8. BIBLIOGRAFÍA

9. ANEXOS

INTRODUCCIÓN

En la formación de profesores de la Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis En Matemáticas de la Universidad Distrital se estable un perfil docente que se caracteriza por ser:

> *Un profesor reflexivo, innovador, investigador de su práctica, comprometido con la construcción y producción de los saberes disciplinares y de referencia; con el estudio, transformación e innovación de las prácticas educativas; que asume su función docente y profesional como una acción social y cultural en el marco de la participación en la construcción de sujetos sociales en las dimensiones del desarrollo humano construidas la sociedad y la cultura; contribuyendo a su formación como un sujeto autónomo, crítico, no segregador.*(Lurduy, 2008)

En ese sentido se reconoce que el aula de clases no es la única instancia de realización del profesor, sino que existen otros medios de aprendizaje que no son precisamente dentro del aula, donde el docente se ve en la tarea de participar de manera activa y reflexiva en las problemáticas sociales, contribuyendo así en la formación cognitiva, social y cultural de cada uno de sus miembros en otros ambientes de aprendizaje con el fin de desarrollar habilidades, competencias y valores que mejoran la calidad de vida.

En la pasantía de extensión se espera propiciar espacios de aprendizaje mediante los juegos de rol. Al respecto Duarte afirma que "*uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizajes lúdicos es la incorporación de juego*" (Duarte, 2003). De este modo el juego de rol se convierte en una actividad lúdica donde los jugadores interpretan un papel en una historia permitiendo a jóvenes y niños relacionarse mejor con su entorno y ampliar los procesos de aprendizaje

que los involucre en una sociedad más igualitaria para todos. Teniendo en cuenta que el desarrollo de pensamiento matemático se basa en gran parte en el desarrollo mismo de la lógica, ya que esta se percibe como la base fundamental para el desarrollo de las matemática, se puede afirmar que la lógica sustenta en cierta manera el propósito de las matemáticas y es instrumento para el desarrollo del aprendizaje reflexivo, respecto a la lógica dialéctica.

CAPITULO 1

PASANTIA DE EXTENSIÓN

1.1 Contextualización de la pasantía de extensión: "Ambientes Lúdicos Para El Desarrollo Del Lenguaje Y Pensamiento Matemático"

La modalidad de pasantía de extensión se realiza tomando como referente los lineamientos del acuerdo 031 del 25 de junio de 2014, Artículo 3° del consejo académico de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Esta modalidad se caracteriza por ser un espacio teórico práctico de carácter social en una entidad, comunidad u organismo nacional.

El convenio con la asociación apoyemos se viene realizando desde el año 2003 y ha sido dirigida por el docente Fernando Guerrero Recalde, con el propósito de implementar recursos que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de los niños del sector y aportar en el campo de la educación matemática. Va dirigido a estudiantes de la Universidad pertenecientes a la facultad de ciencias y educación que deseen realizar su trabajo de grado en la modalidad de Pasantía de Extensión.

Capítulo 2

FASE DE PREPARACIÓN DIAGNOSIS REFLEXIVA

2.1 Objetivos de la fase

- Construir un ambiente lúdico para los niños y niñas de la comunidad Mochuelo Bajo que propicie el desarrollo del lenguaje y el pensamiento matemático aportando al desarrollo personal y afectivo por medio de los juegos de rol.
- Describir y conocer la comunidad de estudiantes pertenecientes al Mochuelo Bajo.
- Actuar como desarrolladores de un ambiente lúdico e identificar las problemáticas educativas y sociales de los estudiantes de la comunidad del Mochuelo.
- Intervenir como educadores para el desarrollo del lenguaje y pensamiento matemático por medio de los juegos de rol.

2.2 Caracterización de la comunidad

2.2.1 Ubicación geográfica

La asociación apoyemos está ubicada en la periferia de la ciudad de Bogotá en el barrio mochuelo bajo, se caracteriza por ser una zona rural en el extremo sur de la localidad 19 de Ciudad Bolívar. Sus principales actividades económicas se basan en la agricultura, la ganadería y la explotación de arcilla a cielo abierto para la transformación en productos de construcción. Debido a su cercanía con el relleno sanitario Doña Juana y a la difícil conexión de esta área con la zona céntrica de la ciudad, esta se convierte en la mayor fuente de empleo.

Mochuelo bajo y alto como otros barrios, inicialmente fueron sectores conformados ilegalmente producto del asentamiento de personas víctimas del desplazamiento

y del conflicto armado. Esta zona no cuenta con senderos peatonales pavimentados ni servicio de acueducto y alcantarillado; el agua que consumen los habitantes de este sector inicialmente provenía de la montaña, ahora el 52.7% del acueducto comunal o veredal y el 47.3% del acueducto de Bogotá. La mayoría de sus casas están en elaboradas principalmente por ladrillos, tejas de lata, madera y materiales inadecuados para la construcción, otras de estas fueron donadas por programas como “Un Techo Para Mi País” y asociaciones sin ánimo de lucro.

Por su ubicación geográfica esta zona limita directamente con el relleno sanitario Doña Juana y las ladrilleras, siendo estos responsables de problemas de salubridad pública principalmente de enfermedades respiratorias e infecciosas. La calidad del aire se ve afectada por los olores provenientes del relleno sanitario y las casas se ven invadidas por moscas, mosquitos y otras plagas.

Durante el estudio realizado en el sector, se evidencio que gran parte de los hogares están conformados por madres cabezas de familia con un núcleo familiar numeroso, incluyendo niños que oscilan entre las edades de 0 a 17 años y personas de la tercera edad. Las condiciones en las que viven estas familias no son las más adecuadas teniendo en cuenta el hacinamiento y la falta de recursos. Debido a la problemática social y económica que enfrentan algunas familias con numerosos hijos, el cuidado de los menores es delegado a los hermanos mayores quienes en ocasiones se ven afectados en el tiempo que le dedican a sus estudios.

El Mochuelo cuenta con dos Instituciones Educativas de carácter oficial: Colegio Mochuelo Bajo y Colegio Rural José Celestino Mutis. Estos también presentan problemas de hacinamiento al contar con más de 45 estudiantes por salón sin dejar de lado la irregularidad académica que se presenta debido a la pérdida de clases constante por razones externas que no tienen un adecuado tratamiento, como la falta de agua o luz y por la falta e inasistencia de docentes. A pesar que la deserción escolar ha disminuido en los últimos años, la calidad de la educación es mínima en comparación con los colegios urbanos.

Los estudiantes asisten en contra jornada a la Asociación Apoyemos para realizar refuerzos escolares, asesorías en tareas, actividades extra escolares y de esparcimiento. La fundación les brinda herramientas como libros, computadores, útiles básicos escolares y un espacio para que puedan realizar sus actividades académicas el cual se complementa al finalizar la jornada con un pequeño apoyo alimentario (Refrigerio).

Los niños que asisten a la fundación manifiestan que su asistencia es voluntaria y lo hacen en búsqueda de ayuda escolar o de compañía ya que no comparten tiempo con sus padres por cuestiones laborales. La asociación para recibir a los estudiantes pide como requisito una pequeña entrevista con los padres donde se exige total compromiso y acompañamiento.

Debido a las condiciones de vulnerabilidad, la mayoría de los estudiantes recién egresados de los colegios acceden al Sena para sus estudios de educación superior. Otros de ellos se vinculan directamente al campo laboral para aportar al sostenimiento de sus familias ya sea en la zona urbana o dentro de las posibilidades laborales que se ofrecen en el sector.

2.2.2 Principales Problemáticas

Como se mencionó anteriormente, las condiciones de vida de las familias en este lugar no son las más propicias para la cantidad de personas que habitan un mismo lugar y a los servicios a los que tienen acceso. Por esta razón programas como Un Techo Para Mi País ha brindado a algunas de estas personas la oportunidad de tener una vivienda digna. A pesar de que esta es una buena labor social, es necesario considerar que no suple en totalidad las necesidades de las personas que viven allí; estas casas son prefabricadas, no cuentan con un sistema de alcantarillado, de manera que como solución disponen de una tubería que atraviesa la zona y lleva los desechos a una zanja.

Este entre otros proyectos ofrece la posibilidad a quienes habitan las casas de realizar modificaciones en el interior y exterior de la vivienda, pero debido a sus bajos recursos no es posible realizarlas.

Según Torres. C, Rincon. J y Vargas. J (2006) la urbanización en asentamientos de origen informal trae como consecuencia:

- *La Falta de espacio público en especial de zonas verdes, recreativas y centros de servicios educativos o de salud.*
- *Deficiencias en la prestación de los servicios públicos y mala calidad vial con problemas de accesibilidad, producidos por la insuficiente cobertura oficial y por la ilegalidad de muchas instalaciones.*
- *Reducción progresiva de la calidad de vida, expresada en factores como la deficiente atención en salud y educación, y la calidad del agua entre otros.*
- *Exposición a riesgos por inestabilidad de los terrenos, mala disposición de residuos y falta de control en las construcciones.*
- *Obstrucción a obras públicas por invasión de zonas aledañas a vías.*
- *Inexistencia de títulos de propiedad de las viviendas.*
- *Sobrecostos para la inversión desde el Estado y otros agentes sociales destinados al mejoramiento de este tipo de asentamientos y las viviendas*
- *No hay pagos fiscales por efectos de la no legalización.*

Según Torres, C., Rincon, J., y Vargas, J., (2006 pp. 122)

Bogotá en las últimas décadas alberga la mayor parte de la población en condición de desplazamiento proveniente del sector rural. Estos mismos pasan a hacer parte de los asentamientos ilegales de la ciudad.

En El Informe Técnico de Soporte de la Política Integral de Hábitat, Torres. C, Rincon. J y Vargas. J destacan cinco problemáticas en Bogotá sobre la gestión del hábitat y los motivos del déficit de vivienda, donde se reconoce a la ciudad como un lugar segregador y excluyente, con proyectos que no logran cumplir la demanda de vivienda para las personas pobres reconociendo la escasez de suelo urbanizado, la falta de integridad en la gestión pública y el descontrol y la poca vigilancia en la financiación de estos proyectos.

2.2.3 Relleno Sanitario Doña Juana

El relleno sanitario Doña Juana es un sitio de disposición final de los residuos, comúnmente mal llamado "botadero", término que se aleja abruptamente de la función que este realmente realiza. Estos dos términos se diferencian el uno del otro, ya que ambos son un área de disposición final de los residuos donde el botadero no tiene ningún control y el relleno cuenta con procedimientos técnicos que dan tratamiento a las basuras.

La historia del relleno toma lugar El 1 de noviembre de 1988, inicialmente es reconocido como botadero debido a que legalmente no contaba todavía con los permisos necesarios para ser tratado como un relleno sanitario. En el año 1997 debido a las malas condiciones del botadero y las fallas en su operación este tomaba terreno en los barrios aledaños en el sur de Bogotá ocasionando daños ambientales por los residuos de todo tipo que llegan allí. (Domestico, comercial, industrial y hospitalario). La disposición de RSDJ alberga basuras provenientes de municipios cercanos a Bogotá tales como Fómeque, Cáqueza, Choachí, Chipaque y Ubaque. El RSDJ es uno de los más grandes del país y único autorizado en su operación en la ciudad Bogotá.

Inicialmente el control de los lixiviados no se tuvo en cuenta durante la operación de RSDJ y no se contaba con la planeación de este líquido por lo que fue desviado a la cuenca del Rio Tunjuelo. Luego de la acción de activistas ambientales estos fueron tratados con filtros que no funcionaban efectivamente pero daban un primer tratamiento. Fue hasta el 2001 que este problema pasa a manos de la unión temporal colombo canadiense (UTCC) que realizan hasta este momento la caracterización de la entrada y salida de lixiviados.

En el año 2004 el Relleno contaba con 456 Hectáreas, donde el 40% era para la disposición de residuos sólidos. Fue en el año 1997 que se produjo un grave derrumbe que afecto las aguas del rio Tunjuelito y a las personas residentes en los

lugares aledaños. Esta crisis que afecto la calidad del aire en la ciudad de Bogotá fue el punto de partida para un adecuado tratamiento a los residuos de la ciudad.

Desde su creación, se estimó una vida útil de aproximadamente 20 años, llegando a su máxima capacidad en el año 2012 cuando la alcaldía ordeno la compra de terrenos adicionales incluyendo parte del sector Mochuelo.

El impacto ambiental negativo afecta directamente en la calidad del aire producto de los gases inevitables en el manejo de los residuos, las partículas de polución, los malos olores y los insectos. En el manejo de residuos en el relleno sanitario se generan desechos líquidos que se filtran del agua de las basuras, estos se denominan lixiviados. Debido a la cercanía con aguas estancadas y contaminadas y las actividades en la zona rural de agricultura se presenta un alto riesgo al ingerir los alimentos que pueden transmitir enfermedades e infecciones intestinales.

Las entidades públicas encargadas de orden nacional y Distrital son Ministerio de ambiente, la CAR, Secretaria Distrital de Ambiente, UAESP y las Alcaldías Locales. El operador del relleno en el año 2009 fue la empresa de aguas de Bogotá, en el 2010 fue el consorcio brasileño Centro de Gerenciamiento de Residuos Doña Juana S.A. E.S.P, CGR Doña Juana.

2.2.4 La Asociación Apoyemos

La asociación apoyemos es patrocinada por las esposas de consejeros y ex consejeros de Estado. La sede Mochuelo Bajo se encuentra bajo la dirección de la Profesora Samanta Rodríguez, está constituida por el Jardín Infantil de ICBF y El centro de Refuerzo Escolar y Apoyo en Tareas. El convenio con la Universidad Distrital Francisco José de Caldas surge en el año 2003 con el propósito de implementar recursos que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de los niños del sector. El convenio va dirigido a estudiantes de la Universidad pertenecientes a la facultad de ciencias y educación que deseen realizar su trabajo de grado en la modalidad de Pasantía de Extensión.

En este momento la asociación cuenta con la participación de aproximadamente 80 niños del sector entre la jornada mañana y tarde, 2 auxiliares de planta y 3 pasantes de la universidad.

2.2.5 Refuerzo Escolar

Para indagar sobre los conocimientos de los niños en las áreas fundamentales se realizó la asesoría en tareas donde, a partir de las inquietudes, procesos y talleres según el grado de escolaridad dejados en la institución, se logró identificar algunas dificultades específicamente en el área de matemáticas.

Al ser niños de diferentes edades, las dificultades encontradas van relacionadas desde adquisición del concepto de número y su escritura (valor posicional) hasta el sentido operacional.

Dickson (1991) afirma que el niño necesita alrededor de los 2 a 7 años para manejar coherentemente los nueve primeros números y aprender a contextualizarlos. Este proceso se caracteriza por ser lento por diferentes causas, por ejemplo, el aspecto cardinal del número es una de éstas, ya que el niño no tiene una percepción visual, ni puede idéntica que colección es más grande que otra; por esto es de vital importancia que el estudiante realice de manera adecuada un recuento exacto.

> *"…se podría pensar a primera vista que aprender a contar consiste en sólo recitar una ristra de palabras (…) proeza que los niños pequeños pueden dominar sorprendentemente pronto (…) el arte de contar comporta buen número de facultades adicionales como la de ir señalando un objeto por vez y la de llevar el control de los objetos que ya ha sido contados". (Dickson, 1991, P. 182)*

Este proceso corresponde al aspecto ordinal del número, pero también es de gran importancia el último proceso ya que consiste en saber que el número con el que se termina de contar puede ser utilizado para representar el tamaño (la

numerosidad) donde se ligan aspectos tales como el cardinal y el ordinal del número.

Para Vidal y Manjón (1996) la Dificultad para adquirir la noción de número (comprensión), la dificultad para reconocer y escribir algunos números, la dificultad en la adquisición de los órdenes de unidades y el valor proposicional de los números, la dificultad en la adquisición de la regla de los ceros intermedios, son algunos de los problemas más frecuentes al representar y escribir números. Esto se debe a que no resulta fácil comprender los órdenes de unidades y las reglas para codificar y decodificar las relaciones entre las cifras.

Capítulo 3

FASE *DE FORMACIÓN TEÓRICA*

Los conceptos que dan fundamento a la propuesta de los juegos de rol en la pasantía de extensión son: Las narrativas, el pensamiento numérico, los juegos de rol y los ambientes lúdicos.

3.1 El concepto de narrativa

La narrativa, sostiene Fairstein (s.f.), es presentada por Bruner (2003) como uno de los medios privilegiados a través de los cuales la cultura da forma a la mente. La narrativa es concebida como un modo de funcionamiento cognitivo, una forma de organizar la experiencia y de construir la realidad.

Para Bruner (2003), citado por Fairstein, la gran narrativa es, en espíritu, subversiva, no "pedagógica". Según este autor, la ficción narrativa crea mundos posibles, a partir del mundo que conocemos y tiene en cuenta la vida real y familiar, pero deben ordenar de ella lo suficiente como para tentarnos con alternativas que la trasciendan.

Aprendizaje y narrativas

De acuerdo con Egan (2005) ha de proponerse un estudio de la relación entre intelecto y narrativa para comprender la naturaleza de los aprendizajes de los niños y jóvenes, y para estudiarla postula la idea de entendimiento narrativo:

> *"(…) La aceptación de un componente narrativo en nuestra vida mental y la elaboración de ideas acerca del aprendizaje que reflejen claramente ese componente narrativo" (Egan, 2005, p. 170).*

La descripción de la manera como los niños entienden los cuentos de hadas narradas por los adultos (padres, profesores y otros actores que rodean la vida infantil) ha sido señalada con frecuencia y por lo general se le toma como un

reflejo de "*la manera en que los niños ordenan su mundo (…) dividiendo todas las cosas en opuestos*" (Bettelheim, 1976, p.74; citado por Egan, 2005, p.171).

A su vez sostiene que la narrativa pone en conflicto conceptos básicos como seguridad/peligro, coraje/cobardía, etc.; luego, elabora el conflicto y, finalmente, lo resuelve. Estos conceptos tienen dos características notables: primero, son abstractos, y segundo, son afectivos. Constantemente podemos observar que estructuran las narrativas inventadas por los niños (Paley, 1981, 1984, 1990; citado por Egan, 2005, p.171).

Para Egan (2005) cualquier contenido en una disciplina escolar, entonces, debería organizarse según este principio: *"(…) Para hacer más atractivo y accesible el contenido debemos organizarlo en función de conceptos abstractos binarios"* (Egan, 2005, p.172).

Según este autor el niño también "conoce" conceptos binarios por ser profundos y afectivos cualquier contenido se vuelve accesible y hace correspondencia. En la vida mental de los niños, la realidad imaginada y las emociones que se crean son también "reales" producto de las narrativas inventadas. Esto, afirma Egan, se puede explicar debido a que los niños sienten una gran atracción por lo fantástico.

Un sesgo interesante del modelo de discriminación/mediación es su capacidad para explicar fácilmente el atractivo que ejerce sobre los niños los contenidos fantásticos y de la vida real pero exótica. Tales contenidos constituyen parte importante del pensamiento de los niños. Lo que también es evidente, sostiene Egan (2005), en el modelo es que la generación de las categorías mediadoras se construye por un salto metafórico y no por una asociación de contenido. Así, los relatos fantásticos de los niños están, en gran medida, compuestos por categorías que median entre la discriminación básica que hacemos entre categorías empíricamente discretas (Egan, 2005, p.176). Por ejemplo, entre el concepto caliente y frio media el concepto "tibio" y entre éste y frio el concepto "fresco", pero, ¿qué concepto media entre seguridad y peligro?, hay entonces que recurrir

a la metáfora como conexión, aunque esto sólo se dé rienda suelta en la imaginación.

Aprendizaje matemático y narrativas

Egan (1991, 1999) al sugerir como principio organizador del contenido matemático acude a los conceptos abstractos binarios “ingenio – despiste” para que de modo natural los niños vean en la historia de la matemática cómo elaboraron conflictos los matemáticos de la antigüedad, en torno a la construcción de conceptos matemáticos (por ejemplo, el sistema de numeración decimal) y como los resolvieron, al involucrarse en esas emociones, la narrativa produce un efecto de exquisita motivación en los niños por hacer parte de la historia. La clave de la humanización o, mejor, re humanización de las matemáticas por los niños consiste en volver a relacionar los trabajos de cálculo con las intenciones, esperanzas, temores, etc., que en principio las generaron. (…) El problema no está en la abstracción de las matemáticas sino en la deshumanización. (Egan, 1999, p.105-106).

Por otra parte, Egan (1991) sostiene: “*Tenemos que sensibilizar a los niños respecto a que por medio del lenguaje se construyen sus significados […] Así, el fundamento de la lógica que descubrimos en las culturas orales nos lleva a jugar con la metáfora y a la construcción de estructuras lingüísticas mediante una compleja lógica de las conexiones metafóricas”. (Egan, 1991, p.197).*

Niñez y narrativas

Sutton-Smith (2005), sugiere radicalizar el concepto de niñez debido que para entender al niño como narrador, como contador de relatos fantásticos, se sugiere construir una Teoría del entendimiento multivoco del niño:

“(…) El entendimiento del niño es refinado, complejo, evoluciona en muchos niveles y es multivoco” (Sutton-Smith, 2005, p.111).

Así, este autor se separa del concepto de andamiaje propuesto por Bruner con relación al papel del adulto en la zona de desarrollo próximo (ZDP), para mostrar

que la voz del niño es polifónica, diversa y que puede crear novedad separándose de la situación inicial planteada por los adultos para buscar satisfacer sus propios intereses. Al respecto Sutton-Smith (2005) afirma: “La niña transforma la situación inicial de andamiaje en una situación de simulación y novedad. Y a veces la niña se convierte en su propia narradora, suplantando a los adultos. Ella asume el rol oficial o inventa un nuevo texto, en el que es seria pero innova” (Sutton-Smith, 2005, p.114).

Para este autor, la mente infantil no es una *tabula rasa* que espera pasivamente la mente adulta, incluso cuando espera ayuda o mediación de los adultos.

Por eso, los niños en el juego no solo inventan narrativas que dan vida a nuevos mundos sino que dotan de sentido a los conocimientos construidos en ellos y las emociones que los generan. Siguiendo a Vigotsky (1978): “El juego tiene una relación directa y no indirecta con la cognición”.

3.2 Juegos De Rol

Para Cai, X.(2012) el paracosmos es el termino que los psicólogos infantiles acuñan al carácter especulativo de construir y anticipar mentalmente mundos que estimulan la capacidad creativa e imaginativa en la infancia.

Rivera, G citado en Cai, X (2012) afirma que el paracosmos es una forma de fantasía estructurada que luego se correlacionará con géneros literarios/folklóricos específicos, como el mito fundamental, la saga, los relatos de viajes la fantasía épica, y en términos de lenguaje hipertextual, con un modo narrativo novedoso, la hiperficción.

Cai, X (2012 pp. 97)

En ese sentido el paracosmos permite crear un patrón en un mundo alternativo que condicionan el aspecto temático como formal en las narraciones que lo integran, es decir que se comparten ficciones que contienen un espacio creativo e imaginario y unos temas o referencias en imágenes reiteradas de lugares y personajes.

Es a partir del paracosmos que se puede establecer la función de los juegos de rol dentro de una comunidad, ya que para Cai, X (2012) la fantasía, lo fantástico y lo maravilloso llega a ser una necesidad del conocimiento, dando lugar a la mimesis que según Aristóteles es el impulso esencial de la literatura y la fantasía que es a su vez una particularidad ya que esta revela otro tipo de fenómenos diferentes de los normales.

Las narrativas en los juegos de rol

Sirven para salirse de la cotidianeidad, desarrollar sentimientos, seguir personajes y hacerlos evolucionar de acuerdo a una historia, según las características que uno quiere que tenga el personaje en el que se proyecta. En el juego de roles es más divertido crear personajes que sean totalmente distintos a la personalidad del participante.

Son juegos de imaginación, histriónicos, donde lo principal es interpretar personajes en un mundo distinto y fantástico. El propósito es desarrollar al máximo el personaje para exteriorizar algo que uno tiene.

El juego de rol no es un juego como cualquier otro, porque en él no existen ganadores ni perdedores, sólo personajes que evolucionan.

Historia de los juegos de rol

La historia de los juegos de rol se remonta a la interpretación de roles combinada con los WarGames(Juegos de Guerra de Fantasia), donde los participantes se apropian de algunos personajes y mediante ellos logran establecer la creación de una historia, en la cual la participación se fundamenta en acciones, caracterizaciones improvisadas y un sistema de reglas.

Este está conformado por un máster, quien es el director del juego encargado de dar forma y rumbo a la historia en cada una de las sesiones, así mismo escribe los guiones del juego de rol, diseño los acertijos, trampas y escenarios.

La naturaleza del juego es caracterizada por no desarrollarse en un ambiente competitivo como habitualmente se visualiza el juego en la sociedad por el contrario se enfoca en la creación de estrategias para superar las adversidades mismas que el juego de rol plantea.

Uno de los juegos de rol más conocido es *Dungeons&Dragons* (calabozos y dragones) que se dio a conocer en la década de los 80

Aportes pedagógicos que brinda la implementación de los juegos de rol como estrategia de enseñanza

Cano, N. Zapata, F. (2010) establecen algunos aportes que ofrecen los juegos de rol y aventura en el campo de la educación tanto para docentes como estudiantes:

> *Para el docente los juegos de rol proporcionan una estrategia rica, llena de posibilidades para enseñar o afianzar un concepto, permite la interdisciplinariedad de los saberes, presenta alternativas muy atractivas e ilustrativas que van desde complejidades manejables hasta complejidades con mayores y crecientes niveles de relación de variables, seguir el protocolo de mediación y "Cerrar la brecha entre teoría y práctica y consolidar el desarrollo de destrezas." Para los estudiantes el juego de rol motiva intrínsecamente al estudiante, brindándole diversión, incentiva un manejo apropiado de la información, toma de decisiones complejas y dominio de altísimos niveles de lectura, permite aprender jugando inteligentemente, desarrolla la creatividad y la imaginación, fomenta el trabajo en equipo y ayuda a* "*Comprender cómo se sienten y reaccionan otros en distintas situaciones. Recibir retroalimentación inmediata y diversificada acerca de su actuación*." (Cano, N. Zapata, F. (2010)

Procedimiento para mediar en un juego de rol

El protocolo de mediación según Cano, N. Zapata, F. (2010) es una herramienta metodológica que facilita la mediación entre el docente y el estudiante para que este último logren resolver cualquier problema o situación que sea planteada en el juego de rol que conlleve a la auto-reflexión y al dominio de la impulsividad. En si es una estrategia de resolución de problemas que permite al docente preguntar con intención y el desarrollo de estrategias por parte del alumno.

Para desarrollar dicho protocolo de mediación es necesario plantear un tipo de preguntas que den respuesta a las estrategias a llevar a cabo. Para ello consideramos importante tener en cuenta los planteamientos de Tébar (2003), Puentes (2006) y Polanía y Sánchez (2007) citados en Cano, N. Zapata, F. (2010) resumidos en la siguiente tabla:

Protocolo de Mediación	
Formas de interrogación **(Labor docente)**	**Ámbitos de interrogación** **(Labor del estudiante)**
¿Qué ve? (identificación) Como preguntas complementarias se podrían hacer: ¿Qué has encontrado?, ¿En qué lugar de la página?	Es importante que el estudiante tenga una percepción clara definiendo tres niveles de observación: 1. Lo que ve a simple vista, 2.Lo que no ve a simple vista y 3. La relación de las partes con el todo: ¿Qué es esto?
¿Qué hay de nuevo? (comparación) Como preguntas complementarias se podrían hacer: ¿Qué haces cuando	El estudiante deberá establecer una contrastación de lo que sabe con lo nuevo que se le presenta, estableciendo semejanzas y

comparas?, ¿En qué situaciones de la vida comparas?, ¿Puedes darme un ejemplo?	diferencias.
¿Qué hay que hacer? (Discriminar) Como pregunta complementaria se podrían hacer: ¿Qué se pide?	El estudiante debe identificar, la labor a desarrollar, qué se pide, identificar las variables y los contextos de la situación
¿Cómo lo hago?(análisis) Como preguntas complementarias se podrían hacer: ¿De cuántas formas podemos iniciar la resolución de un problema?, ¿Por qué has comenzado por este dato o elemento?, ¿Qué pasaría si empezaras por otro sitio?	El estudiante deberá establecer una estrategia de solución, pasos que lo lleven a resolver el problema.
¿Qué aprendí?(meta cognición) Como preguntas complementarias se podrían hacer: ¿Cómo lo hice?, ¿Qué idea sintetiza mejor de cuánto hemos estudiado?, ¿Cuáles son los elementos esenciales de este tema?, ¿Qué estrategia has seguido?	El estudiante evalúa la estrategia utilizada, si funcionó si podría mejorarla .Además deberá establecer principios y generalizaciones.
Nota: A medida que el estudiante se va familiarizando con la metodología del protocolo de mediación, deberá aprendérselo y utilizarlo por sí mismo, cada vez más va siendo tarea propia del estudiante.	

Aportes del juego de rol a la formación de los niños y jóvenes

1. Promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

2. Desarrolla la adquisición de vocabulario.

3. Estimulan el potencial creativo e imaginativo de la persona, además de hacer trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al enfrentar nuevos mundos, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos.

4. Afianza los lazos de amistad entre los grupos de participantes.

5. La persona va adquiriendo nuevas habilidades a lo largo de la campaña del juego de roles o durante la confrontación con los demás jugadores.

Los juegos de rol como mediación educativa

En los juegos de rol es de vital importancia la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio. Como todo juego debe tener un líder que en los juegos de rol es llamado máster, él es el encargado de dirigir la historia, los sucesos físicos, sucesos mágicos, describir el escenario y las circunstancias que suceden durante el desarrollo del juego.

Los juegos de rol buscan que los niños y niñas generen entre sí habilidades sociales las cuales les permitan aprender a auto-organizarse, a escucharse entre sí, a resolver conflictos, a distribuir responsabilidades y trabajo, también en la parte cognitiva permite analizar, evaluar, interpretar y observar las ocurrencias dentro de los mundos creados y los retos por superar, involucrarse en las diferentes situaciones que emergen dentro y fuera del juego, permitiendo acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevante, informaciones que serían absurdas de otra manera.

Los juegos de rol generan ambientes de aprendizaje que más que un espacio físico dotado de materiales, es un escenario que propicia condiciones favorables

de aprendizaje. De esta manera los participantes desarrollan capacidades, competencias, valores y habilidades entre otras. (Duarte, 2003).

Todo esto con el fin de propagar el ámbito social, cultural y afectivo de los individuos en los que se crean relaciones no solo con los conceptos a tratar sino también con sus participantes. Así pues, el ambiente de aprendizaje genera conductas de colaboración, solidaridad, respeto y además se estimula la creatividad, la autonomía y la curiosidad. Además se propicia el desarrollo de valores y comportamientos que permiten mejorar la convivencia, y desarrollar los procesos de aprendizajes no solo en cuanto a matemáticas sino aspectos sociales y competencias ciudadanas. Por lo cual, el ambiente de aprendizaje, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento.

Por esta razón es importante reconocer que estos espacios deben organizarse de tal manera que produzca en sus participantes el deleite y el placer por aprender, por construir y entender la realidad. Es allí donde la lúdica aparece de manera importante dentro de los ambientes de aprendizaje, pues la lúdica como lo expresa Duarte (2003), da lugar a:

Los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, es una opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en el medio y siendo la fuente que permite relacionar pensamientos que ya tienen para producir pensamientos nuevos. Se debe ser consciente que en la formación del niño y el joven interactúan varios factores, y que lo lúdico es un escenario enriquecedor, por lo cual no hay que perderlo de vista si se quieren abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos.

En cuanto a la creatividad, esta entra a formar parte del desarrollo cognitivo e integral del individuo al igual que el juego, dado que “El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que en él, el paciente se muestra creador.” (Winnicott,

1999, p. 80). Explicando lo anterior se puede decir que en el juego se lograr crear y hacer uso de la personalidad, por lo que el individuo manifiesta seguridad y al mismo tiempo se siente libre y autónomo frente a las decisiones que toma en el juego ya que el mismo puede crear.

Así como los niños necesitan jugar también es importante y necesario ver que la creatividad tiene un papel importante al momento de realizar esta acción. El juego permite a los niños expresar sus sentimientos e ideas. El juego "conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos" (Moyles, 1920, p. 87).

Con base en esto se pretende ver la importancia de trabajar es tipo proyectos con poblaciones en condiciones de vulnerabilidad como lo es la comunidad de Mochuelo Bajo (Ciudad Bolívar), para dar a conocer más a fondo el contexto de la fundación nos fundamentamos en los antecedentes presentados por estudiantes que realizaron la pasantía "*juegos de rol como mediación educativa para el desarrollo del lenguaje y pensamiento matemático" (2012).* En este sentido, se pueden identificar que el mochuelo bajo se encuentra en la periferia de Bogotá, exactamente en el extremo sur de la localidad de ciudad bolívar, por esta razón el acceso de legada para llegar por medio de un transporte publico es bastante difícil, lo cual implica un cierto aislamiento y dificultad para que sus habitantes se movilicen en la ciudad, y de esta misma manera cuenta con un acceso limitado al conocimiento, es decir a programas que posibiliten el desarrollo personal y cognitivo.

Por otra parte, se encuentra en un contexto social deprimido, en el que se ubican familias desplazadas, en el mismo perímetro urbano, niños maltratados y abandonados. Por esta razón su población es desescolarizada, ya que por la problemática del desplazamiento se ven forzados a dejar sus estudios y a cambiar repentinamente de instituciones educativas, lo que provoca problemas de adaptación escolar. Por ello es importante querer contribuir a la formación integral de los niños y niños, donde se posibiliten elementos necesarios para que crezcan

como personas, buscando desarrollar todas sus características, condiciones y potencialidades, tanto en lo cognitivo, como en lo personal.

Juegos de rol y prácticas matemáticas

Para Bishop, R (1999), todas las culturas se caracterizan por procesos de inculturación matemática, queriendo decir con ello que se desarrollan habilidades universales como prácticas humanas (medir, localizar, contar, diseñar, entre otras) y que esa transmisión se da a través de una tecnología simbólica y unas praxeologías (sistemas de prácticas de donde emergen los objetos matemáticos culturales). Cada cultura tiene sus propias prácticas, sus modos de conocer y de apropiarse de las herramientas de su cultura (objetos matemáticos) con el fin de comunicarse matemáticamente para transformar la realidad social y cultural. Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, es importante ver:

> "la educación matemática es un proceso social debido a la naturaleza social, humana y esencialmente interpersonal de la educación, se suele ignorar este carácter solo por el hecho de adquirir habilidad para el cálculo y el deseo de lograr una educación matemática eficiente" (Bishop, 1999, p 66 citado por Ariza y otras, 2009).

Para Guerrero, F Rodríguez, J y otros (2012) Los juegos de rol son una hibridación entre ficción y realidad, entre imaginación y fantasía. En ellos como en cualquier juego hay pérdida temporal de las responsabilidades y un máximo de creatividad. El propósito no es ganar sino aprender de las experiencias de los otros, el jugar por el jugar y no por un fin. La formación matemática se da en el desarrollo del juego no como intención sino como deseo. Los juegos matemáticos entonces son la esencia de los juegos de rol, se han clasificado de tres tipos: reglados (con algoritmia de por medio), recreativos (acertijos lógico matemáticos) y de estrategia (puzles y de desafío a la mente). Resolverlos en los mundos creados les da como recompensa pasar la puerta que conduce de uno de ellos a otro, como en los juegos de rol de "Calabozos y dragones", "El señor de los anillos", entre otros.

Los niños como simples receptores pasivos de narraciones, los cuales producen esos mágicos efectos con independencia de la inteligencia, actividad ambiente social y cultural. El valor de los niños pequeños no son simples receptores sino autores de los relatos. Los propios relatos pueden producir éxtasis al captar y expresar la auténtica voz personal, el auténtico yo en un mundo real de la enseñanza de las habilidades de la lectura y escritura en una alfabetización y objetivo en la educación en capacitar al niño por medio del habla con cierta sensibilidad de conceptos como la inteligencia, aprendizaje, creatividad, habilidad, conocimiento y reestructuración del pensamiento en el razonamiento abstracto, operaciones concretas, razonamiento teórico o pensamiento descontextualizado.

La Creación Literaria En La Edad Escolar

La oralidad puede estimular y desarrollarse en los niños a través de productos de la escritura ya que este es el arte más típico de la edad escolar. En una edad temprana los niños pasan por varias etapas, primero se encuentran con un primer modo de expresión que es el dibujo, desde los trazos para dibujar cuadrados y figuras geométricas hasta la etapa representacional del mundo que les rodea, transformando así el carácter de su obra creadora. Ya después el dibujo pasa a un segundo plano y la oralidad y alfabetización empiezan a hacer parte de su cotidianidad.

Ya en este punto “La Palabra” es usada de manera personal para expresar sucesos de la vida real, deseos y vivencias personales por medio de las relaciones humanas las cuales adquieren un dominio propio de acuerdo a la edad del niño. Este es un proceso en donde el niño acumula numerosas experiencias que le permiten lograr un elevado dominio que va desde el lenguaje hablado hasta el lenguaje escrito.

Egan Afirma que hacia la edad de los 7 años los niños van progresando de manera satisfactoria en el sisma educativo comenzando con una nueva reestructuración del pensamiento.

Gaupp Citado en Vigotsky, L. (2003) indica que la expresión de las ideas y de los sentimientos de los niños va muy por detrás de su capacidad de expresarlo oralmente, sin que sea fácil de explicarlo; esto ocasiona que el lenguaje escrito resulte mucho más informal que el lenguaje hablado debido a que el lenguaje oral resulta ser más comprensible por ser una reacción natural producto de la comunicación viva con otros personas.

En este sentido Vigotsky, L. (2003) afirma que es mucho más fácil desarrollar la afición literaria en el niño ya que esta se logra cuando se invita al niño a escribir sobre temáticas que comprenda en su interior, que le emocione y, especialmente, le estimule a expresar con palabras su mundo interno.

Tolstoi Citado en Vigotsky, L. (2003) establece que al proporcionar estímulos y material para crear es posible educar a los niños en el arte literario y adicionalmente indica que para lograr este fin es necesario que:

> *"Primero: brindarles el más extenso y variado conjunto de temas, no inventados a propósito para ellos, sino entre los más serios y que interesaban al propio maestro. Segundo: dar a leer a los niños libros infantiles y proponer como ejemplos sólo cuentos infantiles. Tercero: (de especial importancia) al examinar los cuadernos en que escribían sus composiciones no hacer jamás a los niños observaciones acerca de la limpieza, de la caligrafía, de la ortografía, ni, lo que es básico, sobre la composición o la lógica del relato. Cuarto: como las dificultades de la composición no se refieren al volumen ni al contenido, sino al tema artístico, la secuencia residirá no en el volumen ni en el contenido, ni en el lenguaje, sino en la trama*... (Vigotsky .2003, p. 23)

En la educación no consiste en modo alguno en contagiar sofísticamente en los niños, ideales, sentimientos o criterios que les sean completamente ajenos. La verdadera educación consiste en despertar en el niño aquello que tiene ya en sí, ayudarle a promoverlo y orientar su desarrollo en una orientación determinada.

Vigotsky afirma que "*La producción infantil se encuentra en tal relación con la de los adultos como los juegos están respecto a la vida misma."* El juego logra desarrollar la imaginación creadora en el niño y surge de lo espontaneo, de lo creativo, de su propia fantasía que va estimulando su reacción artística y literal y direcciona sus composiciones.

Permitiéndole el sentido y la importancia de esta instauración artística residen tan sólo en que permite al niño superar el desarrollo de su imaginación creadora que muestra su fantasía donde le dará cada vez una dirección nueva a sus escritos. Consiste también de su importancia en que el niño, ejercitando sus anhelos y hábitos creadores, dominar el lenguaje, el sutil y complejo instrumento de formular y transmitir los pensamientos humanos, sus sentimientos, el mundo interior del hombre.

Por otra parte Vigotsky (2003) caracteriza la importancia del arte teatral en la edad escolar ya que es de gran gusto para los niños, afirmando que la creación artística infantil permite unir de modo más eficaz y cercano las vivencias personales y se encamina a una forma dialogada que refleja plena claridad de una vista de ilusiones en hechos que realizan los propios niños.

La tarea de componer e improvisar es una fuente de inspiración y de materia para los más diversos aspectos del arte, *"Es una creación hablada, dialogada, en que los niños necesitan, la comprenden y que viene a ser como parte de un todo, algo así como preparación o parte integrante de un juego, estas obras resultarán sin duda más imperfectas y menos literarias que las preparadas y escritas por autores adultos, pero poseen la enorme ventaja de que han sido creadas por los propios niños, en medio de fantasía e imaginación.*

La obra teatral y su libreto, deja que los niños busquen una escenificación del espectáculo, y del mismo modo que sean ellos los que imponen un libreto donde alcanza la comprensión y los sentimientos de ellos mismos. Los niños relacionarán y combinarán las plataformas y todas las formas exteriores del teatro adulto trasladadas mecánicamente a la escena infantil; el niño es un mal actor para los

demás, pero para sí mismo es el mejor y todo el espectáculo debe ser para que ellos se sientan en su mundo de fantasía, estén penetrados por el interés de la trama, por su propio curso, no por sus resultados, porque será su satisfacción y experiencia en la preparación de su espectáculo y del proceso mismo de su representación, y no por el éxito y el aplauso de los adultos.

Ilustrando siempre al niño a acontecimientos revolucionarios, a hechos políticos; el teatro debe el objetivo de una función de educación estética; el teatro además de su objetivo promocionista, debe contener determinados elementos de creación artística, para ellos. Donde su expresión artística se encuentra en el cantar, en su expresión verbal cuando el dramatizada en el sentido más estricto de la palabra.

El espectáculo-juego se acerca a la dramatización, llegando a borrar todas las diferencias entre ambos. Es por esta razón que algunos pedagogos incluyen el teatro en sus métodos de enseñanza, ya que es una forma eficaz de expresión corporal que responde a la naturaleza motriz de la imaginación infantil.

Según Egan (1999) en los niños se debe implementar un aprendizaje continuo por medio de actividades con imaginación; este método no se ve reflejado en los currículos actuales puesto que se encargan de desechar la imaginación de los niños, es algo no pertinente para el aprendizaje, y no están pensados en el desarrollo de este tipo de capacidades. Con esto no se quiere decir que se implemente todo un currículo con solo “imaginación” pero si se debe buscar que este desarrolle niños con un pensamiento imaginativo y lógico matemático. El centrarse en dichas actividades permitirá descubrir herramientas conceptuales complejas y poderosas en acción. "L*as capacidades imaginativas de los niños no solo encuentran aplicación en los relatos fantásticos, sino que también crecen y se desarrollan cuando se aplican a la historia, las matemáticas y las ciencias" (Egan, 1999; pag. 33).* Para que logremos un buen desarrollo de la imaginación de los niños es necesaria la implementación de currículos en donde se reflejen la imaginación como una herramienta de aprendizaje la cual va ligada con las capacidades intelectuales de los niños.

Por otra parte, narrar un cuento es establecer un significado con el cual se busca unir el significado cognitivo con el afectivo. El cuento debe convertir el conocimiento concreto en un hecho significativo y a la vez interesante para los lectores. Egan (1999) describe un modelo para la forma de narrativa del cuento la cual consiste en:

- Descubrir lo importante. (¿Qué es lo más importante del tema?, ¿porque puede interesarle a los niños?, ¿qué tiene de interesante desde el punto de vista afectivo?)
- Encontrar los pares opuestos. (¿Qué pares opuestos captan la importancia del cuento?)
- Organización del contenido en forma de cuento. (¿Cual es el contenido particular de los pares opuestos?, ¿Qué contenido estructura mejor el tema para su desarrollo en forma de cuento?
- Conclusión, (¿Cuál es la forma de resolver el conflicto entre los pares opuestos?
- Evaluación.

En la aplicación del modelo es necesario que el docente descubra ilustraciones que representen los hechos mencionados en el cuento, contar con materiales dejar tareas asignadas a los niños; realizar preguntas que lleven a los niños a una mayor comprensión de los temas. La utilización de este modelo en las matemáticas está orientada a la coherencia.

3.3 Ambientes De Aprendizaje

Según (Duarte, 2003). Un ambiente de aprendizaje es *"El escenario en donde se desarrollan condiciones favorables para el aprendizaje en el cual todos los participantes despliegan capacidades, competencias, habilidades y valores",* entonces el diseñar un ambiente de aprendizaje se refiere a la previsión de los mejores contextos para favorecer el aprendizaje dado una necesidad en un ámbito específico. El diseño de los ambientes de aprendizaje se fundamenta en una necesidad y considera los procesos y principios psicológicos generales del aprendizaje, las características específicas del grupo meta, así como la naturaleza

de los contenidos y procesos requeridos para su aprendizaje. En el diseño de ambientes de aprendizaje se planean y preparan las mejores condiciones que impacten positivamente al proceso aprendizaje.

Comunidades de aprendizaje

Para Álvarez, A (2008) un ambiente de aprendizaje lúdico es un espacio en el cual se desarrolla la creatividad, se establecen reglas, retos y problemas que permiten el surgimiento de potencialidades, habilidades y conocimientos. Por medio de la fantasía se logra poner en juego diferentes componentes de la vida, formas colaborativas y retos. Se comprometen potenciales físicos, mentales, afectivos y creativos, de allí que los ambientes de aprendizaje lúdico se generen a partir de la incorporación del juego.

3.4 El Juego

El Juego simbólico - juegos de estrategia

Para Gudiño V, citado en Torres, M (2012) los juegos como estrategia ayudan en el aula a la búsqueda de actividades innovadoras e incentivadoras las cuales cuenten con un trasfondo pedagógico el cual es aplicable para cualquier etapa de un diseño curricular generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades e intereses ritmo y edad de niños/ jóvenes con la intensión de aprender sin estrés y disfrutar mientras aprenden. El juego sirve de mediador para complementar debilidades o carencias de los estudiantes, luego este enlaza contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local. Y sirven de base para fomentar y fortalecer los valores de cooperación, respeto, solidaridad, honradez, tolerancia, lealtad, entre otros.

Martínez, C (2001) afirma que *“algunos psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia, ya que son medio para formar la personalidad y una forma de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa*

o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que se puede reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real"

Por otra parte Labrador, M (2008) indica que el juego posibilita tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales, es decir. El juego es visto como una herramienta del profesor que se debe incluir en el proceso de aprendizaje que debe estar debidamente visualizado y planeado para la población a la que va dirigida teniendo en cuenta intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos, que posibilite una práctica significativa de aquello que se aprende.

Los juegos y las matemáticas

Los juegos matemáticos tienen la intención de *hacer pensar* a la personas por medio de enigmas acertijos y problemas que estimulan la inteligencia y las diversas capacidades del intelecto Matemático.

Por ello Hammond (1990) resalta que es importante destacar que existe un lenguaje metafórico que se identifica como un patrón de comunicación hipnótica que se fundamenta en dos niveles: uno de ellos con un enfoque abierto dirigido a la mente consiente y un enfoque encubierto dentro de cada uno de los contenidos del relato que se dirige a la mente inconsciente.

Según Erickson citado por Cabrestrero, J. la ventaja de emplear este tipo de metáforas y comunicación mediante acertijos permite abordar un tema sin necesidad de mencionarlo directamente, por ello lo denomina como comunicación paralela.

El Juego Como Estrategia De Aprendizaje

Zambrano (2006) expone que en la didáctica de la matemática "es la disciplina científica cuyo objeto es la génesis, circulación y apropiación del saber matemático y sus condiciones de enseñanza y aprendizaje" (p.5). Por ello es necesario que los

docentes de matemáticas, asimilen la importancia de la didáctica de esta disciplina, a fin de buscar alternativas metodológicas para que los estudiantes sean constructores de su propio aprendizaje se apropien de esos saberes y conocimientos matemáticos (De tal manera que puedan observar, reconocer y describir las formas de las figuras de su entorno inmediato y, en consecuencia establecer relaciones entre espacio y forma.)

Debido a que, la finalidad de los juegos tienen una doble intención no se trata de lograr dos metas por separado, sino de manera conjunta es posible afirmar que estos juegos, si se emplean de manera adecuada se pueden convertir en instrumentos muy útiles para lograr una ambiente educativo eficiente en cuanto al desarrollo de los procesos psíquicos que conllevan a una mayor productividad grupal y que, a la vez, son satisfactorios para los participantes. Vygotsky (1978) citado en Baquero (1997) habla sobre la teoría del juego y coincide que a nivel de la primera infancia, el juego cumple una tarea mediadora y actúan como una plataforma de un objeto a otro. El juego en la educación. Para Ferrero (2003) el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal, desde este punto de vista, el juego en el aula tiene un enorme valor como recurso didáctico convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza. El juego y la enseñanza de la matemática, además de facilitar el aprendizaje de la misma, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la prevención que los y las estudiantes tienen hacia esta asignatura. Según CENAMEC (1998): El Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia. La incorporación del juego de manera efectiva a los procesos de enseñanza y aprendizaje de la matemática, entre muchas posibilidades; puede ser utilizado:

- Como motivador de un trabajo posterior.
- Para afianzar conceptos
- Para reforzar las combinaciones de adición, sustracción, multiplicación y división.
- Como reforzador de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Representar una situación o problema de forma esquemática, es decir, construir un modelo de la situación, donde los alumnos y el docente logren precisar las reglas del juego, lo cual ayuda a los primeros a convertirse en actores y no en simples espectadores de la situación. El estudiante no juega para aprender matemática, pero por medio del juego desarrolla, de una manera intuitiva habilidades y destrezas matemáticas, que constituyen procesos cada vez más complejos, mediante el ejercicio fructífero de la imaginación

Desde la perspectiva de Alberto Ivern (1994) el juego didáctico se divide en dos categorías, los primeros juegos básicos y de integración y la segunda juegos de aprestamiento y apropiación, para el desarrollo de estas actividades se trabajaran juegos básicos y de integración, ya que estos permiten específicamente el reconocimiento e integración de un grupo en un contexto cotidiano, y de la misma manera conocer a los niños saber que les gusta hacer y respetarlo. Y desde el punto de vista de Paula Chacón (2008) el juego es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel educativo, y que proporciona diversas ventajas en la medida en que se fomentan habilidades físicas, sociales, biológicas, emocionales, cognitivas, entre otras, aunque estas no se hagan evidentes en la realización de dichos juegos. Por otra parte, es importante mencionar que el juego permite que los estudiantes se diviertan en la medida en que el docente guie un fin específico.

3.5 Desarrollo Matemático

Durante la propuesta se abarcan tres de los cinco pensamientos matemáticos: Pensamiento Numérico y Sistemas Numéricos, Pensamiento Espacial y Sistemas Geométricos, Pensamiento Aleatorio y Sistemas de Datos tomando como base los lineamientos curriculares propuestos por el MEN. Como eje transversal se tiene en cuenta el pensamiento lógico matemático a partir de la teoría del desarrollo de Piaget.

El enfoque principal de la propuesta se fundamenta en el primer pensamiento pero cabe resaltar que cada situación planteada permitirá la intervención de los otros

pensamientos. El MEN en sus lineamientos curriculares para el área de matemáticas destaca la importancia del pensamiento numérico y sistemas numéricos debido a que en la mayor parte de las actividades de la vida diaria de una persona y en la mayoría de profesiones se exige el uso de la aritmética. Las herramientas para desarrollar este pensamiento son los sistemas numéricos el cual comprende el sentido operacional, las habilidades y destrezas numéricas, las comparaciones, las estimaciones, los órdenes de magnitud, etcétera. El pensamiento numérico se adquiere gradualmente y va evolucionando en la medida en que los alumnos tienen la oportunidad de pensar en los números y de usarlos en contextos significativos, y se manifiesta de diversas maneras de acuerdo con el desarrollo del pensamiento matemático.

Mcintosh (1992) citado en MEN (2008)afirma que “el pensamiento numérico se refiere a la comprensión general que tiene una persona sobre los números y las operaciones junto con la habilidad y la inclinación a usar esta comprensión en formas flexibles para hacer juicios matemáticos y para desarrollar estrategias útiles al manejar números y operaciones”. Así se refleja una inclinación y una habilidad para usar números y métodos cuantitativos como medios para comunicar, procesar e interpretar información, y se crea la expectativa de que los números son útiles y de que las matemáticas tienen una cierta regularidad. Por otro lado en lo que se refiere al Pensamiento Espacial y sistemas geométricos se plantea que este favorece el desarrollo de la inteligencia espacial y contribuye al estudio de sistemas geométricos como herramientas de exploración y representación del espacio mediante la construcción y manipulación de representaciones mentales que permite establecer relaciones y transformaciones.

La inteligencia espacial según Gardner (1993) va de la mano con la percepción visual logrando establecer así la relación espacial-visual que permite desarrollar la habilidad para percibir formas, imaginar el movimiento o desplazamiento interno entre las partes de una configuración, pensar en las relaciones espaciales entre otros.

Al determinar las situaciones dentro de los juegos de rol es esencial esta inteligencia ya que el uso de la imaginación pretende fomentar en los estudiantes la capacidad de resolver situaciones a partir del esquema mental que se forma dentro del contexto de la fantasía.

El Pensamiento Aleatorio Y Los Sistemas De Datos según el MEN se relaciona directamente con la actividad de la resolución de problemas ya que se enfoca en dar solución a respuestas que comúnmente hacen parte de la vida diaria mediante la recolección y análisis de datos.

> *"Decidir la pertinencia de la información necesaria, la forma de recogerla, de representarla y de interpretarla para obtener las respuestas lleva a nuevas hipótesis y a exploraciones muy enriquecedoras para los estudiantes"*

MEN (2008 pp.47)

La experiencia con los estudiantes en el transcurso de la propuesta permite la implementación de este tipo de pensamiento en algunas situaciones.

Importancia Del Número

La comprensión del significado de los números, sus diferentes interpretaciones y representaciones, y la utilización de su poder descriptivo, aportan al reconocimiento del valor (tamaño) absoluto y relativo delos números y a la apreciación del efecto de las distintas operaciones. Estos son conocimientos que evolucionan a través de la experiencia escolar y extraescolar de los estudiantes.

Es de gran importancia tener en cuenta el contexto mediante el cual se acercan los estudiantes a las matemáticas ya que es un aspecto determinante para el desarrollo del pensamiento. Tres aspectos básicos que ayudan a desarrollar el pensamiento numérico de los niños y de las niñas son:

- Comprensión de los números y de la numeración
- Comprensión del concepto de las operaciones
- Cálculos con números y aplicaciones de números y operaciones

Inicialmente se hace énfasis en la comprensión de los números y de la numeración. Esto mediante la construcción por parte de los alumnos de los significados de los números, de la comprensión de nuestro sistema de numeración teniendo como base actividades de contar, agrupar, describir e interpretar.

A lo que se refiere la comprensión del concepto de las operaciones el MEN afirma que una parte importante del currículo de matemáticas en la educación básica primaria, se dedica a la comprensión del concepto de las operaciones fundamentales de adición, sustracción, multiplicación y división entre números naturales. Los aspectos básicos que según varios investigadores (por ejemplo, NCTM, 1989;Dickson, 1991; Rico, 1987; Mcintosh, 1992) se pueden tener en cuenta para construir el significado de las diferentes operaciones y que pueden dar pautas para orientar el aprendizaje de cada operación, tienen que ver con:

- Reconocer el significado de la operación en situaciones concretas, de las cuales emergen.
- Reconocer los modelos más usuales y prácticos de las operaciones.
- Comprender las propiedades matemáticas de las operaciones.
- comprender el efecto de cada operación y las relaciones entre operaciones.

En el proceso de aprendizaje de cada operación hay que partir de las distintas acciones y transformaciones que se realizan en los diferentes contextos numéricos y diferenciar aquellas que tienen rasgos comunes, que luego permitan ser consideradas bajo un mismo concepto operatorio. Por ejemplo las acciones más comunes que dan lugar a conceptos de adición y sustracción son agregar y desagregar, reunir y separar, acciones que se trabajan simultáneamente con las ideas que dan lugar al concepto de número.

Por ende se busca elaborar situaciones que involucren lógica, razonamiento y agilidad mental, que a su vez contribuyan en la construcción de nuevos conocimientos y de experiencia en el encuentro con las matemáticas.

Grafico 1

El Número Y Sus Contextos

Teniendo en cuenta la importancia del número esta propuesta busca trabajar y desarrollar dicho concepto y los contextos del mismo propuestos por Castro (1995), quien denota que el significado de los números puede variar dependiendo del contexto particular en el cual se estén utilizando.

Tales contextos son los siguientes:

- **Secuencia**: Hace referencia a los números que son empleados en un orden habitual (uno, dos, tres, cuatro…….) sin referirlos a ningún ente u objeto externo.(Castro. E, 1995).
- **Recuento:** El contexto de contar de diferencia de la secuencia ya que en el primer caso se a cada número le es asignado un elemento de un conjunto de objetos discretos, aunque los dos contextos se relacionan de cierta forma es necesario resaltar la que el conteo conlleva al uso adecuado de la correspondencia biunívoca que a cada número le asocia un objeto
- **Cardinal:** “Un contexto cardinal es aquel en el que un número natural describe la cantidad de elementos de un conjunto bien definido de objetos discretos (aislados) o sucesos” (Castro, 1995, p. 3). lo cual implica que

todo conjunto con determinada cantidad de elementos es denotado por dicha cantidad y se denomina cardinal del conjunto.

Por otra parte Castro afirma que el cardinal de un conjunto se puede determinar de distintas formas entre ellas:

- Si el tamaño del conjuntó se determina a simple vista como una imagen instantánea se realiza un proceso llamado **Subitizaciòn**
- En caso de determinar el cardinal de un conjunto más numeroso en el cual no es eficiente la subitizaciòn es necesario **contar**
- Cuando se requiere hacer aproximaciones y no esd necesaria la exactitud se pueden aplicar **técnicas de estimación** del cardinal.
- por último si se dispone de suficiente información el cardinal de un conjunto se puede determinar a partir del uso de las cuatro **operaciones básicas**.

- **Ordinal:** "En un contexto ordinal el numero describe la posición relativa de un elemento en un conjunto discreto totalmente ordenado en el que se ha tomado uno de los elementos como inicial" (Castro, 1995) donde el proceso de contar y estimar sirven para reconocer la posición de los elementos, sin dejar de lado que es de gran importancia empezar por el primero, es decir que es relevante el orden a diferencia del contexto cardinal**.**
- **Medida:** "En el contexto de la medida los números describen la cantidad de unidades de alguna magnitud continua tales como la longitud, superficie, volumen, capacidad, peso, tiempo etc. dichas magnitudes se pueden subdividir en múltiplos de la unidad correspondiente y de esta manera permite responder ¿Cuántas unidades hay? (Castro, 1995, p. 4)
- **Código: "**En los contextos de código, los números se utilizan para distinguir clases de elementos, son etiquetas que identifican cada una de las clases" (Castro, 1995) lo cual implica una relación de equivalencia que cumpla que cada elemento debe ser partícipe de una clase y solamente una de tal manera que de la reunión de clases se obtiene como resultado el conjunto de partida.
- **Contexto Operacional**: La utilidad de los números va mas allá de los que se describió anteriormente, estos también se simbolizan mediante acciones

relevantes tales como relaciones y transformaciones cuantitativas que se reflejan en las operaciones matemáticas. Por ello se puede observar el carácter operatorio que corresponde a las acciones que realiza el individuo sobre los objetos reales, entre ellas agregar, separar, reiterar y repartir que en cierta manera hacen énfasis en las operaciones básicas es decir: adición, sustracción, producto y cociente.

Para Nesher citado por Castro (1995) es de gran importancia considerar la clasificación de los problemas aditivos y lo realiza en cuatro categorías:

- **Categoría de cambio:** esta categoría implica un incremento disminución de la cantidad inicial para llegar a una cantidad final, es decir que interviene tres cantidades (inicial, de cambio y final) y cualquiera de ellas puede ser incógnita

    - La cantidad inicial y la magnitud del cambio son conocidas.
    - La cantidad inicial y el resultado del cambio son conocidos, la incógnita en este caso es la magnitud del cambio.
    - La incógnita es la magnitud inicial conociéndose la magnitud del cambio y el resultado final. A

    Lo cual da lugar a tres tipos de problemas; generando así un cambio de aumento (cambio-unión) o de disminución (cambio-separación.

- **Categoría de combinación:** Otra de las categorías planteadas por Nesher hace referencia a la combinación o a los problemas parte-todo, (relación entre una colección y dos subcolecciones, estos problemas tienen tres cantidades relacionadas lo cual da lugar a dos tipos de problemas:

    - conocer la colección total y una de las subcolecciones para encontrar la otra subcolecciòn
    - conocer las dos subcolecciones y desconocer la colección total.

- **Categoría de comparación:** Implica una comparación entre dos colecciones las cantidades de cada colección se establecen utilizando los términos más que", "menos que". cada uno de estos problemas cuenta con una cantidad de referencia, y una cantidad comparativa y una cantidad de diferencia.
- **Categoría de igualación: E**ste tipo de problemas establece alguna relación entre la comparación de dos colecciones disjuntas, por ello es necesario responder que se debe hacer con una colección para que contenga el mismo número de elementos que la otra colección.

Capítulo 4

FASE DE DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

De acuerdo con los objetivos de la pasantía se establece una metodología orientada mediante etapas, de la cual se despliegan las actividades y talleres de aprendizaje y refuerzo que dan cuenta de lo desarrollado durante el juego de rol:

4.1 Objetivos Etapa Exploratoria:

4.1.1 Objetivos del plan de formación

- Fomentar la formación teórica de los pasantes para la elaboración del plan de acción en cada una de las dimensiones que aborda la propuesta.
- Identificar conductas, rasgos y habilidades propias de la comunidad del mochuelo bajo para vincularlo en el plan de acción.

4.1.2 Objetivos del plan de acción

- Determinar las dificultades y fortalezas de los niños pertenecientes a la comunidad del mochuelo bajo de la asociación apoyemos en el campo académico.
- Establecer un primer acercamiento con los niños de la asociación apoyemos mediante la asesoría en tareas para la posterior implementación de los juegos de rol.
- Desarrollar un ambiente de aprendizaje que propicie la intervención de los juegos de rol mediante a la adaptación y diseño de actividades que involucran las narrativas.

4.1.3 Actividades Realizadas En El Plan De Formación

De acuerdo a las fases programas para el desarrollo de la propuesta abordadas durante los años 2012 y 2013

	Preparación O Diagnosis Reflexiva Apropiación teórica	Como resultado de esta primera fase se elaboró un documento, donde se describa y justifica el problema de investigación atendiendo a las características propias de la comunidad y a sus necesidades.
Segundo periodo Académico 2012-2		
	Fase *De Formación Teórica De Los Pasantes Para La Elaboración De La Propuesta De Trabajo*	Espacio dedicado al estudio de una segunda lengua y preparación referente a los juegos de rol en la librería francesa para la implementación del desarrollo del lenguaje y pensamiento matemático.
Primer periodo Académico 2013-1		

	Fase de diseño de la propuesta de los juegos de rol	Diseño de la propuesta para la posterior implementación
Segundo periodo Académico 2014-1		

Asesorías teóricas

Con el director de la pasantía, el profesor Fernando Guerrero Recalde se dio lugar a la discusión y debate de algunos referentes teóricos en torno a la imaginación y las narrativas principalmente los textos *Realidad Mental Y Mundos Posibles* y *Fantasía E Imaginación: Su Poder En La Enseñanza Primaria*

Periodo	Descripción
Primer semestre 2012	Este periodo fue dedicado a la lectura y discusión de textos que aportaban un componente teórico importante para la elaboración de la propuesta de pasantía de extensión, destacando sus ideas principales y dando una postura crítica y personal del trabajo posterior a realizar en la asociación.
Segundo semestre 2012	En este semestre se realizó la elaboración de un documento para la

	Asociación Colombiana de Matemática Educativa ASOCOLME realizado en Medellín y titulado: *Juegos De Rol Como Mediación Educativa Para El Desarrollo Del Lenguaje Y Pensamiento Matemático.* En el cual se concluye la etapa de fundamentación teórica y se da paso al diseño de la propuesta narrativa.

Librería Francesa

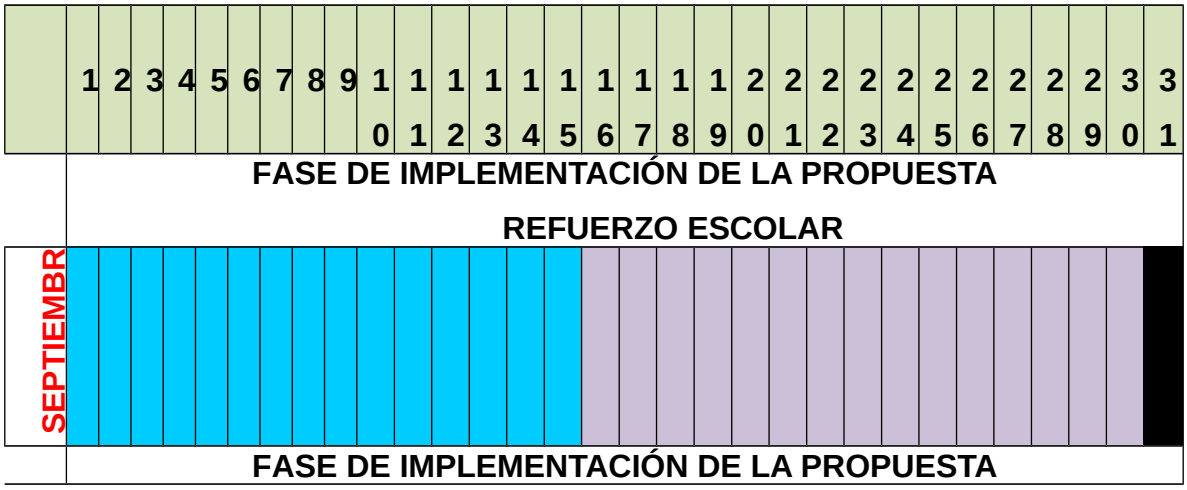
La librería francesa es un espacio para todo tipo de público; se caracteriza por tener libros de fantasía, juegos de rol y estrategia. Es un lugar donde los usuarios pueden encontrar una amplia gama de artículos de anime y comics, y donde se pueden reunir para *"rolear"* con personas que comparten el mismo gusto por este tema.

Durante el proceso de formación de la pasantía se realizaron sesiones de rol con dos de las personas que dirigen este tipo de actividades dentro de la Librería; Ricardo Augusto Cavanzo Villa y Camilo Madiedo, quienes se desempeñaron como máster y guiaron todo el proceso permitiendo conocer y obtener un primer acercamiento con la metodología en los juegos de rol.

Periodo	Descripción
Segundo semestre 2012	Durante este periodo se acordó con el máster sesiones semanales los días viernes desde las 6:00 pm hasta las 9:00 pm. Inicialmente la participación fue como observadores de los juegos de rol que allí se desarrollaban.

	Ya una vez comprendida la metodología del juego se dio lugar a la creación de los personajes dentro del juego Calabozos Y Dragones. Al comienzo fue una mesa de 6 jugadores compuesta por 5 pasantes y el máster.
Primer semestre 2013	En este periodo se realizó una mesa de rol con 5 pasantes y 4 personas asistentes a la librería francesa donde se pudo conocer nueva reglas y las formas en que interactuaban los nuevos jugadores en el juego resaltando las facetas de los nuevos personajes.

4.1.4 Actividades Realizadas En El Plan De Acción



Reconocimiento y Refuerzo Escolar

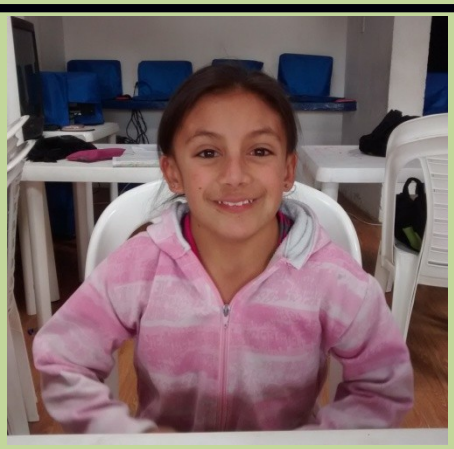
Durante 3 días a la semana en el segundo semestre del año 2014, en las dos jornadas de funcionamiento de la asociación, se realizó el reconocimiento de la zona, de las familias de los niños que asisten allí y se desarrollaron actividades de refuerzo escolar en cada las áreas.

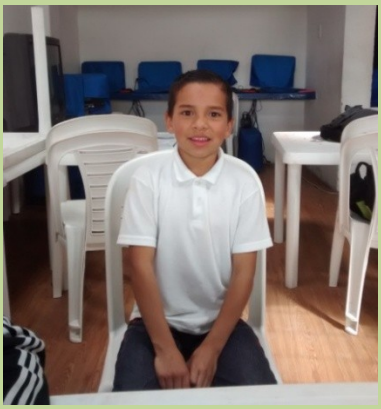
Población

Para identificar los rasgos de la población se hizo uso del **FORMATO 1** aplicado a los niños de la asociación apoyemos con la ayuda de algunos padres de familia.

Esta encuesta se realizó durante los meses de octubre, noviembre de 2014 y febrero y marzo de 2015 con el fin de indagar aspectos familiares, ambientales y personales de la comunidad.

Encuestado	Procedencia y diagnosis
 Joseph Stiwar Martínez Cifuentes	Nació el 18 de enero del 2002, en Bogotá actualmente tiene 13 años, está cursando séptimo grado, en sus tiempos libres le gusta jugar x- box y micro, cuando grande desea ser futbolista profesional o policía, asiste voluntariamente desde hace cuatro años a la asociación vive con su madre (oficios varios), su hermana (estudiante) su tío y su abuela. Su padre trabaja como DJ pero no vive con él. Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla
	Nació el 13 de octubre del 2003, en Bogotá actualmente tiene 12 años, está cursando sexto grado, en sus tiempos libres le gusta ver televisión, jugar y hacer tareas, cuando grande desea ser pediatra, asiste voluntariamente desde hace cuatro años a la asociación. Vive con su madre (oficios

 ***Valery Diley Chaparro Martínez***	varios), su hermano (estudiante) su abuela y su tío. Su padre trabaja como conductor de transmilenio pero no vive con ella. Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
 Karen Dayana Olivero Hurtado	Nació el 13 de junio del 2002, en Bogotá actualmente tiene 13 años, está cursando sexto grado, en sus tiempos libres le gusta jugar e ir a la asociación, cuando grande desea ser veterinaria, asiste voluntariamente desde hace cuatro años a la asociación. Vive con su padre (diseñador), madre (modista), y sus tres hermanos (estudiantes).Vive en una casa propia cuyo material predomina es la madera.
	Nació el 4 de julio del 2007, en Bogotá actualmente tiene 8 años, está cursando tercer grado, en sus tiempos libres le gusta jugar futbol, cuando grande desea ser futbolista, asiste voluntariamente desde hace tres años a la asociación. Vive con su padre (diseñador), madre (modista), y

 Michael Stid Olivero Hurtado	sus tres hermanos (estudiantes) .Vive en una casa propia cuyo material predomina es la madera.
 ***Alex Augusto Lozano González***	Nació el 4 de febrero del 2004, en Bogotá actualmente tiene 11 años, está cursando sexto grado, en sus tiempos libres le gusta leer libros y jugar, cuando grande desea ser futbolista profesional, asiste voluntariamente desde hace dos años y medio. Vive con su padre (vendedor de pescado), madre (ama de casa), sus dos hermanos (estudiantes) y su hermana (estudiante). Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
	Nació el 31 de agosto del 2000, en Bogotá actualmente tiene 14 años, está cursando sexto grado, en sus tiempos libres le gusta jugar futbol, cuando grande desea ser futbolista profesional, asiste

 Brayan Estiven González Padilla	voluntariamente desde hace 4 años. Vive con su padrastro (vendedor de pescado), madre (ama de casa), sus dos hermanos (estudiantes) y su hermana (estudiante).Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
 Yensy Tatiana Lozano González	Nació el 15 de julio del 2006, en Bogotá actualmente tiene 9 años, está cursando tercer grado, en sus tiempos libres le gusta jugar futbol, cuando grande desea ser arquera, asiste voluntariamente desde hace 3 años. Vive con su padre (vendedor de pescado), madre (ama de casa), sus dos hermanos (estudiantes) y su hermana (estudiante).Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
	Nació el 14 de mayo del 2005, en planadas – Tolima, actualmente tiene 10 años, está cursando tercer grado, en sus tiempos libres le gusta jugar futbol, cuando grande desea ser futbolista, asiste voluntariamente desde hace 3 años. Vive con su padrastro (vigilante), madre (ama

 Paola Ortiz Polania	de casa), y sus tres hermanos (estudiantes). Vive en una casa arrendada cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
 Daniela Ortiz Polania	Nació el 7 de junio del 2007, en planadas – Tolima, actualmente tiene 7 años, está cursando primer grado, en sus tiempos libres le gusta hacer tareas, cuando grande desea ser doctora, asiste voluntariamente desde hace 3 años. Vive con su padrastro (vigilante), madre (ama de casa), y sus tres hermanos (estudiantes). Vive en una casa arrendada cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
	Nació el 21 de agosto del 2002, en Tolima actualmente tiene 12 años, está cursando sexto grado, en sus tiempos libres le gusta jugar y hacer tareas, cuando grande desea ser veterinaria, asiste voluntariamente desde hace tres años a la asociación. Vive con su padrastro (trabajador del acueducto), madre (ama de casa), sus tres

Wendy Yuliana Cruz Morales	hermanos (estudiantes) su tío y su abuelo. Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
 Laura Camila Sánchez González	Nació el 18 de febrero del 2002, en Bogotá actualmente tiene 13 años, está cursando sexto grado, en sus tiempos libres le gusta jugar y hacer tareas, cuando grande desea ser porrista, asiste voluntariamente desde hace un año a la asociación. Vive con su padre (trabajador de la ladrillera), madre (trabajador relleno sanitario), sus cuatro hermanos (estudiantes) y su sobrino. Vive en una casa propia cuyo material Predomina es el cemento y la gravilla
 Diego Andrés Toledo Moreno	Nació el 27 de septiembre del 2000, en Bogotá actualmente tiene 14 años, está cursando noveno grado, en sus tiempos libres le gusta jugar micro e ir a la asociación, cuando grande desea ser mecánico automotriz, asiste voluntariamente desde hace cuatro años a la asociación. Vive con su padre (conductor doña Juana), madre (oficios varios), sus tres hermanos (estudiantes) y su abuela. Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla

Luis Cepeda Opila

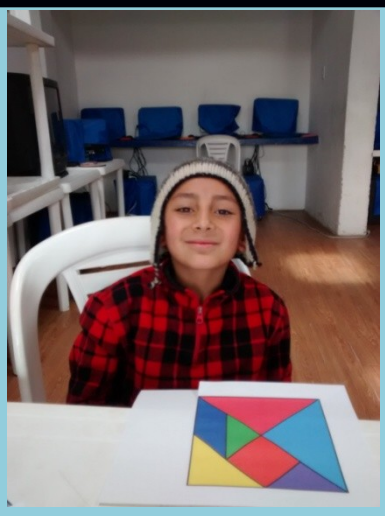
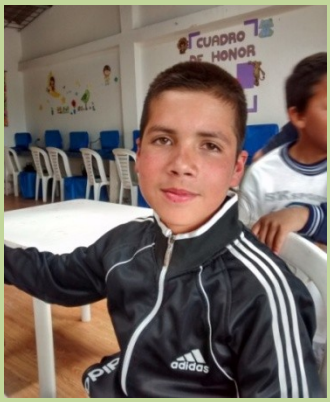
Nació el 8 de abril del 2007, en Bogotá actualmente tiene 8 años, está cursando segundo grado, en sus tiempos libres le gusta ver televisión, jugar e ir a la asociación, cuando grande desea ser policía, asiste voluntariamente desde hace dos meses a la asociación. Vive con su madre (aseadora), su hermana (estudiante) y sus tres primas.
Vive en una casa arrendada cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.

Brayan Fidel Castro Tique

Nació el 4 de septiembre del 2002, en Bogotá actualmente tiene 12 años, está cursando séptimo grado, en sus tiempos libres le gusta jugar e ir a la asociación, cuando grande desea ser arquitecto o estudiar robótica, asiste voluntariamente desde hace cuatro años a la asociación.
Vive con su padre (conductor doña Juana), madre (ama de casa) y sus dos hermanos (estudiantes).

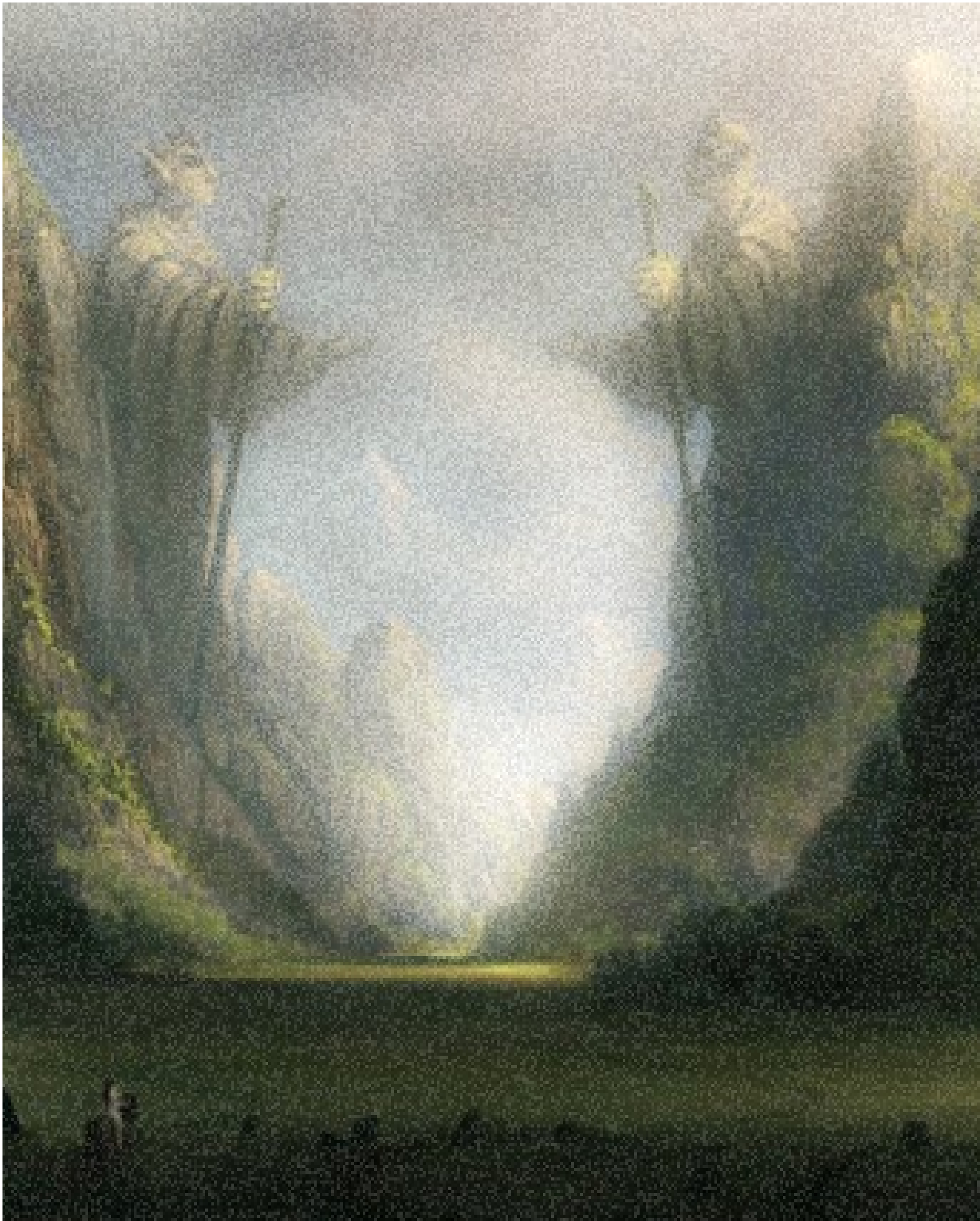
Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.

Nació el 9 de marzo del 2007, en fusa actualmente tiene 8 años, está cursando tercer grado, en sus tiempos libres le gusta

 ***David Santiago Rodríguez Ruiz***	hacer oficio, ver televisión e ir a la asociación, cuando grande desea ser papá y profesor, asiste voluntariamente desde hace un año a la asociación vive con su padre (mecánico), madre (estilista- fines de semana), sus dos hermanos (estudiantes) y su hermana. Vive en una casa cuyo material predomina es el cemento y la gravilla arrendada.
 ***Carlos González***	Nació el 29 de mayo del 2001, en Bogotá actualmente tiene 13 años, está cursando séptimo grado, en sus tiempos libres le gusta ver televisión, jugar e ir a la asociación, cuando grande desea ser policía, asiste voluntariamente desde hace cuatro años a la asociación vive con su padre (recolector de fresas), madre (recolectora de fresas), sus dos hermanos (estudiantes) su hermana y su cuñado. Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
	Nació el 2 de agosto del 2005, en Bogotá actualmente tiene 9 años, está cursando cuarto grado, en sus tiempos libres le gusta jugar e ir al parque, cuando grande

 Alison Michelle Tapiero Duran	desea ser profesora, asiste voluntariamente desde hace un año a la asociación. Vive con su padre (trabajador de doña Juana), madre (cocinera en el jardín), y su hermana (estudiantes) Vive en una casa familiar cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
 Edison Yesid Sandoval Camacho	Nació el 25 de mayo del 2006, en Bogotá actualmente tiene 9 años, está cursando tercer grado, en sus tiempos libres le gusta jugar, cuando grande desea ser profesor, asiste voluntariamente desde hace tres año a la asociación. Vive con su padrastro (trabajador del acueducto), madre (ama de casa), y su hermana (estudiantes), no tiene relación con su papa quien trabaja en las ladrilleras. Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
	Nació el 27 de agosto del 2003, en Bogotá actualmente tiene 11 años, está cursando sexto grado, en sus tiempos libres le gusta jugar, cuando grande desea ser futbolista, asiste voluntariamente desde hace seis años a la asociación. Vive con su padre (trabajador de doña

Leonardo Andrés Almario Toledo	Juana), madre (ama de casa), sus hermanas (estudiantes) y su tío. Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.
  Cristian Giovanni García Castillo	Nació el 31 de enero del 2000, en Bogotá actualmente tiene 15 años, está cursando octavo grado, en sus tiempos libres le gusta jugar x-box, cuando grande desea ser soldado profesional profesora, asiste voluntariamente desde hace un año a la asociación. Vive con su padrastro (microempresa de costura), madre (microempresa de costura), y su hermana (estudiantes) Vive en una casa propia cuyo material predomina es el cemento y la gravilla.



4.2 EL MUNDO DE KAI

4.2.1 Introducción

Bienvenido a un mundo de valientes donde salvar al mundo será tu mayor desafío. Bienvenido a una tierra cuyos cimientos empapados de magia han dado cabida durante milenios, tanto maravillas asombrosas como a terribles amenazas. Tu magia, tu carisma, tu templanza y tu imaginación harán de estas nuevas tierras un mejor lugar para vivir.

En “La Tierra Del Nunca Jamás”, crearás un singular personaje de ficción que vivirá en tu imaginación como en la de tus amigos. Allí esperamos que aprendas a enfrentarte a grandes retos sin jamás rendirte, a que aprendas de ti mismo y de tus alcances, solo si te empeñas en llegar a cualquier lugar que te propongas.

Uno de los participantes que estará acompañándote en el juego es llamado “máster”, quien es aquel que controle a los monstruos y gentes que vivirán en el mundo de fantasía, tú y tus amigos tendrán que hacerles frente a todos los peligros, misterios y acertijos que se presenten en el juego.

La vida imaginaria de cada personaje es diferente. El tuyo quizás podría:

- Explorar bosques encantados con astutas trampas
- Provocar la furia de terribles monstruos
- Lanzar conjuros
- Resolver todo tipo de misterios
- Encontrarte con objetos mágicos
- Ser mediador en alguna disputa entre algunos personajes.
- Espiar al enemigo
- Luchar mano a mano con tus enemigos

El Mundo

Kai es el mundo que alberga el antiguo continente de América, lugar olvidado por los Dioses y sin rastro de vida humana. Hace tres mil millones de años Halrinach, demonio dueña de los vientos fue la causante de la peor catástrofe de la historia. Se apodero de los mares, de las selvas, del aire y de los ríos. No acabo con el mundo pero este ahora es inhabitable.

¿Qué se necesita para jugar?

Se necesita para jugar:

- El manual del jugador, el cual te explica cómo crear tu personaje
- Hoja De Registro De Jugador (ANEXO 1) donde podrás registrar las características de tu personaje.

- Hoja de Registro de Acertijos
- Dados
- Dados entre ellos uno o dos de cuatro caras (d4), cuatro o más de seis (d6), uno de ocho (d8), dos de diez (d10), uno de doce (d12), y uno de veinte (d20)
- Una figura o dibujo que represente tu personaje.

4.2.2 Reglas De Juego

- Esta aventura requiere de toda tu disposición y concentración. Por eso te invitamos a que participes, te escapes por un momento de la realidad y dejes volar tu imaginación.
- La comunicación es primordial para llevar a cabo la aventura, por eso es indispensable que ayudes a crear junto con los demás jugadores un ambiente de respeto y de escucha.
- No está permitido rendirse por ningún motivo, es necesario que escojas la mejor opción en momentos de tomar decisiones.
- Todo jugador sin importar su edad, sexo o condición podrá participar en el juego.
- Cada jugador es responsable de desempeñar un rol dentro de la historia.
- El juego inicia cuando el máster lo indique.
- Dentro de la historia cada uno de los jugadores debe superar pruebas y dar respuesta a acertijos para poder avanzar
- El máster brindara una guía mínima en caso de ser necesario para que los jugadores respondan y puedan avanzar.
- Al superar cada prueba y resolver cada acertijo se otorgara monedas conjuros y habilidades de acuerdo a tu contribución.
- Cada jugador es responsable de llenar y hacerse cargo de su hoja de jugador para conocer el avance de cada quien por sesión.

Sanciones

El máster es quien puede dar lugar a las sanciones de los personajes durante el juego, dichas sanciones se pueden presentar por dar órdenes que representen directamente la muerte de otro personaje y solo el pude determinar la duración de la misma, el personaje sancionado jamás puede eludir el cumplimiento de su sanción, si e sancionado se manifiesta de manera insistente en n cumplir con la sanción el máster tendrá la potestad de retirarlo de forma definitiva del juego; a continuación se dan a conocer algunos ejemplos de sanciones:

- Prohibición: engloba acciones como atacar, dar ideas, acercarse a lugares, entre otros.
- Realización de una tarea
- Donar algo a otro personaje

Si e personaje sancionado no cumple con la sanción impuesta por el máster, este se verá en la obligación de imponer una sanción de penalización por heridas.

4.2.3 Creando los Personajes

Lanza seis veces cuatro dados de seis caras, ignora el resultado más bajo de los cuatro y suma los tres restantes. Anota dichas puntuaciones en un papel. Esto determinara las características de tu personaje. Es necesario tener en cuenta que si tus puntuaciones son inferiores a 13 volverás a repetir tu lanzamiento.

SUMA	CARACTERÍSTICA
13	Fuerza
14	Destreza
15	Constitución
16	Inteligencia
17	Sabiduría
18	Carisma

Para conocer tu habilidad especial debes lanzar nuevamente los dados

RESULTADO	HABILIDAD
1	Agua
2	Fuego
3	Naturaleza
4	Lenguas
5	Fuerza
6	Magia

Necesitamos saber qué tipo de guerrero eres. Estas cordialmente invitado al ritual de iniciación. Cada participante encarna un guerrero que le otorga diversas habilidades y características adicionales que se desarrollan en cada nivel. Para averiguar qué clase de guerrero eres debes encontrar tu número de suerte; para ello debes sumar los dígitos de los números correspondientes a tu fecha de nacimiento y si obtienes un número superior al 8, tienes que simplificar nuevamente de la misma manera hasta que obtengas un número de un dígito entre el 1 y el 8

Ejemplo: Si una persona nació el 12 de abril de 1997. Se sabe que este número corresponde a 12-04-1997, por lo cual se tiene que sumar:

$$1+2+0+4+1+9+9+7=33$$

Luego:

$$3+3=6$$

Por lo cual el número de la persona nacida el 12 de abril de 1997 es el 6.Una vez conozcas tu numero ya puedes saber qué tipo de animal eres y cuáles son las capacidades y habilidades

que te caracterizan. Pero antes de empezar a jugar debes tener claras las reglas de juego para que puedas participar.

1. Ciclope:

Los cíclopes son seres terrestres, gigantes de un solo ojo, muy fuerte, terco y de emotividad abrupta. Su único ojo es de gran tamaño y está situado en el centro de la frente. A este ojo se le atribuyen poderes especiales, ya que es capaz de desintegrar casi cualquier cosa con una mirada.

Son seres terrestres, humanoides de apariencia frágil y delicada, orejas puntiagudas, piel pálida y ojos almendrados. Viven cientos de años, incluso se piensa que son inmortales. A pesar de ser menos corpulentos que los humanos (por término medio), tienen mayor agilidad y destreza en sus movimientos. Un elfo se mueve con gracia y delicadeza y, de un modo tan sutil y silencioso, que a veces es imperceptible su presencia. Este hecho les permite seguir con sigilo a un enemigo al que quieren espiar, o realizar un ataque por sorpresa. Un elfo puede resultar prácticamente invisible en un bosque.

2. Elfo

3. Gigante

El gigante es una criatura de aspecto humanoide que se caracteriza por poseer un tamaño y fuerza descomunales. Los gigantes son, generalmente, seres crueles, salvajes y primitivos. Fueron creados del Caos en el mismo momento en el que se definieron los cuatro elementos de la vida, el bien y el mal. Su carácter tosco y agresivo se incrementó cuando los dioses quisieron controlarlos. Durante siglos, las deidades intentaron someter a los gigantes y esto derivó en violentas e interminables batallas. Se pensaba que los terremotos y aludes eran consecuencia de las brutales luchas de los gigantes.

Un troll es un horrible humanoide que se caracteriza por su capacidad de adaptación y regeneración. Físicamente es un engendro bastante desagradable. Su piel es un pellejo irregular de color azul, gris o verde. Mide entre 2 y 3 metros y puede desarrollar una enorme fuerza, son seres muy ágiles y unos excelentes escaladores. Además de su destreza y enorme fuerza, los trolls tienen más ventajas sobre otros seres, como la infra visión y su desarrollado sentido del olfato. Los trolls son enemigos nada despreciables que atacan siempre con sus garras o con la boca, sin importarle el tamaño y fuerza de su adversario.

4. Troll

Los dragones son inmensos reptiles alados pertenecientes a una de las razas más antiguas que existe en la mitología. Son famosos por su enorme figura, de unos treinta metros, y por sus cualidades mágicas. El poder de un dragón va en aumento con los años, de manera que los dragones adultos son, posiblemente, las criaturas más poderosas dentro del mundo mitológico. Para un dragón, su tesoro es algo muy valioso; hace su cama con montañas de joyas y monedas y se deleita mirándolas.

5. Dragón

El ave Fénix es un enorme pájaro envuelto en llamas y de plumaje rojo anaranjado, como el fuego. Se cree que fue el único animal del Edén que resistió la tentación, y esto lo convirtió en un ser eterno. El fénix fue considerado por griegos y egipcios como un semidiós y, según la leyenda, este ser se consume por sus propias llamas cada 500 años.

6. Fénix

El pegaso es un corcel alado de naturaleza mágica, inteligente, bondadoso y salvaje. Se trata de una criatura muy tímida que sólo puede ser domada por jinetes de buen corazón. Los pegasos detectan el mal innatamente y no servirán a quien intente domarlos con fines malvados. Todos los pegasos son seres afables y nobles.

7. Pegaso

Es un enorme monstruo submarino que se encuentra en océanos y aguas profundas. Puede medir unos 90 metros de alto por término medio. Se asemeja a un pulpo gigante con numerosos tentáculos y unos enormes ojos rojos con los que controla cualquier movimiento de otras criaturas, tanto dentro como fuera de las aguas. Sus tentáculos tienen unas ventosas de unos 2 metros de diámetro. Tiene también dos tentáculos especiales, recubiertos de lengüetas afiladas, que usa para atacar.

8. Kraken

Ahora que sabes qué tipo de guerrero eres, queremos conocer tu actitud para enfrentarte dentro de los desafíos, a cual se define de la siguiente manera:

Van a haber dos modificadores de actitud

INSTINTO	TEMPLANZA
Se trata de todo aquello grabado en lo más profundo de tu ser, tu parte más animal. Gracias a tus Instintos consigues sobrevivir en este peligroso mundo. Te ayudan a cazar o evitar ser cazado, percibir un peligro, esconderte o averiguar las auténticas intenciones de aquellos que tratan contigo. Esta actitud posee un cierto carácter egoísta, ya que busca la supervivencia del individuo sobre el resto de consideraciones**.**	Es tu parte civilizada, la que te permite acumular conocimiento, curar heridas y enfermedades, fabricar objetos o pintar y relacionarte con los demás expresándote de forma coherente.

Este modificador es propio de cada personaje e indica la capacidad de decisión acción dentro de las escenas importantes del juego, que determina el acierto o desacierto en cada una de las batallas donde la solución depende de tu instinto.

Para definir el modificador de actitud hay 9 niveles

NIVEL (templanza/instinto)	CARACTERÍSTICAS	NIVEL (templanza/instinto)	CARACTERÍSTICAS
Normal/malo	Acciones pensadas para el bien dicar y propio, pensadas en perjudicar y salir bien librado de algo. Puntuación: 29-35	Mala/bueno	Nivel intermedio puede estar a favor o en contra de sí mismo y de los demás personajes. Puntaje: 21-28
Normal/bueno	Acciones desinteresadas con efectividad del 70% enfocada hacia el bien. Capacidad Puntaje: 43-48	Buena/malo	Nivel intermedio con mayor probabilidad al fracaso. Puntaje: 49-53
Normal/ medio	Desinterés y falta de percepción de lo que lo rodea, toma la decisión con el 51% de probabilidad de acertar. Puntaje: 36-42	Buena/medio	Toma de decisiones que consecuentemente son acertadas o desacertadas. Puntaje: 54-56

Mala/ malo	Decisiones pensadas siempre para perjudicar a alguien por encima de su bienestar. Capacidad de fuerza Puntaje: 3-15	Buena /bueno	Acciones que no comprometan ni perjudiquen a alguien. Capacidad de liderazgo y mediación. puntaje: 57-60
Mala/medio	Efectividad del 70% de las decisiones que toma para hacer el mal sin exceder los límites. Puntaje: 16-20		

Ya conoces que personaje eres, es hora de terminar tus rasgos, ellos te identificaran y te darán habilidades para moverte en el mundo, ellos son seres que habitan en tu espíritu y te llenan de agilidad y capacidades.

PERSONAJE	RASGOS	HABILIDADES
Ciclope	Venenoso Tranquilos y Perezosos, Zarpas y colmillos Pellejo Duro de Pelar Imprudente.	Armas Saltar Pelea
Elfo	Salto Prodigioso Trepa como Araña Espíritu Curioso, saltador Prodigioso Rápido y ágil Demasiado Precavido.	Sigilo Averiguar intenciones Saltar
Gigante	Duro de Pelar Garras Excavadoras Hábitos Nocturnos, zarpas y colmillos Sentidos Agudos Peleones y conspiradores	Pelea Alquimia Rastrear
Troll	Garras y Colmillos Escurridizo Temerario, dientes roedores Sentido del peligro ¡¡Me encanta la basura!!	Rastrear Supervivencia Esquivar
Dragón	Cazador Astuto Garras y Dientes Olor Peculiar, volador Veloz Territorial.	Pelea Armas

		Rastrear
Fénix	Volador Pico y Garras Hábitos Nocturnos, Volador Hablar Todas las Lenguas Pájaro de Mal Agüero.	Oratoria Intimidar Intuición
Pegaso	Saltador Prodigioso Tímidas, sentido de radar Volador Cegados por la luz	Curar Liderazgo Percepción
Kraken	Artesanos y Constructores, nadador Incansable Testarudo, Garras afiladas Ver lo Invisible Caprichosos	Dibujo Creatividad manual Intuición

4.2.4 Habilidades

Cada uno de los personajes ya cuenta con sus habilidades innatas, pero aun así cada uno de ellos puede escoger durante el juego diferentes habilidades como sea necesario, y como determine la necesidad el máster; las habilidades son las siguientes:

1. Resistencia: Capacidad para resistir largos periodos sin comer o beber, puedes realizar esfuerzo físico extenuante no eres vulnerable a las enfermedades
2.
3. Creatividad manual: Destreza para crear herramientas complejas y simples.
4.
5. Construcción y minería: conocimiento de minerales (tierras, terrenos, piedras) y así mismo actuar sobre ellas, con capacidad de escape.
6.
7. Armas: Conocimiento en fabricación y uso de armas.
8.
9. Carpintería: facilidad para elaborar objetos de madera.
10.
11. Dibujo: Puedes dibujar sobre paredes y rocas, hacer tatuajes y pinturas en la piel o marcas en la arena.
12.
13. Alquimia: Te permite crear pócimas mágica y conjuros mediante la obtención y manipulación de materiales, puedes crear compuestos que aparentemente no deberían existir. Es la ciencia de lo imposible, y para realizarla necesitarás cosas imposibles y mucha imaginación.
14.
15. Averiguar Intenciones: tienes la habilidad de identificar las verdaderas intenciones de los demás personajes haciendo uso del lenguaje corporal que ellos expresan.
16.
17. Combate con Armas: Con esta habilidad eres capaz de manejar

desde peligrosas espadas a lanzas largas o cuchillos sigilosos.

18.

19. Intuición Mágica: Te permite saber los efectos, duración y otros aspectos de interés de los hechizos y runas que te encuentres. Pero no permite utilizarlos, para ello debes adquirir el hechizo o runa en particular.

20.

21. Curar: Se trata de una mezcla de herbolaria, primeros auxilios y algo de psicología. Permite restañar Mellas Físicas y de Moral en la Escala de Heridas en la mitad de tiempo. Las Mellas de Cansancio solo se curan descansando. La dificultad depende el nivel en la Escala de Heridas según la relación:

22.

- TOCADO: Una tirada a nivel Mediocre, con unas cuantas vendas o un buen consejo.
- DAÑADO: Una tirada a nivel Normal, mas vendas y un cargamento de buenos consejos.
- HERIDO: Una tirada a nivel Bueno, con algunas hierbas curativas, y una buena comida o una tranquila conversación regada con algo de vino en una cantina de Madriguera.
- INCAPACITADO: Una tirada a nivel Grande, reposo y cuidado intensivo.

23. Liderazgo: es una habilidad con la cual puedes lograr que los demás personajes te sigan y sigan tus órdenes sin equivocarse.

24.

25. Percepción: La utilizas cuando quieres darte cuenta de algo o buscar un objeto o persona escondido.

26.

27. Rastrear: Te permite seguir rastros y averiguar todo tipo de cosas sobre aquellos que rastreas: su número, velocidad, especie, etc.

28.

29. Saltar: Con esta habilidad puedes cruzar obstáculos tanto en horizontal como en vertical con toda facilidad.

30.

31. Sigilo: Mide tu capacidad para esconderte o caminar sin ser oído. El tamaño es de gran importancia en las pruebas de Sigilo a la hora de ocultarse o moverse sigilosamente.

32. Supervivencia: logras desenvolverte en la naturaleza, y sobrevivir en la búsqueda de alimentos, agua y de refugio.

33.

34. Trepar: Te permite escalar árboles, e incluso paredes. Sabes encontrar asideros seguros y las mejores rutas de acceso.

35.

36. Oratoria: posees la capacidad de hacer largos discursos o contar historias frente a grandes grupos.

37.

38. Tiro con Arco: Te permite disparar con arco o ballesta.

39.

40. Esquivar: Te permite evadir ataques de tus contrincantes, trampas y otros sucesos que pretenden hacerte daño.

41.

42. Intimidar: Puedes asustar a tus contrincantes incluso antes de sacar tus armas.

43.

44. Lanzar: Te das cierta maña lanzando cosas, como piedras, lanzas o cuchillos.

45.

46. Nadar: tienes la habilidad de incursionar en las aguas, nadar, y aguantar a respiración dentro de ella.

47.

48. Pelea: Mide lo bien que sabes atacar en un combate sin armas, o con armas naturales como garras y colmillos.

49.

50. Dentro del juego cada uno de los personajes cuenta con otro personaje, arma o familiar que se denomina aliado, ellos pueden ayudarte a superar pruebas en esta gran aventura, es decir te pueden brindar consejos, prestar habilidades o ayudarte con fuerza, cada uno de estas relaciones cuenta con un valor de confianza la cual puede ser constante durante todo el juego o puede variar para bien o para mal según lo indiquen las acciones durante el mismo.

51.

52. Este mundo es un lugar lleno de sorpresas de fantasías de miedos y de grandes retos, es un lugar inundado de magia, debes tener en cuenta que este tipo de magia solo funciona dentro de tu mundo si sales de él no tendrá ninguna validez, aquí tendrás la capacidad de realizar pequeños conjuros, sortilegios y encantamientos, dependiendo de tus tirada y de la opinión del mester tu estarás en la capacidad o no de realizar tus conjuros. Dentro de Bosque estos conjuros funcionan con plena normalidad. En algunos lugares dentro del mismo, como en ciertas zonas de la arboleda, lanzarlos es aún más fácil y la dificultad puede descender en un nivel.

53. Los hechizos a los que puedes acceder en este mundo de imaginación son los siguientes:

1. Afiladura de la garra: Tus garras crecen y se afilan, Te concede un nivel adicional en Trepar, pero tienes una penalización de un nivel al manipular objetos delicados.
2.
3. Aliento nebuloso: - Objetivo: Exhalas de tu nariz y boca una densa niebla blanquecina en la que es muy sencillo perderse.
4.
5. A paso de araña: Te permite adherirte a cualquier superficie, y

andar por paredes y techos como si fuesen suelo firme.

6.

7. Asumir la Forma: Te admítela conversión en la criatura que quieras en forma y Espíritu. Al hacerlo adquieres su tamaño y todas sus características. Tienes mayor agilidad en los movimientos.

8.

9. Brillo de nobleza: adquieres un brillo de tal manera que luces elegante y encantador.

10.

11.

Carrera de velocidad: Puedes correr al triple de velocidad normal, pero debes tener cuidado, pues te cansas el doble.

12.

13.

Alarga pelos: Hace que te crezca una densa de pelo y plumas por todo el cuerpo, lo que te inmuniza contra el frío y la lluvia.

14.

15.

Encogimiento: Tu tamaño se reduce en un nivel, junto con tu ropa y equipo.

16.

17.

Piel dura: Tu pellejo se endurece, tomando la consistencia de la corteza de un árbol.

18.

19.

- Pisadas de fantasma: Borra tus últimas 50 huellas, e incluso tu olor, en un mismo tramo.

20.

21.

Rastrear: Tu olfato se agudiza hasta límites increíbles. Puedes realizar este conjuro siempre y cuando tengas algún objeto guía para realizar tu búsqueda.

22.

23.

Saciar el Hambre: Con este conjuro tus necesidades diarias de comida y bebida quedan saciadas. Esto no quiere decir que tengas la barriga llena, solo que no sufrirás hambre o sed.

24.

25.

Hacer muros espinosos: en medio minuto podrás creas y haces crecer un muro de espinos de tres metros de largo por uno y medio de alto y uno de ancho. Sus púas son tan afiladas y es muy difícil atravesarlas.

26.

27.

Ilusiones: Invocas una ilusión visual o sonora que tú mismo puedes diseñar. Sea cual sea la ilusión en particular, puede tener tres objetivos.

28.

29.

- Distraer: logras obtener la atención de tu objetivo a fin de distraerlo de algún suceso.

30.

31.

Desconcertar: Se usa como apoyo en un combate. Asusta o incomoda a tu objetivo haciendo que no pueda luchar eficazmente.

32.

33.

Invocar al Fuego y al Trueno: es capaz de aterrorizar a cualquier presente. Todos excepto tu (amigos o enemigos)

34.

35.

Ojos en el Bosque: Puedes ver lo que está sucediendo en una parte concreta de Bosque, pero debes haber estado allí hace como máximo una semana.

36.

37.

Resurrección: Usando dos de tus puntos de Favor (que solo pierdes si el conjuro surte efecto) puedes devolver a la vida a cualquiera que haya resultado muerto.

38.
39.
Sugerencias: Te permite influir en tu objetivo, haciéndole una sugerencia que se verá obligado a cumplir. Estas órdenes no pueden representar un daño para él o para algún otro, ni un peligro inmediato.

40.

41.

Daño

42.
Se define según el máster y con un (d6)

- (1-3)Tocado: Estas algo dañado, ya sea física o moralmente, pero puedes continuar la confrontación sin más problemas.

43.

- (4-5) Dañado: Un duro golpe te hace replantearte la situación. Quizá se trate de una herida menor o tal vez sea algo de lo cual no puedes salir fácilmente En este nivel aun puedes abandonar la batalla voluntariamente sin exponerte a una sanción.

44.

- (6-7) Herido: Tal vez sea el momento de retirarte, llega a un posible acuerdo con el máster y los demás personajes.

45.

Recuperación de Daño

46.
El daño que recibe un personaje se puede curar o no esto dependiendo de las condiciones necesarias, siempre y cuando se curen las heridas toda seña de maltrato se borraran del cuerpo, si esto no sucede entonces el nivel de daño nunca será recuperado, a continuación se describen cada una de las heridas.

- **Deterioro de Cansancio:** El descanso es el único método para curarlas; en cada uno de los niveles es necesario un tiempo de descanso diferente:

47.

  - Tocado: sentarte un par de minutos
  - Dañado: sentarse durante una hora
  - Herido: dormir seis horas
  - Incapacitado: un día completo de descanso con abundante agua y comida.

48.

- **Deterioro físico**: Se trata de heridas físicas tales como rasguños, caídas y cortadas. Para recuperarse de este tipo de daño se deben tener en cuenta las siguientes acciones según e nivel:

49.

  - Tocado: maltrato en la piel, se cura en una hora. solo son simples moratones que se curan en una hora.
  - Dañado: lastimadura dolorosa: necesita un día de recuperación.
  - Herido: necesita atención médica.

- Incapacitado: permanecer en la cama durante dos semanas.

50.

- **Deterioro Moral:** este tipo de daño manifiesta una recuperación mediante la meditación de los hechos o sucesos a los que se enfrentó el personaje, estos se dan según el nivel:

51.

- Tocado: 5 minutos de meditación
- Herido: conversar con algún amigo o con un personaje que tenga gran sabiduría.
- Incapacitado: se expone a un tiempo de soledad para meditar
- sobre los hechos.

52.

53. **Guía de Acertijos**

o Atrapados En El Pozo

54.

55. Un personaje cae dentro del pozo y para salir tendrá que enfrentarse a la siguiente situación: El pozo es de 30 metros de profundidad. El personaje en sus intentos de salir sube 3 metros en el día y en la noche resbala 2 metros. ¿Cuántos días tardara el personaje en salir del pozo?

56.

57.

58.

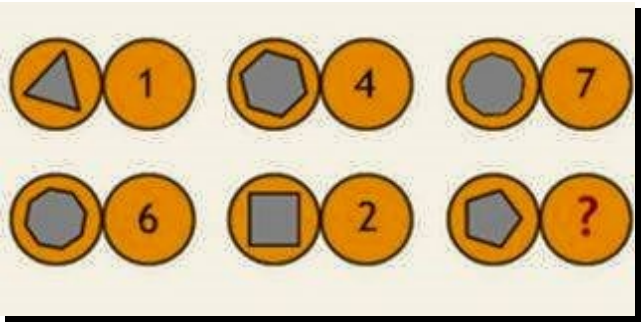
o Cuantas Piedras Robo El Mago

59.

SI TE DOY UNA DE MIS PIEDRAS, TU TENDRAS EL DOBLE DE LAS QUE TENGO YO. PERO SI TU ME DAS UNA DE LAS TUYAS, TENDRIAMOS LAS MISMAS. ¿CUANTAS PIEDRAS TIENES Y CUANTAS ROBO EL MAGO?

o Para Abrir La Puerta….

65. *¿Qué número falta?*

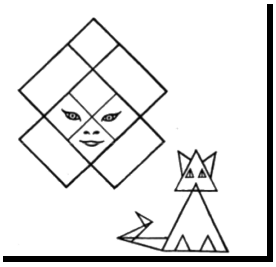
66. 

67.

o El Joven Hindú Y El Gato

68.

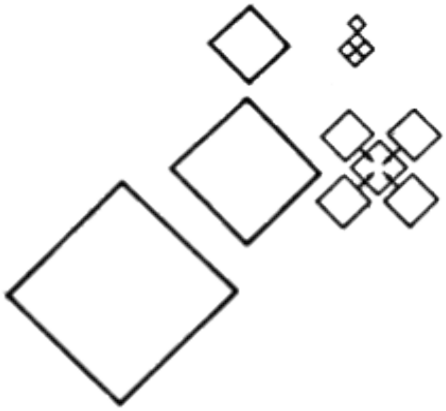
69. ¿Cuántos cuadrados distintos puedes contar en el dibujo del joven hindú con turbante? Cuántos triángulos distintos puedes contar en el dibujo del gato? Observa atentamente. ¡Los problemas no son tan fáciles como podría parecer!



70.

71. **SOLUCIÓN**: A1 resolver problemas de este tipo siempre es mejor contar las figuras de algún modo sistemático. En el dibujo del joven hindú, tomemos los cuadrados por orden de tamaño:

Cuadrados pequeños	5
Cuadrados medianos	5
Cuadrados grandes	1
Total	11



72.

73. Los triángulos del gato pueden contarse así:

74.

75. Cabeza 10

76. Cuerpo y pies 3

77.

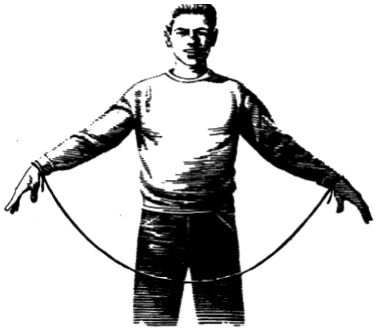
78. Cola 7

79.

80.

o Dando Vuelta Para Salir…

81. Se atan las muñecas de cada uno de los jugadores con un pedazo de soga, tal como se ve en la ilustración, y un saco de cuello cerrado. ¿Hay alguna manera de que puedas quitarte el saco, darlo vuelta del revés y volvértelo a poner? Recuerda que el saco no tiene botones y que no puedes cortar ni desatar la soga.



82.

83. **SOLUCIÓN**:

84. Sí, el saco puede darse vuelta del revés de la siguiente manera: (1) Pásalo por encima de tu cabeza, volviéndolo del revés mientras lo haces y déjalo colgar, al revés,

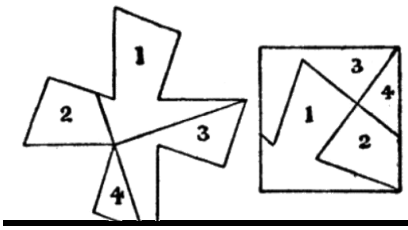
sobre la soga, como se ve en la figura 1. (2) Vuelve a dar vuelta al saco pasándolo por una de las mangas. Ahora cuelga de la cuerda con el lado bueno para afuera (figura 2). (3) Vuelve a ponértelo pasándolo por la cabeza., invirtiendo todas las acciones que te permitieron quitártelo. Esto vuelve a dejar el sweater del revés, y te lo deja puesto con el lado interno hacia afuera. Antes de intentarlo, ve si puedes visualizar el proceso mentalmente. Si tu sweater tiene la inicial de tu escuela cosida en la parte delantera, ¿esta letra te tocará el pecho o la espalda cuando hayas acabado con los tres pasos?

85.

86.

o Construyendo nuevamente El Muro

87.



88.

o Cruzando En Lago Encantado. Ayuda Al Pastor

89.

90. Un pastor tiene que pasar a la otra orilla de un río un lobo, una cabra y una lechuga. Para ello dispone de una barca en la que solo caben él y una de las otras tres cosas. Si el lobo se queda solo con la cabra se la come, si la cabra se queda sola con la lechuga se la come, ¿cómo debe hacerlo?

91. SOLUCIÓN:

92. El pastor pasa primero la cabra, la deja en la otra orilla y regresa a por el lobo, al cruzar deja al lobo y vuelve con la cabra, deja la cabra y cruza con la lechuga, deja la lechuga con el lobo y regresa a por la cabra.

93.

o Viaje Con Elfos

94.

95. Durante el viaje por el rio encantado el personaje _____ va condiciendo la canoa, de repente en la canoa se suben 34 elfos. En la siguiente parada se bajan 11 y suben 17 elfos. En la tercera parada se suben 15 elfos y se bajan 20. En la cuarta se suben 3 elfos y no baja nadie. ¿Puedes decir cómo se llama el conductor de la canoa?

96. Vuelve a leer el enunciado… ¡La canoa la conduce el personaje!

97.

o Recitando Las Palabras Mágicas

98.

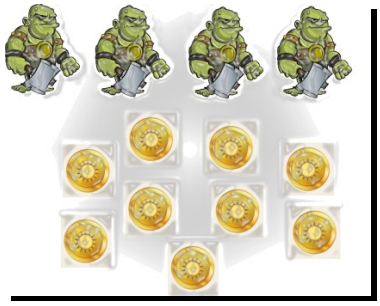
99.

- ***Distribuyendo El Tesoro:***

100.

101. Distribuye 9 monedas a los cuatro orcos de tal manera que a cada uno le corresponda una cantidad impar de monedas y diferente para cada orco.

102.



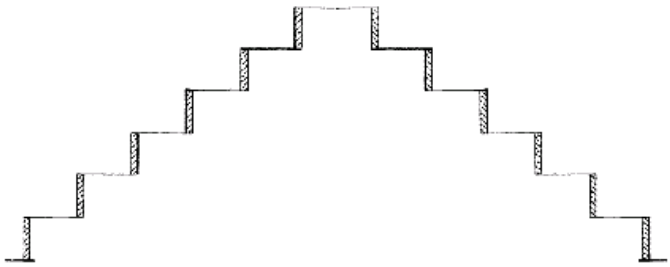
103.

- ***Cruzando El Puente Con Los Ogros***

104. En este momento los 5 jugadores deben cruzar de un lado a otro sobre un puente que solo tiene algunos de sus escalones como se muestra en la imagen. Al otro extremo una familia de 5 ogros que se dispone también a pasar, ellos están muy mal humorados y solo hay una forma en que todos puedan cruzar. ¿Cómo lo haremos?

105.

- ✓ Los jugadores y la familia de ogros solo puede avanzar hacia la dirección a la que se dirigen, no pueden retroceder.
- ✓ Solo es posible saltar sobre un jugador para ocupar un escalón vacío. No se pueden saltar dos posiciones



106.

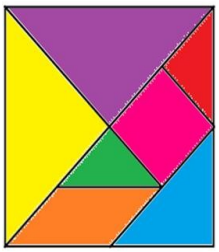
- ***Los baldes De 3 Y 5 Litros***

107.

108. Se tiene dos baldes sin marcas y de forma extraña, se sabe que cada uno llenado hasta el borde tiene la capacidad de 5 Litros y 3 Litros. Los jugadores deben llenar el balde de 5 litros con exactamente 4 litros, teniendo en cuenta que los baldés no tienen ninguna marca, que no tiene a su mano ningún instrumento para medir y que solo cuentan con el agua y estos dos baldes.

- ***tapizando el terreno:***

109. Cada uno de los jugadores cuenta con determinada cantidad de papel y con fichas en forma de figuras geométricas con ayuda de estas debe estar en la capacidad de "tapizar el terreno" y encontrar regularidades en su proceso._



110.

o Cuantificando el terreno:

111. Con ayuda de las fichas del tangram cada jugador debe competir con los demás jugadores para encontrar el área y perímetro de regiones delimitadas del terreno esto con la finalidad de determinar cuál de los participantes podrá llegar más rápido de punto inicial al punto final. Para ello se debe tener en cuenta la siguiente información:

112.

113.

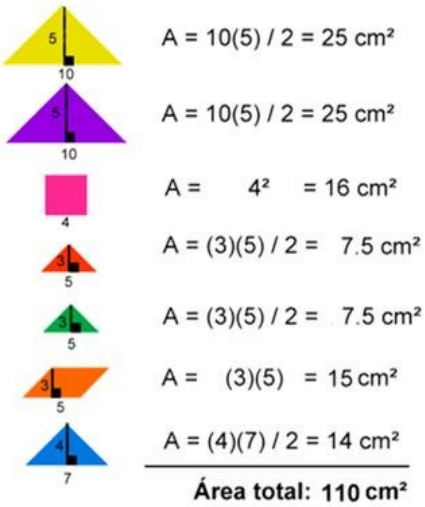
114.

115.

116.

117.

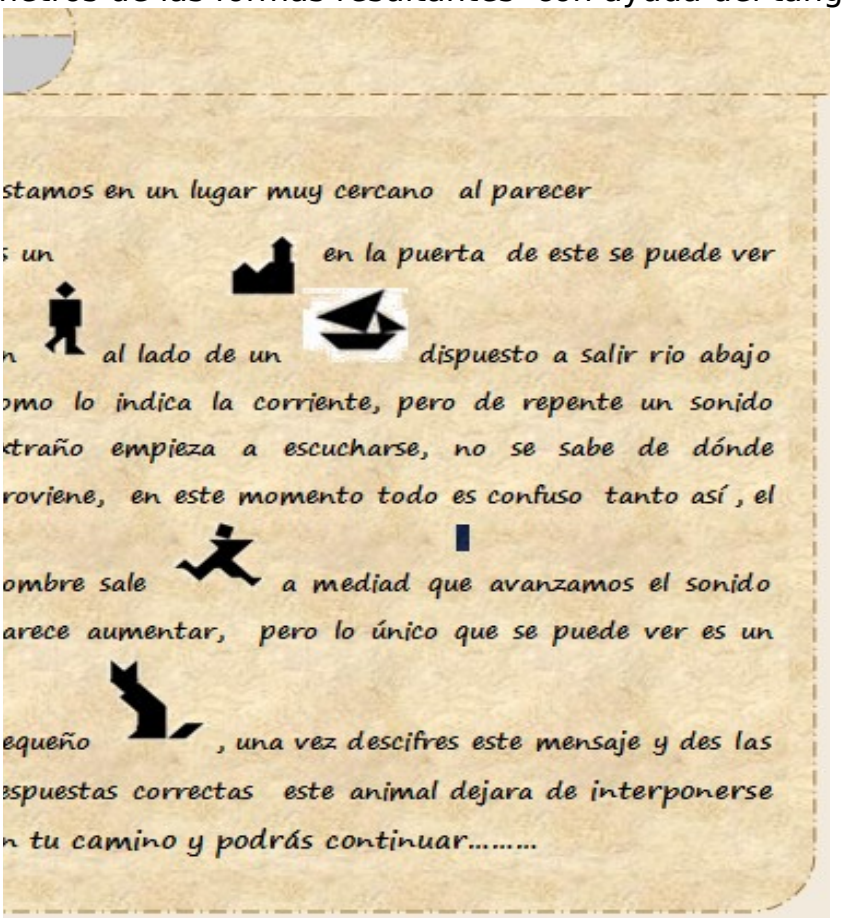
118.



Pictograma matemático para avanzar:

119. Los jugadores deben interpretar el mensaje leerlo en su totalidad y encontrar allí área y

perímetros de las formas resultantes con ayuda del tangram



120. Debes llenar la siguiente tabla:

121.	*122.*	*123.*	*124.*
Figura	*Nombre*	*Perímetro*	*Área*
125. **1**	126.	127.	128.
129. **2**	130.	131.	132.
133. **3**	134.	135.	136.
137. **4**	138.	139.	140.
141. **5**	142.	143.	144.

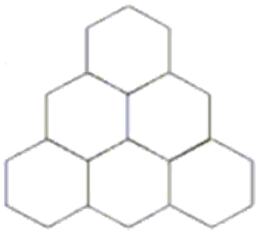
145.

146. Analiza con cuidado cada una de las figuras: - ¿Tienen todos los mismos perímetros? ¿Tienen todas áreas iguales? - ¿Por qué?

147. Ahora que has derrotado a este misterioso animal puedes seguir en medio de esta gran aventura y deberás encontrar el.....

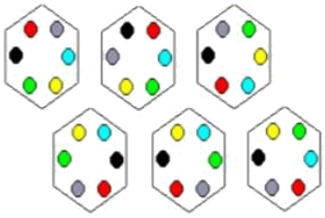
- ***Una Nueva Pista***

148. Una vez tienes el camino libre encuentras una inscripción en el piso de este lugar con esta forma:



149.

150. Aún no sabe que debes hacer con esto, pero nuevo aparece aquel gato misterioso con unas fichas de piedra en su boca la tira a los pies de todos y se marcha todas estas fichas tienen la misma figura pero cuentan con unos puntos de colores diferentes ¿Qué significa esto?....

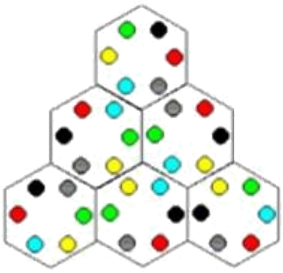


151.

152. Si relacionas estas piedras con la inscripción inicial del piso que puedes decir…

153. Ya que todos nos hemos acercado y dado una opinión al respecto debes acomodar cada una de estas piedras de tal manera que los colores de las fichas adyacentes coincidan, una vez logres esto podrás ingresar pero antes de ellos descifrando el mensaje secreto……

154. Solución:



155.

156. Has desbloqueado la entrada a este misterioso lugar, y ahora tu…

157. Debes ser el primero en descifrar el mensaje secreto para que tengas la oportunidad de avanzar más que los otros personajes y tal vez encontrarte con algunas sorpresas.

158.

159. El mensaje secreto

160. Debes realizar estas 15 operaciones. Cada resultado corresponde a una letra de la tabla de código secreto. El número de la operación te indica el sitio de la letra en cada mensaje

161.

162. Operaciones:

1. 27 + 3 · 5 – 16 = ___
2. 20 · 3 / 4 = ___
3. 10 + 15 – 3 + 5 =___
4. (37-27) · 3 = ___
5. 8 · 9 = ___
6. 36 / 3 + 4 = ___
7. 100/ 10 -5 = ___
8. 9 · 3 + 8 = ___
9. (10 – 9) · 18 = ___
10. (10 · 5) – (5 · 6) = ___

11. 40 + 40 -20 = ___

12. 27 / 3 + 2 = ___

13. 2+ 2 - 4 + 2 = ___

14. (10 · 7) – 20 = ___

15. 90/ 2 +10 = ___

163.

164.

165. Letra	**166. Valor**	**167. Letra**	**168. Valor**
169. T	170. 20	171. C	172. 5
173. E	174. 15	175. O	176. 11
177. N	178. 50	179. M	180. 16
181. D	182. 72	183. P	184. 18
185. R	186. 26	187. L	188. 35
189. A	190. 27	191. F	192. 60
193. S	194. 30	195. I	196. 55
197. U	198.		2

199. Encuentra el mensaje:

200. 20	201. 15	202. 50	203. 72	204. 26	205. 27	206. 30	207.	208. 20	209. 2	210.
211.	212.	213.	214.	215.	216.	217.	218.	219.	220.	221.

222.

223. 26	224. 15	225. 5	226. 11	227. 16	228. 18	229. 15	230. 50	231. 30	232. 27
233.	234.	235.	236.	237.	238.	239.	240.	241.	242.

243.

244.	245. 27	246. 35	247.	248. 60	249. 55	250. 50	251. 27	252. 35
253.	254.	255.	256.	257.	258.	259.	260.	261.

262.

263. SOLUCION:

264.

1. 27 + 3 · 5 – 16 = 26
2. 20 · 3 / 4 = 15
3. 10 + 15 – 3 + 5 = 27
4. (37-27) · 3 = 30
5. 8 · 9 = 72
6. 36 / 3 + 4 = 16
7. 100/ 10 -5 = 5
8. 9 · 3 + 8 = 35
9. (10 – 9) · 18 = 18

10. (10 · 5) – (5 · 6) =
20
11. 40 + 40 -20 =
60

12. 27 / 3 + 2 = 11
13. 2+ 2 - 4 + 2 = 2
14. (10 · 7) – 20 = 50
15. 90/ 2 +10 = 55

20	15	50	72	26	27	30		20	2	
T	E	N	D	R	A	S		T	U	

26	15	5	11	16	18	15	50	30	27
R	E	C	O	M	P	E	N	S	A

	27	35		60	55	50	27	35
	A	L		F	I	N	A	L

16.

17.
18.
19.

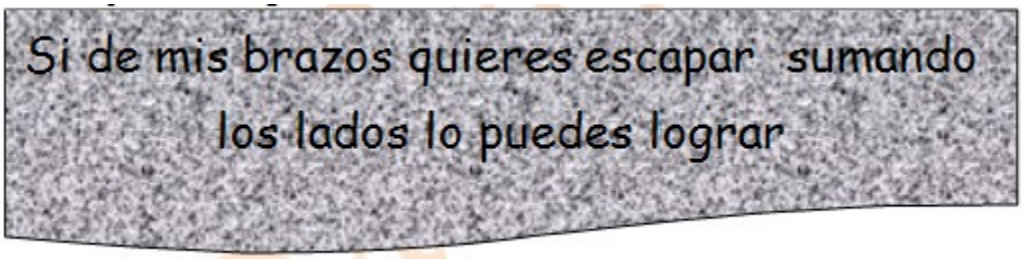
20.
21.
22.

23. Ya has pasado por grandes retos tienes un punto a tu favor, deja el registro en tu hoja de juego ahora, debemos continuar el tiempo se está acabando y sabemos que en la cima de este misterioso lugar que al parecer es un castillo esta ese gran tesoro que queremos encontrar, y ahora…

o Arboles misteriosos:

24. Hemos entrado a este extraño lugar al parecer era un castillo pero acá adentro nos encontramos con in inmenso bosque pero dentro de él hay un mundo de escaleras más extrañas aun, que encontraremos acá…Un momento!!!! Nos hemos estrellado con unos árboles distintos a los que encontrábamos afuera, estos tienen largos brazos que quieren atraparte y no dejarte avanzar, de repente te encuentras entre ramas y más ramas estas totalmente inmóvil crees que estás muerto y no tienes solución alguna…De repente pasa una extraña ave y posa un letrero sobre uno de los árboles que dice lo siguiente:

25.



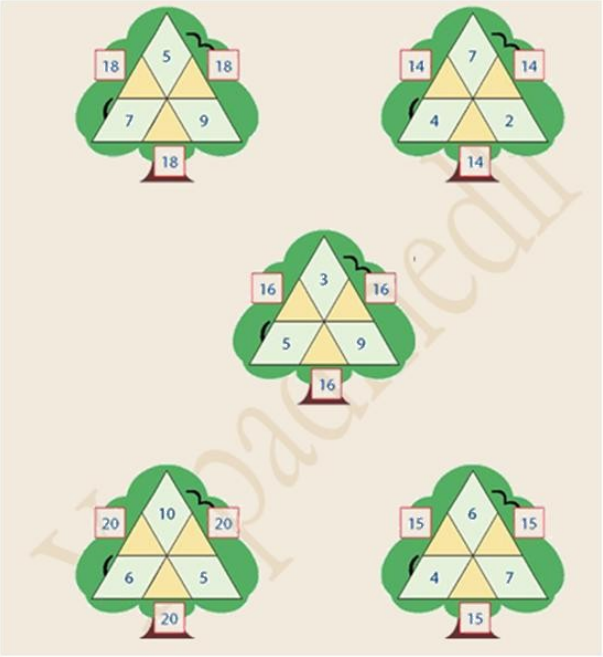
26.

27.

28.
29.

30. Cada uno de los arboles tienen las siguientes características, en ellos debes llenar los espacios en blanco con números de tal manera que la suma de los lados del triángulo sea la misma.

31.



32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.

42. Has superado este incidente ahora debemos apresurarnos para subir las escaleras una vez más recuerda que el tiempo se acaba ¿qué propones? …

- ***Subiendo Escaleras***

43. Debemos subir cuanto más rápido podamos para ello necesitas dos dados, un tablero, para empezar a jugar debes escoger una de las primeras casillas del tablero, no pueden haber dos fichas en el mismo lugar, ahora cada uno de los jugadores se identificara por representar un numero del 1 al 6, para avanzar debemos sumar los resultados de los dos dados y el personaje que represente ese número avanza una casilla, si la suma es igual a un número que no tiene representante se hará caso omiso y se seguirán lanzando los dados; gana el jugador que llegue primero a la meta.

44.	**45.**	**46.**	**47.**	**48.**	**49.**	**50.**	**51.**	**52.**
53.	**54.**	**55.**	**56.**	**57.**	**58.**	**59.**	**60.**	**61.**
	17	**16**	**15**	**14**	**13**	**12**	**11**	**10**
62.	**63.**	**64.**	**65.**	**66.**	**67.**	**68.**	**69.**	**70.**
	20	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**
71.	**72.**	**73.**	**74.**	**75.**	**76.**	**77.**	**78.**	**79.**
	35	**34**	**33**	**32**	**31**	**30**	**29**	**28**
80.	**81.**	**82.**	**83.**	**84.**	**85.**	**86.**	**87.**	**88.**
	38	**39**	**40**	**41**	**42**	**43**	**44**	**45**

89.	**90.**	**91.**	**92.**	**93.**	**94.**	**95.**	**96.**	**97.**
Met	**53**	**52**	**51**	**50**	**49**	**48**	**47**	**46**

98.

99. Después de jugar y tener un ganador detente un momento para pensar lo siguiente:

- ¿Qué personaje es tu favorito?
- ¿Quién tiene más posibilidades de ganar?

100. Contando Puntos:

101. Ya tenemos un ganador, pero la competencia aun continua estamos en lo alto de este lugar. En el techo se pueden ver uno unos puntos notados de la siguiente manera

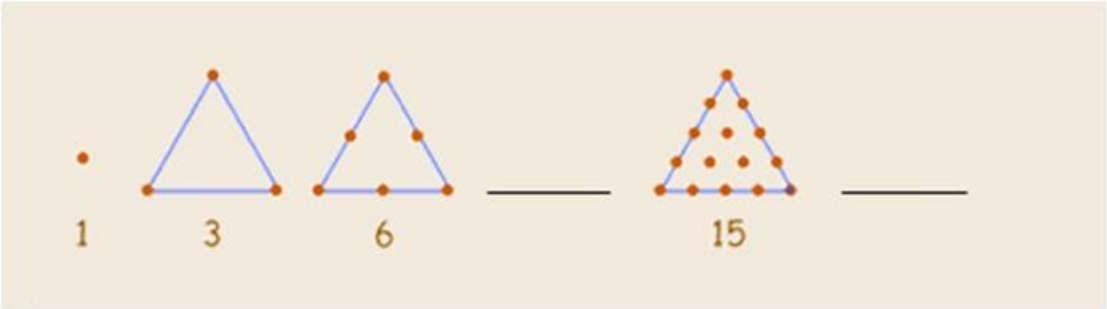
102.

103. **Si los puntos que siguen**

104. **puedes encontrar para ti va a ser más fácil bajar**

105.

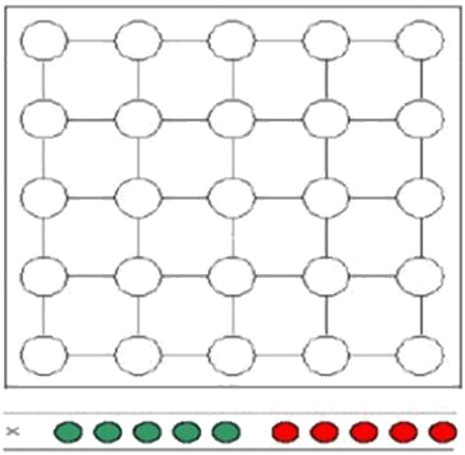
106.



107. Varios caminos:

108. Ahora debes bajar se escuchan gritos en aquel bosque extraño para bajar debes tener en cuenta el siguiente tablero

109.



110.

111.
112.
113.

114.
115.
116.
117.
118.
119.

120. Vas a jugar con dulces y cuando se captura una pieza de un contrincante se la Comen realmente. El ganador también se come los dulces que quedan al finalizar la partida.

121. REGLAS DE JUEGO

122. a) Cada jugador tiene 5 fichas y se colocan alineadas en los bordes del tablero y Frente a frente.

123. b) Los jugadores mueven sus fichas alternativamente sorteando el jugador que Inicia el juego.

124. c) Se mueve la ficha a una posición vacía en línea recta. d) Se captura una ficha Contraria si al mover nuestra ficha:

125. i. La ficha contraria está en la misma fila que dos fichas nuestras.

126. ii. Las nuestras están juntas y además pegadas a la contraria.

127. iii. Las otras dos posiciones de la línea están vacías.

128. Una vez estamos todos abajo debemos enfrentarnos a un desafío mar abajo pero para ello debes saber a quién atacar y cómo hacerlo…

129. Guerra de campañas

130. Es un juego para dos jugadores. Material: Cada jugador dispondrá de dos cuadrados 10x10.

131. En uno de ellos coloca su flota, y en el otro anota los barcos acertados del adversario. La flota de cada jugador se representa por casillas o por rectángulos verticales u horizontales.

- Un portaviones, que se representa por un rectángulo de 4 casillas. • Dos fragatas, que se representan por dos rectángulos de 3 casillas.
- Tres corbetas, que se representan por tres rectángulos de 2 casillas.
- Cuatro submarinos, que se representan por 1 casilla cada uno.

132. **Objetivo**: Hundir la flota del adversario.

133. **Reglas del juego:** Los jugadores colocan su flota en las casillas que prefieran, con la condición de que dos barcos cualesquiera estén separados al menos por una casilla. 2. Cada jugador, en su turno, realiza tres disparos, nombrando tres casillas del tablero mediante tres pares ordenados, por ejemplo (2,b), (7,g) y (9,h).

134. Después de cada disparo, el jugador contrario tiene que decir:

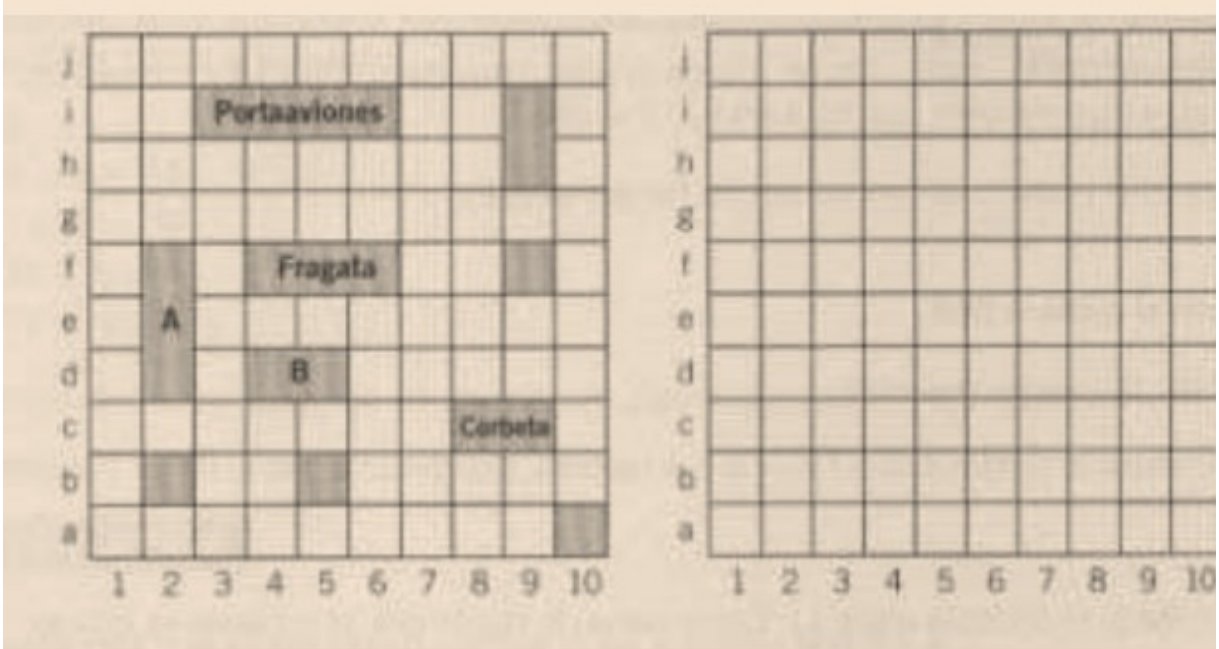
- “Tocado”, si el disparo cae en una parte del barco.

- “Hundido”, si el disparo cae en la única casilla que ocupa un barco, o en la única casilla que le queda.
- “Agua”, si el disparo cae en una casilla vacía.

135. 3. Cuando un jugador hunde un barco del adversario, puede efectuar un disparo más.

136. 4. Gana el jugador que primero hunda los barcos del contrario.

137. 5. En el cuadrado auxiliar se representan con un punto los disparos del contrario, pero cuando un disparo enemigo toca algún barco, se traza una cruz sobre la casilla

138. 

139.

140. Jugando bingo con los elfos

141. El juego del Bingo, los alumnos apliquen lo aprendido sobre la utilización de números en las operaciones básicas. Para iniciar y de manera grupal se les explicará las instrucciones del juego, las cuales son las siguientes:

- Seleccionarán la forma de ganar el juego (en forma vertical, horizontal, diagonal, en cruz o cuadro).
- Se les presentará una situación en donde tengan que sumar, restar, multiplicar o dividir cantidades.
- Resolverán la situación para encontrar el resultado y colocar alguna ficha.
- Gritar “Bingo” cuando tenga las fichas en la forma que se dijo que iban a ganar.
- Si llega a haber empates, se volverá a mostrar otra situación, y gana al primero que lo tenga en la tabla, si vuelve haber empates se realiza lo mismo hasta que gane uno. Para terminar se evaluará de manera cualitativa y cuantitativa la realización de la actividad.

142.

143. Origami:

144. Se realizaran actividades de construcción de figuras manualmente y creativamente, esto con la finalidad de hacer un muro como recuerdo de los momentos vividos durante el desarrollo de la propuesta.

145. **4.2.5 Jugadores**

146.

147. **148.** **149. JUGADOR 1**	150. Instinto / Templanza	**151. Malo /Bueno**
	153. Características: Nivel intermedio puede estar a favor o en contra de sí mismo y de los demás personajes. Puntaje: 21-28 154.	
	156. Rasgos **157.** 158. Saltador Prodigioso Tímidas, sentido de radar Volador Cegados por la luz 159.	160. **161. Habilidades** **162.** 163. Curar 164. Liderazgo 165. Percepción 166. 167. 168.
169. NOMBRE: SERGIO VARGAS	170. 171. Curar: Se trata de una mezcla de herbolaria, primeros auxilios y algo de psicología. Permite restañar Mellas Físicas y de Moral en la Escala de Heridas en la mitad de tiempo. Las Mellas de Cansancio solo se curan descansando. La dificultad depende el nivel en la Escala de Heridas según la relación:	
176. Personaje: Pegaso		
178. Tamaño: Mediano		
180. Característica: Agua		
182. Edad: 12 Años 183. 184.		

185.

186.
187.
188.
189.

191.

172.
- TOCADO: Una tirada a nivel Mediocre, con unas cuantas vendas o un buen consejo.
- DAÑADO: Una tirada a nivel Normal, mas vendas y un cargamento de buenos consejos.
- HERIDO: Una tirada a nivel Bueno, con algunas hierbas curativas, y una buena comida o una tranquila conversación regada con algo de vino en una cantina de Madriguera.
- INCAPACITADO: Una tirada a nivel Grande, reposo y cuidado intensivo.

173. Liderazgo: es una habilidad con la cual puedes lograr que los demás personajes te sigan y sigan tus órdenes sin equivocarse.
174.
175. Percepción: La utilizas cuando quieres darte cuenta de algo o buscar un objeto o persona escondido.

193. SANCIONES:
194.
195. Inasistencia
196. Intolerancia

197. **CAMPAÑA 1**

198. Acertijo o Prueba	199. Monedas	200. Conjuro	201. Habilidad
202. Equilibrar los pesos de las piedras de colores	203. 7 Monedas	204.	205.
206. Vuelta	207. 2	208.	209.

para salir	Monedas		
210.			**CAMPAÑA 2**
211. Acertijo o Prueba	212. Monedas	213. Conjuro	214. Habilidad
215.	216.	217.	218.
219.	220.	221.	222.

223.

224.

225.

226.

227.

228. JUGADOR 2

229. Instinto / Templanza	**230. Bueno/ medio**
232. Características: Toma de decisiones que consecuentemente son acertadas o desacertadas. Puntaje: 54-56	
234. Rasgos **235.** 236. Salto Prodigioso Trepa como Araña Espíritu Curioso, saltador Prodigioso Rápido y ágil Demasiado	238. **239. Habilidades** **240.** 241. Sigilo 242. Averiguar intenciones 243. Saltar 244. 245.

Precavido.
237.

246. NOMBRE: CARLOS GONZALES

253. Personaje: Elfo

255. Tamaño: Pequeño

257. Característica: Magia

259. Edad: 13 Años

260.

261.

262.

263.

264.

266.

247.

248. Sigilo: Mide tu capacidad para esconderte o caminar sin ser oído. El tamaño es de gran importancia en las pruebas de Sigilo a la hora de ocultarse o moverse sigilosamente.

249.

250. Averiguar Intenciones: tienes la habilidad de identificar las verdaderas intenciones de los demás personajes haciendo uso del lenguaje corporal que ellos expresan.

251.

252. Saltar: Con esta habilidad puedes cruzar obstáculos tanto en horizontal como en vertical con toda facilidad.

268. SANCIONES:

269.

270.

271. Indisciplina

272. Groserías

273.

274.			**CAMPAÑA 1**
275. Acertijo o Prueba	276. Monedas	277. Conjuro	278. Habilidad
279. Vuelta para salir	280. 2 Monedas	281.	282.
283.	284.	285.	286.
287.			**CAMPAÑA 2**
288. Acertijo o Prueba	289. Monedas	290. Conjuro	291. Habilidad
292.	293.	294.	295.
296.	297.	298.	299.

300.

301. **302.** **303.** **304.** **305. JUGADOR 3**	306. Instinto/ Templanza	**307. Bueno/medio**
	309. Características: Toma de decisiones que consecuentemente son acertadas o desacertadas. Puntaje: 54-56	
	311. Rasgos **312.** 313. Cazador Astuto Garras y Dientes Olor Peculiar, volador	314. **315. Habilidades** **316.** 317. Pelea 318. Armas 319. Rastrear

	Veloz Territorial.	

320. NOMBRE: DIEGO TOLEDO

328. Personaje: Dragón

330. Tamaño: Grande

332. Característica: Lenguas

334. Edad: 15 Años

335.

336.

337.

339.

321.

322. Armas: Conocimiento en fabricación y uso de armas.

323.

324. Pelea: Mide lo bien que sabes atacar en un combate sin armas, o con armas naturales como garras y colmillos

325.

326. Rastrear: Te permite seguir rastros y averiguar todo tipo de cosas sobre aquellos que rastreas: su número, velocidad, especie, etc.

327.

341. SANCIONES:

342.

343. Intolerancia

344. Impulsivo

345.			**CAMPAÑA 1**
346. Acertijo o Prueba	347. Monedas	348. Conjuro	349. Habilidad
350. Vuelta para salir	351. 2 Monedas	352.	353.
354.	355.	356.	357.
358.			**CAMPAÑA 2**

359. Acertijo o Prueba	360. Monedas	361. Conjuro	362. Habilidad
363.	364.	365.	366.
367.	368.	369.	370.

371.

372.

373.

374. JUGADOR 4

375. Instinto / Templanza

376. Malo/Bueno

378. Características: Nivel intermedio puede estar a favor o en contra de sí mismo y de los demás personajes. Puntaje: 21-28

380. Rasgos

381.

382. Artesanos y Constructores, nadador Incansable Testarudo, Garras afiladas Ver lo Invisible Caprichosos

383.

384.

385. Habilidades

386.

387. Dibujo

388. Creatividad manual

389. Intuición

390.

391. NOMBRE: FIDEL CASTRO

397. Personaje: Kraken

399. Tamaño: Grande

401. Característica: Naturaleza

403. Edad: 12 Años

404.

405.

392. Dibujo: Puedes dibujar sobre paredes y rocas, hacer tatuajes y pinturas en la piel o marcas en la arena.

393.

394. Creatividad manual: Destreza para crear herramientas complejas y simples

395.

396. Intuición Mágica: Te permite saber los efectos, duración y otros

406. **408.**	aspectos de interés de los hechizos y runas que te encuentres. Pero no permite utilizarlos, para ello debes adquirir el hechizo o runa en particular.

410.
411. **SANCIONES:**
412. Indisciplina

413.			**CAMPAÑA 1**
414. Acertijo o Prueba	415. Monedas	416. Conjuro	417. Habilidad
418. Vuelta para salir	419. 2 Monedas	420.	421.
422. Cruzando el camino con los ogros	423.	424. Asumir la Forma: Te admítela conversión en la criatura que quieras en forma y Espíritu. Al hacerlo adquieres su tamaño y todas sus características. Tienes mayor agilidad	425.

		en los movimientos.	
426.			**CAMPAÑA 2**
427. Acertijo o Prueba	428. Monedas	429. Conjuro	430. Habilidad
431.	432.	433.	434.
435.	436.	437.	438.

439.

440.

441.

442. JUGADOR 5

443. Instinto/ Templanza	**444. Malo/Bueno**
446. Características: Nivel intermedio puede estar a favor o en contra de sí mismo y de los demás personajes. Puntaje: 21-28	
448. Rasgos **449.** 450. Volador Pico y Garras Hábitos Nocturnos, Volador Hablar Todas las Lenguas Pájaro de Mal Agüero.	451. **452. Habilidades** **453.** 454. Oratoria 455. Intimidar 456. Intuición 457.

458. NOMBRE: JOSEPH MARTÍNEZ

465. Personaje: FÉNIX

467. Tamaño: Grande

469. Característica: Fuerza

471. Edad: 13 Años

472.

473.

474.

475.

476.

459.

460. Oratoria: posees la capacidad de hacer largos discursos o contar historias frente a grandes grupos.

461.

462. Intimidar: Puedes asustar a tus contrincantes incluso antes de sacar tus armas.

463.

464. Intuición Mágica: Te permite saber los efectos, duración y otros aspectos de interés de los hechizos y runas que te encuentres. Pero no permite utilizarlos, para ello debes adquirir el hechizo o runa en particular.

478.

480. SANCIONES:

481.

482. Malgeniado

483. Apresurado

484.

485. **CAMPAÑA 1**

486. Acertijo o Prueba	487. Monedas	488. Conjuro	489. Habilidad
490. Descifrando en enigma del pergamino	491. 492. 3 Monedas	493.	494.
495. Vuelta para	496. 2 Monedas	497.	498.

salir			
499.			**CAMPAÑA 2**
500. Acertijo o Prueba	501. Monedas	502. Conjuro	503. Habilidad
504.	505.	506.	507.
508.	509.	510.	511.

512.

513. **4.3 Campaña 1**

514.

515. Despertando en un lugar desconocido

516. Estamos en medio de la nada, todo parece estar normal, ningún ruido nos atormenta y la tranquilidad es total, nos disponemos a caminar para encontrar alguna salida, se empiezan a dar cuenta que a su alrededor hay personas desconocidas que se tornan confundidos como usted. Aquí dentro todo es oscuro y temeroso, tan solo es visible una pequeña hoguera y a su alrededor pequeñas siluetas de personas que se encuentran en un profundo sueño. Los jugadores lanzan un dado de 6 caras, el puntaje mayor inicia la partida (En orden: Jugador 3, Jugador 5, Jugador 4, Jugador 2 y Jugador 1)

517. Interrogante	**518. Acciones determinantes**
519. 520. ¿Qué piensas hacer? 521. Jugador 3 522. Dragón	523. Plantea cuestionamientos a los demás jugadores del sitio donde se encuentra y la razón por la que están allí: 524. P3: "*¿quiénes son ustedes?, déjenme salir*

	de aquí”
525. ¿Qué piensas hacer? 526. Jugador 5 527. Fénix	528. Él tampoco sabe qué hace en este lugar las condiciones del mismo no le permiten ver ni avanzar. 529. P5:“*voy a caminar a ver qué encuentro”*
530. ¿Qué piensas hacer? 531. Jugador 4 532. Kraken	*533. P4:“prefiero no confiar en nadie todos representan una amenaza para mi”*
534. 535. 536. ¿Qué piensas hacer? 537. Jugador 2 538. Elfo	539. El último personaje decide explorar el sitio como el quinto jugador, decide buscar dentro de sus ropas algún artefacto que pueda utilizar posteriormente. Entonces lanza un dado de 20 caras y el resultado obtenido lo divide en 2, si este resultado es mayor a 7 la jugada es viable, de lo contrario se descarta, al lanzar el dado salió la cara correspondiente a 18 es decir el resultado fue igual a 9. por ello encontró entre sus

	objetos personales una pequeña linterna, ya con esta herramienta expreso *540.* P2: *“voy a explorar”*
541. 542. ¿Qué piensas hacer? 543. Jugador 1 544. Pegaso	545. *546.* En medio de la confusión y del desconcierto de los demás personajes decide preguntar P3: *“¿ustedes recuerdan donde estuvieron por última vez?” (*ninguno recuerda), “*voy a despertar a los que están dormidos”*

547.

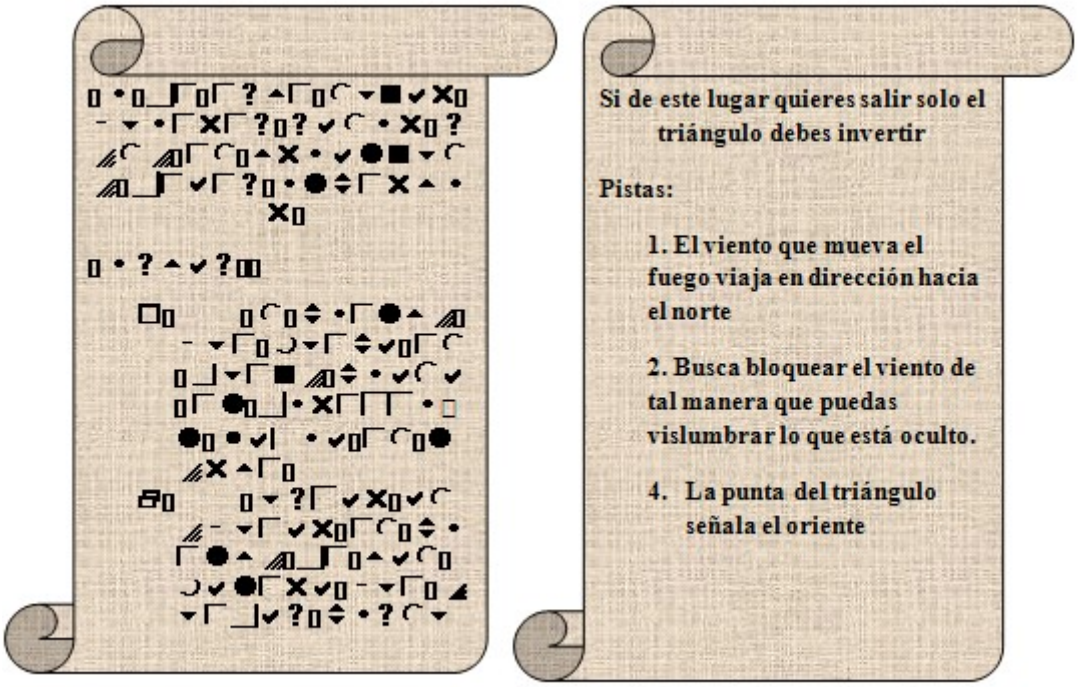
548. Cuando ya todos los personajes se encuentran despiertos, se tornan confundidos y la primera reacción es explorar el lugar que habitan todos juntos sin mencionar palabra alguna, cuando de repente el fuego empieza a reflejar un tubo de metal.

549. Inter rogante	**550. Acciones determinantes**
551. 552. 553. 554. ¿Qué piensan	555. Cada uno de los jugadores exclama: *556.* P1:“*Es una trampa”* *557. P5:“parece ser un arma”* *558. P3: “yo creo que hay debe haber*

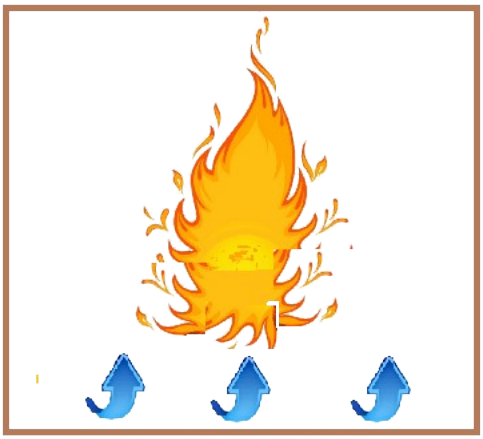
que es?	*algo”* 559. *P4:“miremos que es, pero acerquémonos con cuidado”*

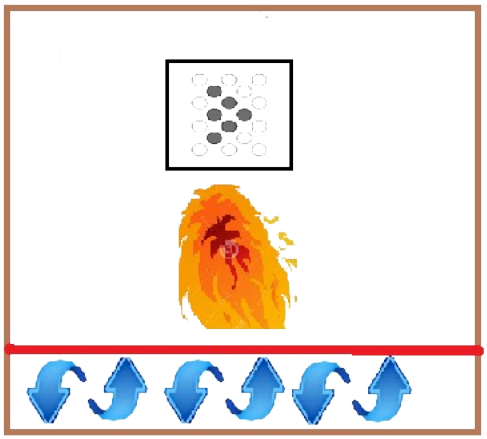
560. En este tubo se encuentra el primer acertijo de nuestro pequeño mundo, plasmado en un pergamino en letra confusa que cada personaje intenta descifrar, pero ninguno lo logra hasta que el dragón Recuerda que una de sus habilidades son las lenguas y proceden a descifrar el enigma (Recibe 3 monedas de oro). Finalmente se dan cuenta de las instrucciones que da el pergamino:

561.



562.





563. La puerta encontrada al despejar la dirección del fuego está hecha de hierro con huecos en su superficie que albergan 6 canicas que forman un triángulo que apunta al oriente. El reto consiste en mover solo 2 canicas de tal manera que deje al triangulo apuntando hacia el occidente:

564. Inter rogante	**565. Acciones determinantes**
566. 567. 568. 569. ¿Cómo van a hacerlo?	*571.* Se presenta un debate grupal para determinar la ubicación del norte y el oriente y sobre como bloquear el fuego, así que uno de ellos dice: p3: "*quitémonos los sacos y bloqueamos la corriente de viento con ellos"* todos debaten sobre la manera en que deben

570.	hacerlo y logran bloquear el aire ahora se disponen a resolver el acertijo, leen detenidamente las instrucciones, ubican los puntos cardinales y recrean la situación con bolitas de papel.

572.

573. Una vez resuelto el acertijo el suelo comienza a temblar y uno de los muros de la cueva empieza a correrse y a dejar a su paso un camino, los jugadores deciden seguir el camino que traza el túnel y van viendo que parece nunca acabar y que cada vez se hace más estrecho. Los jugadores empiezan a argumentar que este es un túnel sin salida y que no tienen escapatoria alguna; es tan angosto el camino que ya es necesario caminar de medio lado, lo cual limita su campo visual.

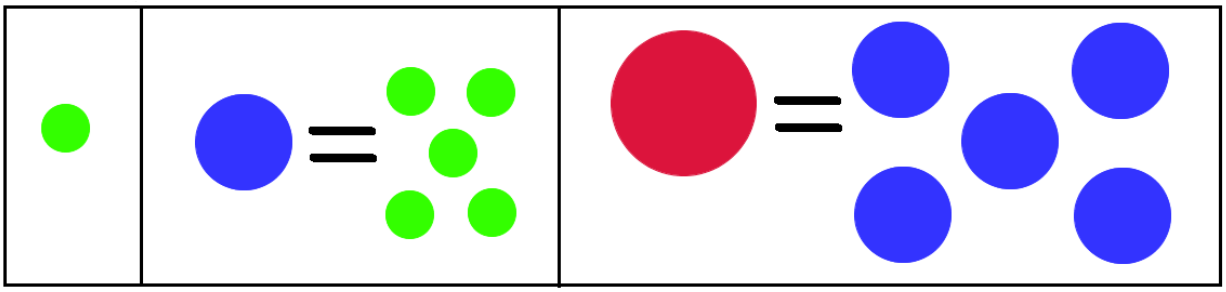
574. Interrogante	**575. Acciones determinantes**
576. ¿A qué lugar piensan que los lleva el camino?	*577. P1: "¿Pero esto sí es un túnel o qué?"* *578. P4: "Y vamos a estar viendo solo la pared"* *579.* Máster: *" hay rocas de colores en el suelo"* *580. P3:"las podemos coger"* *581.* Máster: "*si, es decisión de ustedes?* *582. P2: "ayuden a recogerlas entonces"*

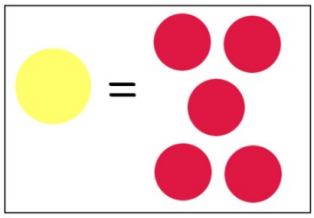
	583. P5: “ahora que hacemos”

584.

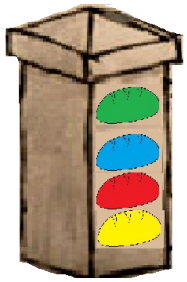
585. Van avanzando y ven que la pared se empieza a marcar con las siguientes figuras:

586.





587. De repente su camino es detenido por un enorme muro que bloquea su paso y del cual cuelgan cuatro canastas cada una de color verde, azul, rojo y amarillo.

588. 

589. La canasta final (Color amarillo) tiene en su interior 4 rocas amarillas y un tubo plateado que contiene un pergamino.

590.

Si la puerta quieres desbloquear el peso de las canastas debes igualar.

Pistas:

1. El color de la Canasta indica el color de la roca que debe ir allí.

2. Cada canasta debe contener el mismo peso sin importar la cantidad de rocas.

591. Interrogant	**592. Acciones determinantes**

e	
593. 594. 595. ¿C ó m o l o p i e n s a n h a c e r ?	*596. P3: "reunamos las rocas y las colocamos en las canastas para ver qué pasa poco a poco y saber si podemos desbloquear la puerta"* *597. P4:"y si pesamos las rocas, ¿profe tenemos pesa?* *598. P1: "pues hagámoslo con los brazos, ponemos una de cada color en una mano y miramos cual pesa más"* *599. P5:"no, profe eso está muy difícil, profe pistas"* 600. Máster: " *¿Qué estaban viendo en la pared"* 601. P2: "*ay si miremos bien la pared, ¿tendrá algo que ver lo colores*?" *602.* Máster: "*veamos si hay algo en el manual de habilidades que nos pueda ayudar"* 603. *Percepción:* La utilizas cuando quieres darte cuenta de algo o buscar un objeto o persona escondido. 604. Esta habilidad pertenece al Jugador número 1 (7 Monedas de oro), el cual mediante un conjuro que se inventó encontró las siguientes pistas: 605. **Pista 1**: equilibrar los pesos 606. **Pista2**: analiza la equivalencia entre cantidad de piedras y colores. *607.* P1: " *a ya entendí mi percepción me dice que debemos tener en cuenta que 5 piedras verdes*

	pesan lo mismo que una piedra azul" *608.* P4: " *eso es cierto y una piedra roja pesa lo mismo que 5 piedras azules"* *609.* *P2: " y así mismo una piedra amarilla pesa lo mismo que 5 piedras rojas"* 610. Máster: *"¿entonces qué hacemos?* *611.* P1: "*como la piedra que más pesa es la de color amarillo, vamos reemplazando los pesos"*

612.

613. Al desbloquear la puerta por primera vez lograron sentir la brisa y divisar el cielo; su entorno cambio, estaban rodeados de árboles y neblina. Nuestros jugadores se disponen a explorar este nuevo sitio, cuando los aturde un ruido estremecedor…

614. Informe de Avance	
615. Mes: Marzo	
616. Descripción de las Actividades	**617. Informe Grupal**
618. 619. **Durante este mes se trabajó fundamentalmente en el diagnóstico y conocimiento de los jugadores, se dio espacio para dialogar y establecer las normas del juego de rol, las características del mismo y la idea fundamental, por otra parte se trabajaron algunos acertijos, ello con la finalidad de**	621. 622. 623. En general el grupo de jugadores presenta una actitud positiva hacia el juego. Demuestran interés por los que está pasando y lo que está por venir, de este modo se refleja que la finalidad el juego desde un comienzo está cumpliendo con su misión.

conocer e interpretar la actitud de los jugadores frente a la temática general del juego. **620.**				
624. Evolución Del Personaje				
625. J	626. Características	627. Habilidades del personaje	628. Debilidades	629. S
630. **631.** **632.** **633.** **634.**	635. 636. Es una persona a la que no le	638. 639. 640. Persis	647. 648. 649. Tiende a manifestar sus	650. 651. I 652. 653. I

1	gustan los distractores, es mediador del juicio y del orden dentro del grupo, toma muy en serio las situaciones lo que limita en ocasiones su habilidad creativa e imaginativa, no le gusta rendirse,	tente 641. Ordenado 642. Juicioso 643. Alegre 644. Mediador 645. 646.	inconformidades constantemente, su seriedad no le permite avanzar en gran medida creativamente	654.

	siempre se esfuerza hasta el último momento. 637.			
655. **656.** **657.** **2**	658. 659. Es una persona inquieta, es tímido en ocasiones, le gusta llamar la atención la mayor parte del tiempo, no le gusta depe	662. 663. 664. 665. 666. 667. Colaborador 668. Intelligen	672. 673. 674. 675. 676. Es un poco terco pues no acepta correcciones ni consejos, en ocasiones puede ser altanero.	677. 678. I 679. 680. G 681. 682. A

	nder de nadie, puede llegar a ser competitivo. 660. 661. Se reconoce por la curiosidad e interés en desarrollar actividades que otras personas realizan.	te 669. Alegre 670. Sin cero 671.	sin embargo no excede los límites y reconoce su error intentando enmendarlo.	
683. **684.** **685.** **686.** **3**	687. 688. Es una persona un poco calla	690. 691. 692. Pers i	695. 696. 697. 698. En ocasiones tiene	699. 700. I 701. 702.

	da, aparenta ser desinteresado, no expresa lo que siente ni lo que piensa guarda todas sus emociones, pero cuando algo es de su interés es juicioso y dedicado. 689.	s t e n t e 693. Tra b a j a e n e q u i p o 694. Ati e n d e l a s o b s e r v a c	actitudes de indisciplina	I

		i o n e s d e s u s c o m p a ñ e r o s d e j u e g o		
703. **704.** **705.** **706.** **707.**	712. 713. Es una persona que se desta	716. 717. 718. 719. Alegr	728. 729. 730. 731. 732.	734. 735. I 736. 737.

708. **709.** **710.** **711.** **4**		ca por su alegría, es el de los apuntes chistosos, del chiste inesperado. El abordada los acertijos de manera diferente a las esperadas, sus estrategias son salidas de las posibilidades coher	r e 720. Re c u r s i v o 721. Col a b o r a d o r 722. Ing e n i o s o 723. Am i g a b l e 724. Jui c i	733. En ocasiones tiene actitudes de indisciplina	

	entes, sin embargo logra un resultado satisfactorio. 714. 715.	osos 725. Responsable 726. 727.		
738. **739.** **740.** **741.** **742.5**	743. 744. Es una persona que se destaca por su agilidad y dedicación a la hora de formar parte del	746. 747. Es líder, mediador, in	748. 749. 750. 751. A veces su seriedad hace que el ambiente se torne tenso.	752. 753. M 754. 755. A

	juego, asume el liderazgo y resuelve con facilidad cualquier situación de tipo matemático e imaginativo. 745.	tel igente, respetuoso y con muchas capaci		

		d a d e s		

756.

757. 4.4 Campaña 2

758.

759.

760. ¡Es Halrinach que se encuentra sobrevolando el lugar!!! Mágicamente las muñecas de sus manos se empiezan a ver atadas y no pueden avanzar, de repente empiezan a notar que todas sus vestimentas se encuentran al revés sus zapatos, sus medias, su ropa interior, sus camisas

761. Interrogante	**762. Acciones determinantes**
763. 764.	773. *774.* Máster: "*debemos dejar todo en su lugar"* *775.* P1: "*fácil volteamos los zapatos, el*

765. *pantalón y la camisa”*

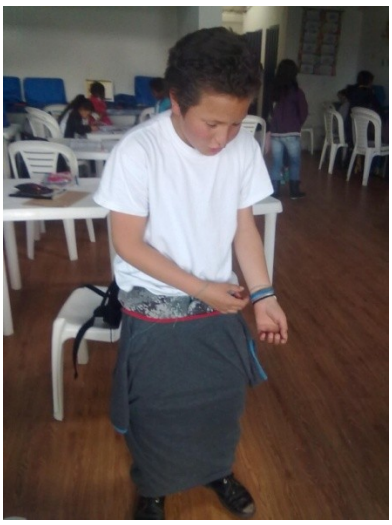
766. *776.* Máster: *“pero siguen sin poder avanzar ¿Qué pasa?”*

767. 777. *P3: “no la camisa no queda igual”*

768.

769.

770.



771. 778.

779. Máster: *“¿entonces qué hacemos?”*

772. *780.* P5: “*profe voy a intentar hacer un conjuro, el de afiladura de garras”*

¿Cómo podemos salir de esto m

781. *Máster: “lancemos un dado de 20 caras”*

782. Entonces lanza un dado de 20 caras y el resultado obtenido lo divide en 2, si este resultado es mayor a 7 la jugada es viable, de lo contrario se descarta, al lanzar el dado salió la cara correspondiente a 15 es decir el resultado fue igual a 7.5.

783. Máster: “ *es viable tu lanzamiento ahora debes crear tu conjuro, los demás te pueden ayudar”*

ás ter ?	*784.* *785. P2: "¿podemos ayudar?, listo entonces…… si nuestras manos queremos desatar unas garras largas nos pueden ayudar"* 786. Máster: lanza dos dados de 6 caras, si el resultado de la suma de los dos dados es 7 el conjuro será efectivo. 787. P3: lanza los dos dados y obtiene 1 y 2 es decir el resultado es igual a 3, por ello el conjuro no se efectúa. 788. Máster: 789. **Pista 1:** "tenemos que pasar la manga izquierda a la manga derecha" 790. 791. Después de varios intentos, los jugadores logran superar el reto. 792. Todos reciben 2 monedas de oro.

793.

794. En este momento la niebla se empieza a disipar y muestra a su paso un camino que los jugadores se disponen a seguir, hasta que su camino se ve obstaculizado por un rio con 6 piedras dispuestas para dar paso, al otro lado se encuentra una familia de ogros y solo hay una forma de cruzar:

1) Los jugadores y la familia de ogros solo puede avanzar hacia la dirección a la que se dirigen, no pueden retroceder.
2) Solo es posible saltar sobre un jugador para ocupar un escalón vacío. No se pueden saltar dos posiciones

795. Interrogante	**796. Acciones determinantes**
797. 798. 799. ¿Cómo lo vamos a hacer?	*800.* P2: "*¿profe no podemos rodear el rio, lo tenemos que hacer mentalmente?"* *801.* P3: *"voy a dibujarlo……. no, profe es muy difícil así"* *802.* Máster*: "intenten pasar solo 3 de ustedes y tres de la familia de ellos"* *803. P5: "¿profe, podemos utilizar algún conjuro?"* *804.* Máster: *"revisemos el libro de conjuros "* *805. Conjuro seleccionado:* 806. Asumir la Forma: Te admítela conversión en la criatura que quieras en forma y Espíritu. Al hacerlo adquieres su tamaño y todas sus características. Tienes mayor agilidad en los movimientos.

807.

Viabilidad: dado de 20 caras, con resultado igual a 10.

808.

P4: *“el camino vas a divisar con claridad y ahora tomar la forma debes intentar” (Obtiene el conjuro)*

809.

Efectividad: 2 dados de 6 caras, obtienen resultado igual a 5 y 2 es decir 7, se hace efectivo el conjuro.

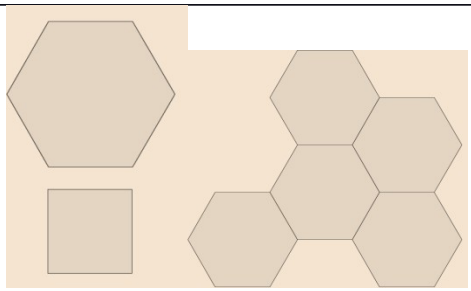
810.

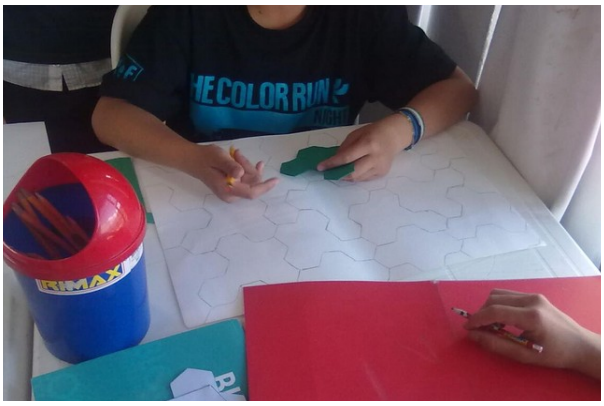
Se entrega a los jugadores material tangible con el cual pueden representar y ser parte de la situación para dar una solución.

811.

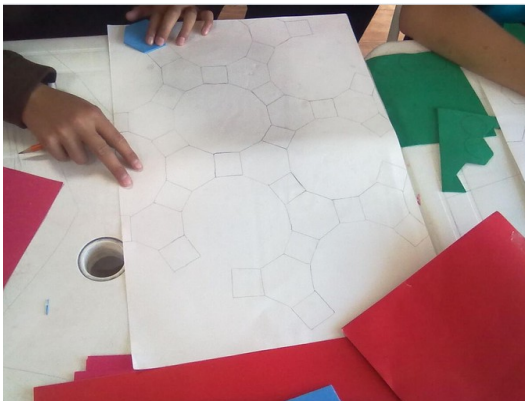
816. Ya estamos al otro lado del rio parecía una dura prueba en la que todos querían rendirse, pero como esto no está permitido, resulta necesario luchar y seguir hasta el final de esta campaña para adquirir la primera parte del conjuro que salvara la tierra. Empezó a temblar y mágicamente muchos animales empezaron a salir del fondo de la tierra y a rodearlos, parecían huir de algo pero después de un tiempo podemos ver que están tratando de regresar a sus hogares pero el suelo de un momento para otro desaparece dejando un abismo y cierta cantidad de baldosas con forma extraña (parecen ser mágicas), ahora deben construir un "puente" con ellas siguiendo determinado patrón

817. Interrogante	**818. Acciones determinantes**
819. 820. ¿Están listos para empezar?	*821.* *822.* *P1: "si profe, ¿Qué debemos hacer?"* 823. Máster: "*tienen las siguientes figuras que van a ser lo patrones de cada uno de ustedes con ayuda de esta deben construir el puente*" *824.*





825.



826.

827.

828. Informe de Avance	
829. Mes: Abril	
830. Descripción de las Actividades	**831. Informe Grupal**
832. 833. **En esta etapa se dio lugar a los espacio de narrativa par el juego de rol, y a encontrar abordajes y posibles soluciones a los acertijos.** **834.**	835. 836. En esta etapa los jugadores se comprometieron más con el juego mostrando más interés, entusiasmo y resultados favorables tanto en el aspecto comunicativo como en el conceptual. 837.

838. Avance de Jugador			
839. Jugador	840. Características	841. F	842. Debilidades
843. **844.** **845.** **846.** **847.**	850. 851. En esta etapa Sergio se mostró como una persona un poco más callada, interesada	852. 853. 854. 855. 856. P 857. O	863. 864. 865. 866. 867. Tiende a manifestar sus inconformidades

848. **849.** **1-** **S** **e** **r** **g** **i** **o** **V** **a** **r** **g** **a** **s**	por aprender y conocer nuevas cosas día a día, siguió mostrando gran seriedad en las situaciones pero permitiendo avanzar un poco más en lo planteado.	858. J 859. A 860. M 861. 862.	constantemente, su seriedad no le permite avanzar en gran medida creativamente
868. **869.** **870.** **871.** **872.** **873.** **874.** **2-**	875. 876. Durante esta etapa Carlos se caracterizó por ser una persona más participativa, inquietante por solucionar	879. 880. 881. 882. 883. 884. C 885. I 886. A	889. 890. 891. 892. 893. Es un poco terco pues no acepta correcciones ni consejos, en ocasiones puede ser

Carlos Gonzales	todo tipo de acertijos, sigue teniendo comportamientos para llamar la atención la mayor parte del tiempo, no le gusta depender de nadie, puede llegar a ser competitivo. 877. 878. Se reconoce por la curiosidad e interés en desarrollar actividades que otras personas realizan.	887. S 888.	altanero. Sin embargo no excede los límites y reconoce su error intentando enmendarlo.
894. **895.**	898. 899. En esta etapa diego se	900. 901. 902. P	905. 906. 907. 908. En

896. **897.** **3-** **D** **i** **e** **g** **o** **T** **o** **l** **e** **d** **o**	mostró un poco más activo y participe dejando de lado su timidez y desinterés, pero en ocasiones se muestra molesto en los espacios competitivos.	903. T 904. A	ocasiones tiene actitudes de indisciplina
909. **910.** **911.** **912.** **913.** **914.** **915.** **916.**	918. 919. Es una persona que se destaca por su alegría, es el de los apuntes chistosos, del chiste inesperado. El aborda los acertijos de manera	922. 923. 924. 925. A 926. R 927. C 928. I	934. 935. 936. 937. 938. 939. En ocasiones tiene actitudes de indisciplina

917. **4-** **F** **i** **d** **e** **l** **c** **a** **s** **t** **r** **o**	diferente a las esperadas, sus estrategias son salidas de las posibilidades coherentes, sin embargo logra un resultado satisfactorio. 920. 921.	929. A 930. J 931. R 932. 933.	
940. **941.** **942.** **943.** **944.** **5-** **J** **o** **s**	945. 946. Sigue siendo una persona que se destaca por su agilidad y dedicación a la hora de formar parte del	948. 949. E	950. 951. 952. 953. A veces su seriedad hace que el ambiente se torne tenso.

e p h M a r tí n e z .	juego, asume el liderazgo pero ya empieza a compartirlo con sus demás compañeros, se destaca por su facilidad cualquier situación de tipo matemático e imaginativo. 947.		

954.

955. Capítulo 5

FASE DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

956.

5.1 Objetivos de la Fase

957.

- Recolectar información a partir de distintas técnicas e instrumentos con la implementación de la estrategia de los juegos de rol.
- Analizar los resultados obtenidos en el plan de acción para contrastar lo encontrado en relación a los objetivos de la propuesta.

958. De acuerdo a la interacción de los docentes se abordan las estrategias de intervención mediante las categorías observables como mediadores de aprendizaje y de los procesos que se llevaron a cabo.

959. **CATEGORÍAS DE ANÁLISIS**

960. CATEGORÍA	961. SUB - CATEGORÍA	962. DESCRIPCIÓN	963. DESEMPEÑO OBSERVABLE
964. **965.** **966.** **967.**	**971.** **972.** **973.** **974.**	978. Hace referencia a habilidades comunica	980. Hace uso de la comunicación

968. **969.** 970. **Procedimental**	**975.** **976.** **977. Comunicación**	tivas tales como: hablar, escuchar, leer, escribir, narrar y argumentar. En este nivel los niños comprenden el lenguaje y acceden a él pensando su uso en situaciones cotidianas, encontrando en las palabras un sentido expresivo	para plantear estrategias, establecer alianzas, trabajar en equipo e interactuar con sus compañeros. 981. 982. Expresa por medio del lenguaje sus

		y comunicativo que les permite aprender con una mayor facilidad. 979.	acciones, pensamientos e ideas a partir del rol que desempeña dentro del juego. 983.
	985. **986. Creatividad**	987. 988. Hace referencia a habilidades desarrolladas por parte de	991. 992. Hace uso de la fantasía y la imagi

los niños para generar nuevas ideas o conceptos a partir del contexto en el cual se encuentran.

989.

990. A su vez se reconoce como la asociación de conceptos conocidos con ideas nuevas que se consideran innovadoras y de

nación para dar vida y rumbo a su personaje dentro del juego.

993.

994. Vincula aspectos de la realidad y la fantasía para resolver las

		gran utilidad.	situaciones dentro del juego.
			995.
			996. Abarca diferentes estrategias para dar solución a los acertijos propuestos
			997.
			998.
			999.

1000. Actitudinal	**1001. Juego**	1002. 1003. Para Zambrano (2006) el juego “es la disciplina científica cuyo objeto es la génesis, circulación y apropiación del saber matemático y sus condiciones de enseñanza y aprendizaje” 1004. 1005. Para Gudiño V, citado en	**1006.** Reconoce la importancia de su participación dentro del juego, comprometiéndose con el personaje y el rol que desempeña en cada campaña.

		Torres, M (2012) el juego sirve de mediador para complementar debilidades o carencias de los estudiantes, luego este enlaza contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local. Y sirven de	1007. **1008.** Incentiva y motiva a sus demás compañeros mediante el trabajo en equipo y la debida comunicación y respeto. 1009. 1010. Presenta

		base para fomentar y fortalecer los valores de cooperación, respeto, solidaridad, honradez, tolerancia, lealtad, entre otros.	con sus compañeros actitudes de respeto, tolerancia, solidaridad y responsabilidad.
	1012.	1014.	1019.
	1013. Aprendizaje Colaborativo	1015. Acciones que permiten alcanzar metas de forma individual y colectiva.	1020. Reflexiona y reconoce la importancia del trabaj
		1016.	

		1017. Responsabilidad personal frente al trabajo en equipo teniendo en cuenta la pertinencia de las habilidades y destrezas. 1018.	o en equipo como medio de intervención y progreso grupal. 1021. 1022. Participa de forma activa
1023. Cognitivo	**1025.** **1026. Razonamiento Lógico**	1027. 1028. Se fundamenta en las relaciones causales y lógicas entre las	1029. 1030. Interpreta, explica y resuelve

1024.		conclusiones y los planteamientos de problemas.	situaciones que involucran el cálculo mental. 1031.
	1033. **1034. Conocimientos Básicos**	1035. 1036. Conocimiento propio de la matemática. 1037. 1038. • Comprensión de los números y de la numeración • el número y sus contextos • clasificación de los problemas aditivos. • Comprensión del concepto de	1040. 1041. Utiliza secuencias en un orden establecido. 1042. 1043. Hace uso de

		las operaciones • Cálculos con números y aplicaciones de números y operaciones 1039.		numerales (símbolos); y las usa para descifrar palabras o leer nuevos símbolos. 1044. 1045. Se reconocen atributos medibles. 1046. 1047. Hace aprox

		imaci ones numé ricas sobre el cardi nal de un conju nto.

1048.

1049.

1050.

1051. De acuerdo a las categorías de análisis se elaboró un informe de avance individual y grupal **Formato 2** que buscaba identificar las fortalezas, las debilidades, el desempeño y el progreso de cada jugador dentro del juego. Finalmente la propuesta se implementó durante los meses de Marzo y Abril de 2015 los días jueves y viernes en el salón de la asociación. Como anteriormente se realizaron actividades de acompañamiento, asesoría en tareas y reconocimiento de la población, se implementó transversalmente la propuesta sin dejar de lado que nuestros jugadores también tenían obligaciones.

1052. El rumbo de la historia tomo forma de acuerdo a las decisiones impredecibles de cada personaje frente a la situación que surgía dentro de la historia, el trabajo en equipo, las batallas y acertijos que poco a poco iban apareciendo.

1053. Cronograma de realización

1054. NÚMERO	**1055. SESIÓN**	**1056. DESCRIPCIÓN**
1057. 1058. 1059. Sesión 1	1060. 1061. 1062. Marzo 5 de 2015	1063. *Ha comenzado el juego!!* En esta sesión se dio la bienvenida a los cinco jugadores seleccionados. Todo comenzó con la creación de los personajes y la descripción del mundo en el que iban a entrar nuestros participantes.
1064. 1065. 1066. Sesión 2	1067. 1068. 1069. Marzo 6 de 2015	1070. En este día se realizó una pequeña introducción a los participantes de algunos de los retos y pruebas que iban a encontrar en el juego como de agilidad mental y destreza. Al finalizar se elaboró el dibujo de los personajes.
1071. 1072.	1074. 1075.	1077. 1078. Esta sesión se dedicó a la descripción de

1073. Sesión 3	1076. Marzo 12 de 2015	características, rasgos, poderes, habilidades entre otras, de cada uno de los personajes. Se dieron ejemplo de cómo usar los poderes y como a partir de ellos crear estrategias para salir bien librado de alguna situación en particular.
1079. 1080. 1081. 1082. 1083. 1084. Sesión 4	1085. 1086. 1087. 1088. 1089. 1090. Marzo 13 de 2015	1091. *Hemos comenzado!!* Se dio inicio a la campaña número 1. Pusimos a nuestros jugadores en el escenario principal, observamos sus primeras reacciones y la forma en que se comunicaban de acuerdo a la situación en la que se encontraban. Durante 1 hora los jugadores tardaron en ponerse de acuerdo en qué realizar, en quien confiar de sus oponentes y como llevar a cabo la primera tarea para salir del lugar donde se encontraban encerrados. Una vez que decidieron qué hacer, tardaron 20 minutos en encontrar la salida
1092.	1095.	1098. En esta sesión se realizó 1 hora de asesoría en

1093. 1094. Sesión 5	1096. 1097. Marzo 20 de 2015	tareas y otra hora dedicada al juego. En este momento los estudiantes exploraron el túnel donde se encontraban e ingeniaron estrategias en equipo para descubrir cómo salir de donde se encontraban.
1099. 1100. 1101. 1102. Sesión 6	1103. 1104. 1105. 1106. Marzo 21 de 2015	1107. En esta sesión se dio a conocer a los personajes situaciones tales como “dando la vuelta para salir” y el "Cruzando el Puente con los Ogros" en este momento se vio gran entusiasmo para participar y se mostró una gran iniciativa para dar solución, tanto así que se obtuvieron resultados en donde registraron matemáticamente las situaciones.
1108. 1109. 1110. Sesi	1111. 1112. 1113. Marzo	1114. 1115. Este día se trabajó con figuras geométricas. Los participantes debían cruzar el abismo mediante el recubrimiento sobre el

ó n 7	27 de 201 5	espacio (Los Teselados) con las figuras presentadas. 1116. Se vio en los jugadores actitud de compromiso y respeto por el trabajo de sus demás compañeros.
1117. 1118. 1119. 1120. 1121. 1122. Sesi ó n 8	1123. 1124. 1125. 1126. 1127. 1128. Marzo 28 de 201 5	1129. En esta sesión nuestros personajes crearon conjuros en forma de rima, para poder comunicarse entre sí y para recuperarse de los daños causados por los enfrentamientos ocurridos durante el juego con los personajes creados por el máster. 1130. También se dio lugar a la socialización de la primera parte del juego, teniendo en cuenta la retroalimentación al máster, al comunicar sus sentimientos, gustos, disgustos, sugerencias y resaltando la reflexión para poder continuar con la segunda parte del juego.
1131. 1132.	1136. 1137.	1141. 1142. En esta sesión se dio espacio para trabajar con

1133. 1134. 1135. Sesión 9	1138. 1139. 1140. Abril 9 de 2015	ayuda del tangram y de una historia contextualizada dentro del juego de rol y de los personajes; por ende se vio un avance en los jugadores en cuanto a la interpretación del lenguaje ya que este no fue el tradicional, si no representado a través de pictogramas y a su vez en el pensamiento matemático. De esta manera es importante resaltar la intencionalidad de esta sesión respecto a los propósitos planteados desde un inicio.
1143. 1144. 1145. 1146. Sesión 10	1147. 1148. 1149. 1150. Abril 10 de 2015	1151. Durante esta sesión de juego se dio lugar a un acertijo denominado "una nueva pista" en el cual los jugadores debían acomodar cada una de las piedras de tal manera que los colores de las fichas adyacentes coincidieran, para ello los jugadores requirieron de una habilidad lógica, pues debían estar pendientes de las posiciones próximas de las otras piedras, y respecto a

		ello determinar si el camino que estaban tomando era el correcto o no.
1152. 1153. 1154. 1155. 1156. 1157. 1158. Sesión 10	1159. 1160. 1161. 1162. 1163. 1164. 1165. Abril 16 de 2015 1166.	1167. 1168. Dentro del contexto que se desarrolló el juego era necesario descubrir un mensaje oculto, para ello se hizo uso de un acertijo aritmético en el cual los estudiantes debían dar solución a operaciones básicas teniendo en cuenta la jerarquía de las mismas, esta intervención dentro del juego resulto muy fructífera pues relacionaba letras y números e implicaba la solución de ejercicios para lograr el objetivo, lo cual llamo mucho la atención de cada uno de los personajes, e incentivo a la construcción propia e individual de cada personaje, la cual se convirtió en colectiva una vez superada la prueba.
1169. 1170.	1173. 1174.	1177. 1178. En estas sesión los jugadores debían acomodar

1171. 1172. Sesión 11	1175. 1176. Abril 17 de 2015	en la pared las posibles combinaciones obtenidas al lanzar dos discos, dos monedas ogrianas del tesoro de Genei, al tener las combinaciones los participantes debían identificar en 30 lanzamientos la combinación que más salía, el mismo procedimiento se realizó con tres monedas, con este acertijo se creó la duda en los personajes de la suerte y el azar.
1179. 1180. 1181. 1182. Sesión 12 1183.	1184. 1185. 1186. 1187. Abril 23 de 2015	1188. En esta sesión los jugadores se enfrentaron a la guerra de campañas, con esta intervención se logró un avance en cuanto a la ubicación espacial teniendo en cuenta el uso de coordenadas, además se fortaleció la agilidad mental con la creación de estrategias para atacar al contrincante.

1189. 1190. Sesión 13 1191. 1192.	1193. 1194. Abril 24 de 2015	1195. 1196. Con la implementación del bingo en esta sesión se promovió en los estudiantes el interés por el desarrollo de operaciones básicas aritméticas.
1197. 1198. 1199. 1200. 1201. 1202. Sesión 1	1206. 1207. 1208. 1209. 1210. 1211. Abril 30 de 2015	1212. 1213. Durante esta sesión se dio un espacio para retroalimentar las situaciones vividas en el desarrollo del juego, de esta manera se concluyó el trabajo con los personajes. Los personajes manifestaron que su encuentro con la parte creativa y divertida de la matemática no fue tan tedioso y frustrante como su experiencia en el colegio. La personificación de su rol permitió que cada uno de ellos se comunicara de una

4 1203. 1204. 1205.		forma poco habitual en su diario vivir, ya que la convivencia con los demás personajes y la integración de todos los rasgos, habilidades y poderes dentro de la historia creó un ambiente diferente donde el respeto, el liderazgo, la imaginación y las estrategias conformaron una comunidad de juego y aprendizaje.

1214.

1215. Análisis de situaciones:

1216. A partir de las situaciones que se presentaron en el desarrollo del juego es importante mostrar la manera en la cual los personajes tomaron la actitud de jugadores y a partir de ello adquirieron una postura para tomar decisiones y salir de cada inconveniente que se presentaba**.** Por ello se plantea la siguiente tabla en la cual se analiza una a una las situaciones abordadas.

1217.

1218. SITUACIÓN	**1219. LO ESPERADO**	**1220. LO ENCONTRADO**	**1221. ANÁLISIS**
1222.	1225.	1229.	1231.

1223. Cruzando El Puente Con Los Ogros 1224.	1226. Se espera que los jugadores trabajen en equipo y ayuden a calcular el siguiente movimiento de cada uno de	1230. Con ayuda de papeles, fichas y un tablero de ajedrez cada jugador empezó a simular cada uno de los pas	1232. La comunicación y los aportes de cada jugador fue una de las mejores estrategias para resolver el acertijo. Los

	sus compañeros en el menor tiempo posible. Una de las reglas para derrumbar el puente y evitar a los ogros es realizar	os. Se ayudaban unos a otros o trabajan de forma individual cuando querían concentrarse. Después de varios intentos	jugadores mentalmente trataron de llegar a la solución pero fue necesario hacer uso de material tangible para simular cad

	el conteo de los movimientos en total y avanzar en pasos hacia el norte la cantidad encontrada. 1227. 1228.	, algunos exitosos e inesperados, se recreó al final la jugada y se dio por superado el acertijo.	a uno de los pasos. 1233. 1234. A pesar de que tardo más tiempo del esperado, por el registro y la memorización

			de los movimientos, al final esta tarea fue superada.
1235. 1236. 1237. 1238. 1239. 1240. 1241.	1245. 1246. 1247. En momentos donde la historia y tanto	1251. A pesar de que fue una tarea que inicialmente se estimaba que	1254. 1255. 1256. Esta Actividad fue de gran uso, ya que requ

1242. 1243. 1244. **Dando Vuelta Para Salir**…	hablar dispersaban a los jugadores se plantearon situaciones como esta. 1248. En este momento un extraño encantodio vuelt	no fuera tan difícil causo gran confusión y frustración en los jugadores. 1252. En los primeros intentos los estudiantes logr	ería del movimiento de los brazos y otras partes del cuerpo para ser superado el reto. Fue una pausa activa para relajar la

	a a las vestimentas de los jugadores. Se esperaba que los jugadores encontraran la manera de volver a poner en	aban ponerse al revés el saco pero no tenían en cuenta que se debía conservar la parte frontal del saco y la parte de	mente cuando los participantes se sentían abrumados por la historia.

	su lugar la ropa … 1249. 1250.	la marquilla en el lugar que era. 1253. Después de varias pistas e intentos se dio por cumplido el reto.	
1257. Los baldes De 3 Y 5	1259. Esta situación implica	1260. Esta tarea fue un	1261. Para la solución del reto

Litros 1258.	una agilidad lógica en los jugadores, pues ellos deben llegar a la solución sujetos a las condiciones limitadas (La forma de	poco difícil ya que los jugadores en intentos desesperados argumentaban saliéndose de las condiciones iniciales del prob	el jugador solo debía llenar el balde de 5 litros en su totalidad con ayuda del balde de 3 Litros. Cuando se llenaba el

	los recipientes sin marcas y la falta de instrumentos que permitan la medición exacta) que aparentemente no son las suficient	lema, simularon goteros, medición con los dedos de alturas entre otros. El máster como mediador dio varias pistas y	balde de 5 litros, dentro del balde de 3 litros que daba a 1 Litro restante. Después de vaciar el balde de 5 litros se debía a

	es pero que bastan para llegar a la solución.	como última opción adicionó un balde de más. Así, después de cálculos en hojas de papel y de pensar en simular el	verter el litro de agua y usar nuevamente el balde de 3 litros, así la capacidad iba a ser exactamente de 4 litros como lo pedí

		reto, nuestros jugadores llegaron a la solución.	a el problema. Con la ayuda del segundo balde era posible también ser solucionado el reto ya que llenando el bald

			e de 5 litros y sacando 3 litros de su interior se podía obtener 2 litros que al ser guardado en el balde adicional com

			o reserva, solo se tenía que repetir nuevamente el proceso.
1262. Tapizando el terreno **1263.** 1264. **¿Qué tan lejos esta**	1265. 1266. Se espera que los jugadores estén en la cap	1267. 1268. Esta fue una de las tareas que no causo prob	1269. 1270. Esta actividad fue considerada por los jugadores

mos ?	acidad de crear un patrón con figuras geométricas, y a partir de ellas logren rellenar la superficie del abismo teniendo en	lema alguno, cada jugador hizo su camino para cruzar hacia el otro lado del abismo.	como algo inusual ya que fue algo que nunca habían realizado. Fueron cuidadosos en el momento de recubrir con

	cuenta las condiciones necesarias para realizar un teselado.		las figuras el material que recreaba la situación.
1271. 1272. 1273. **1274. Cuantificando el terreno** **1275.**	1277. 1278. Con ayuda del tangram como recurso didáctico se	1280. 1281. los estudiantes lograron tapizar de nuevo una part	1282. 1283. Es importante resaltar la relación que realizaron los

1276. **¿Qué tan lejos estamos?**	busca que los jugadores sobreponga n las fichas de este en las figuras geométricas realizadas anteriormente, de tal man	e de su teselado haciendo uso de las fichas del tangram de tal manera que determinaron el área de la región en relación	jugadores entre las fichas del tangram y la región seleccionada del teselado, pues fue allí donde entendieron que el área

	era que estén en la capacidad de encontrar el área y perímetro de superficies determinadas por el máster. 1279.	con el nombre de las fichas del tangram y la cantidad de veces que utilizaron cada una de ellas.	de una figura se puede medir en unidades de medida diferentes en este caso con las fichas el tangram.
1284.	1289.	1291.	1293.

1285. **1286. El pictograma matemático** **1287.** 1288. **“Buscando una salida”**	1290. Una vez más con ayuda del tangram se espera que los jugadores estén en la capacidad de descifrar un mensaje,	1292. Los jugadores se enfrentaron con la ambigüedad en cuanto al lenguaje de las imágenes, pues no para todos esta	1294. Durante esta sesión se logro evidenciar la agilidad que tienen en algunos de los personajes en cuanto al desarrollo

	para ello debe determinar las formas que se crean con las fichas del tangram, encontrando así mismo su área y perí	s representaban la misma palabra, por lo cual el sentido de la historia también se vio afectado, y fue interpretado	de la inteligencia espacial; esto no indica que los demás no la tuvieran si no que al contrario, cada quien cont

	metro.	de manerasdistintas por cada participante. En cuanto al aspectomatemático se hizo énfasis en la agilidad lógica y esp	ribuyo para construir una sola historia, por lo tanto eta fue una sesión enrique cedora e un conocimiento una integración y

		acial para mover e intercalar las fichas del tangram con la finalidad de obtener figuras similares a las que se mostraban en la histo	establecer un adecuado trabajo en grupo resaltando la colaboración y contribución para llegar a un mismo fin.

		ria.	
1295. 1296. **1297. Fichas y colores** **1298.** 1299. **“Una nueva pista”**	1300. 1301. Teniendo en cuenta el proceso que se lleva el jugador deberá realizar rotaciones a unas fichas originales de	1303. 1304. En el desarrollo de esta prueba se vio en los participantes del juego un poco de confusión pues consider	1305. 1306. Es importante resaltar el sentimiento de derrota dentro del juego, pues este permite que se promue

	tal man era que los colo res de las ficha s ady ace ntes coin cida n. Esto para abrir una nue va puer ta y enc ontr ar el men saje secr	aron en un prin cipio que no era posi ble ubic ar las ficha s de tal man era que los colo res de esta s fuer an ady ace ntes , por	va aquí mis mo el com pañ eris mo y la ayu da, en este acer tijo uno de los pers onaj es tuvo gran facili dad resp ecto a sus dem

	eto detrás de la caja fuerte. 1302.	lo cual se vivió un momento de incredibilidad en si mismos y de derrota dentro de la narración del juego.	ás compañeros lo solucion o con gran facilidad, y permitió que los otros personajes se alimentaran de este conocimient

			o.
1307. El mensaje secreto **1308.** 1309. **“cambio de rumbo”**	1310. 1311. Se espera que los participantes logren desarrollar las situaciones propuestas haciendo uso de razonam	1312. 1313. Como se esperaba este acertijo permitió un desarrollo a nivel aritmético en los personajes, y no solo eso sino	1314. 1315. Este acertijo permitió que los participantes del juego se enfrentaran a aquellos tipos de operaciones con los que

	ientoaritméticoy de estamanera descubran el gran secreto oculto.	que a su vez dio paso para conocer los principios básicos de la jerarquía en las operaciones aritméticas	se encuentran en su diario vivir en el colegio, pero la actitud de ellos, y el interés que demostraron por encontrar ese

			mensaje oculto fue de gran importancia pues se desarrolló con mayor agilidad y rapidez. Es importante resaltar que una

			vez más se relacionó el desarrollo del lenguaje con el pensamiento matemático.
1316. “lanzando monedas ogreanas”	1317. 1318. Se pretende que cada uno	1320. 1321. En estas sesión los jugadore	1323. 1324. Se esperaba que los personaj

	de los jugadores o participantes estén en la capacidad de resolver las preguntas que aparecen en cada uno de los lanz	s acomodaron las posibles combinaciones obtenidas al lanzar dos discos, dos monedas ogrianas del tesoro de Genei, al	es mediante esta situación analizaran si los resultados obtenidos durante el lanzamiento de las monedas ogrianas se

	amientos establecieno así las conjeturas adecuadas entre los lanzamientos de las monedas. 1319.	tener las combinaciones los participantes identificaron en 30 lanzamientos la combinación que más salieron, el mismo procedi	relacionaban con variables que intervenían para determinar el tipo de combinación resultante a partir de la repetición de eve

		mie nto se reali zó con tres mon eda s, con este acer tijo se creó la dud a en los pers onaj es de la suer te y el azar .	ntos .

		1322.	
1325. “Jugando bingo con los elfos”	1326. 1327. 1328. 1329. 1330. Se espera que los participantes establezcan estrategias para determinar	1332. 1333. 1334. 1335. 1336. Los jugadores mostraron gran interés por el desarrollo de esta sesi	1337. 1338. La implementación de un juego que incentivara a la competencia mediante el cálculo mental de oper

	cuál es la mayor probabilidad de atacar a un contrincante y de esta manera creen la destreza para dar las condiciones más apropiad	ón, pues llamo la atención el bingo y la necesidad de superar a su demás compañeros, es decir que la competencia	aciones básicas, condujo a la participación y el interés de los niños de la asociación. Convirtiendo actividades tediosas como o

	as para ganar. 1331.	fomento el proceso de solución de las operaciones básicas.	sumar, restar y multiplicar de las actividades de refuerzo que se realizan allí en un método practico para reforzar las operacio

			nes básicas de la aritmética.
1339. “Origami ”	1340. 1341. Se espera que los jugadores estén en capacidad de establecer criterios para	1343. 1344. Como actividad de cierre con los participantes y con los niños de la asociación se	1345. La implementación de actividades lúdicas y creativas fomento en el entorno de la asoc

	realizar el conteo de los puntos en cada imagen, y al mismo tiempo tengan la agilidad de reconocer las sucesion	pensó en una sesión que promoviera la creatividad, para ello se hizo uso de papel iris para realizar figuras en origami	iación un ambiente de compañerismo y fortalece los lazos de amistad entre ellos, dejando finalmente un mensaje de agra

	es implícitas en la situación. 1342.	y se decoró la fundación con las figuras resultantes.	decimientos por parte de todos por el proceso realizado durante la pasantía.

1346.

1347. CATEGORIAS DE ANÀLISIS

1348.

1349. Una vez analizadas las situaciones presentadas durante el desarrollo del juego es relevante que estas sean analizadas a la luz de de las categorías planteadas para la fase de análisis y resultados, ello para resaltar y evidenciar el progreso procedimental, cognitivo y actitudinal que mostraron los niños al momento de ser aplicada la propuesta.

1350.

1351. Cruzando El Puente Con Los Ogros

1352.

1353. Categoría	**1354. Sub - Categoría**	**1355. Desempeño Observable**
1356. **1357.** **1358. Procedimental**	1359. 1360. Comunicación	*1361.* 1362. Se evidencia que la comunicación es fundamental en este tipo de situación pues cada uno de ellos contaba con una idea diferente, pero mediante el dialogo se logró llegar a una solución grupal para beneficio de todos. 1363. *1364.* P2: "*¿profe no podemos rodear el rio, lo tenemos que hacer mentalmente?"* 1365.
	1367. 1368. Creatividad	1369. 1370. Para dar solución a esta situación los personajes decidieron hacer uso de un ajedrez

		para establecer la posición de cada ogro y así tener un punto de referencia, lo cual fue de gran ayuda ya que modelo la situación para adquirir una solución.
1371. Actitudinal	1372. Juego	1373. 1374. Es importante resaltar cómo los niños mostraron gran interés en el juego que fue planteado y reconocer que de manera natural como lo afirma Moyles (1920) fueron conducidos a la creatividad y obligados a utilizar sus destrezas para dar solución a la situación que inicialmente fue planteada. 1375.
	1377. 1378. Aprendizaje Colaborativo	1379. 1380. Todos los personajes unieron sus esfuerzos para crear la idea que permitiera superar la prueba, el esfuerzo de todos fue la victoria del grupo. 1381.

1382. Cognitivo			1386.
1383.		1384.	1387. Para los niños fue difícil asimilar la situación pues para ellos aún no era claro que contaban con habilidades y que dentro del juego eran personajes con características y poderes anormales comparados con las características cotidianas de todo ser humano, sin embargo una vez ayudados por el máster lograron razonar mentalmente para obtener la respuesta correcta.
		1385. Razonamiento Lógico	1388.
		1390.	1393.
		1391. Conocimientos Básicos	1394. Este tipo de situación se fundamentó en crear una situación que simulara el salto de la rana, ello con la finalidad de crear estrategias y tener u primer acercamiento con los juegos en matemáticas, los niños lograron razonar y cruzar el rio a pesar de las
		1392. Matemáticos	

		dificultades. 1395. 1396. En este caso se hizo uso del número en su contexto cardinal, específicamente para contar. 1397.

1398.

1399. Dando Vuelta Para Salir…

1400. Categoría	**1401. Sub - Categoría**	**1402. Desempeño Observable**
1403. **1404.** **1405. Procedimental**	1406. 1407. Comunicación	1408. 1409. Esta situación se basó principalmente en la comunicación pues era necesario cambiar la posición del saco, y para ello no solamente se hace uso de la comunicación verbal sino a su vez de la comunicación no verbal que se expresa mediante gestos y movimientos. 1410.
	1412. creativid	1413. 1414. Se evidencio en

		ad	los niños un potencial creativo e imaginativo para trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de la situación, enfrentándose a nuevas ideas de solución y de aporte al grupo en general.
1416. Actitudinal		1417. Juego	1415. 1418. Esta situación fue asimilada por los personajes de una manera muy positiva, pues en medio de las posibles soluciones inmersas en el juego se puede ver cómo según Duarte (2003) surge un escenario de condiciones favorables de aprendizaje, y de esta manera se logra desarrollar capacidades, competencias, valores y habilidades. 1419.
	1421. 1422. Aprendi		1423. 1424. Esta situación permitió un aporte en la formación de los niños,

		zaje Colaborativo	ya que ellos van adquiriendo nuevas habilidades para dar solución a lo planteado mediante la confrontación y ayuda de los demás jugadores.
			1425.
1426. Cognitivo		1428.	1430.
1427.		1429. Razonamiento Lógico	1431. Se pudo observar la aceptación de un componente narrativo en las vidas mentales y a partir de ella la elaboración de ideas acerca del aprendizaje que reflejen claramente ese componente narrativo. Esto sucede afirmado la idea de Egan, 2005, p. 170.
			1432.
		1434.	1436.
		1435. Conocimientos Básicos	1437. Para solucionar esta situación los niños tuvieron que hacer un mapa o imagen mental de los que podía suceder con cada uno de los movimientos que iban a realizar, es decir que en el juego no solo inventan

		narrativas que dan vida a nuevos mundos sino que dotan de sentido a los conocimientos construidos en ellos y las emociones que los generan. Siguiendo así a Vigotsky (1978), se determina que "El juego tiene una relación directa y no indirecta con la cognición". 1438.

1439.

1440. Los baldes De 3 Y 5 Litros

1441.

1442. Categoría	**1443. Sub - Categoría**	**1444. Desempeño Observable**
1445.	1448.	1450.
1446.	1449. Comunicación	1451. En esta parte del juego se evidencio que los jugadores tomaron una postura un poco individualista que finalmente fue solucionada por un de los personajes al aportar
1447. Procedimen		

tal		mediante el dialogo una idea para salir de atasco de manera colaborativa. 1452.
	1454. 1455. Creatividad	1456. 1457. Para abordar esta situación los niños decidieron hacer un tipo de ejercicio en el cual se pudo simular lo sucedido, por ello es coherente mencionar que se evidencio cómo los juegos de rol determinan una hibridación entre ficción y realidad, y entre imaginación y fantasía. lo que para Guerrero, F Rodríguez, J y otros (2012) implica una pérdida temporal de las responsabilidades y un máximo de creatividad. 1458.
1459. Actitudinal	1460. Juego	1461. 1462. Tiendo en cuenta que los juegos matemáticos son la esencia de los juegos de rol, esta situación se clasifico en un juego reglado que necesito de

			procedimientos algorítmicos para dar solución. la interpretación de dichos procedimientos que no están dados pero que implícitamente el juego hace pensar en ellos hace que los jugadores se interesen cada vez más por seguir jugando, solucionando y avanzando de nivel.
			1463.
	1465.		1467.
	1466. Aprendizaje Colaborativo		1468. Una vez superado el impase e la individualidad se pudo observar los que según Duarte, 2003 es un *“escenario en donde se desarrollan condiciones favorables para el aprendizaje ya que todos los participantes dejaron ver sus capacidades, competencias, habilidades y valores”,* entonces de esta manera se promovió en cierta manera un contexto para favorecer el aprendizaje dada la necesidad de

		superar la pruebas puestas. 1469.
1470. Cognitivo **1471.**	1472. 1473. Razonamiento Lógico 1474.	1475. 1476. Esta situación exigió un razonamiento lógico que a su vez requería de un potencial en las operaciones básicas esto fue asimilado por los jugadores, de tal manera que se promovió lógica, razonamiento y agilidad mental, y a su vez se contribuyó en la construcción de nuevos conocimientos y de experiencia en el encuentro con las matemáticas. 1477. 1478.
	1480. Conocimientos Básicos	1481. 1482. Específicamente en cuanto a lo matemático se utilizó el numero como medida y a su vez se trabajó el contexto operacional que permitió agregar, separar, reiterar y repartir

		agua para dar solución, es importante resaltar que no se puede dejar de lado la categoría de comparación en cuanto a la clasificación de los problemas aditivos planteada por Nesher y citadas por Castro (1995)

1483.

1484. <u>El pictograma matemático "Buscando una salida"</u>

1485.

1486. Categoría	**1487. Sub - Categoría**	**1488. Desempeño Observable**
1489. **1490.** **1491. Procedimental**	1492. 1493. Comunicación	1494. 1495. Esta situación empleo un sistema de comunicación diferente a los demás en el cual los jugadores se vieron en la obligación de encontrar un mensaje oculto detrás de un

		pictograma, lo que para Erickson citado por Cabrestrero,J. se entiende como una metáfora en la comunicación mediante acertijos, lo cual permitió que los jugadores abordaran el tema central de las figuras geométricas sin necesidad de mencionarlo directamente, por ello se denomina comunicación paralela. 1496.
1498. 1499. Creatividad		1500. *1501.* El pictograma planteado permitió el desarrollo de capacidades imaginativas en los jugadores, que cabe resaltar no siempre deben

		aparecer solo en los relatos fantásticos, si no que a su vez pueden aparecer en otros contextos tales como en la historia de las matemáticas y de las ciencias " *(Egan, 1999; pág. 33).*
		1502.
1503. Actitudinal	1504. Juego	1505. *1506.* Esta parte del juego denotada por el pictograma permitió el acercamiento por parte de los jugadores con el tema matemático central a trabajar sin necesidad de mencionarlo directamente, lo cual fue de gran importancia ya que el juego en la infancia es entendido como

		un medio para formar la personalidad de una persona y a su vez como una forma experimental de aprender a relacionarse con los demás en la sociedad para resolver problemas o situaciones conflictivas como lo afirma Martínez, C (2001)
		1507.
	1509.	1511.
	1510. A prendizaje Colaborativo	1512.
		1513. La creación del pictograma permitió un ambiente de aprendizaje lúdico y a su vez colaborativo, pues la situación fue novedosa para los jugadores sin embargo presentaron

		confusión, por ello fue necesario y productivo el aprendizaje colaborativo que se dio en su momento para obtener una solución y para poder avanzar en grupo. 1514.
1515. Cognitivo **1516.**	1517. 1518. Razonamiento Lógico	1519. 1520. Para dar solución a este acertijo fue necesaria la interpretación de las imágenes que permitían la comunicación entre lo que se estaba pidiendo y lo que se debía hacer, por ello es relevante recalcar la inevitable relación entre el razonamiento lógico y los conocimientos básicos de las

		matemáticas para interpretar y solucionar de manera correcta lo planteado. 1521.
	1523. 1524. Conocimientos Básicos	1525. 1526. El acercamiento a esta situación permitió que los jugadores tuvieran un acercamiento al número en su contexto como medida y a partir de él lograran desarrollar otro tipo de actividades que requieren de dicho conocimiento. 1527.

1528.

<u>1529. Fichas y colores "una nueva pista"</u>

1530. Categoría	**1531. Sub - Categoría**	**1532. Desempeño Observable**
1533.	1536. 1537. C	1538. 1539. Este acertijo

1534.	omunicación	permitió que los jugadores encontraran un lenguaje metafórico que los conlleva como dice Hammond (1990) a resaltar un patrón de comunicación hipnótica que se fundamenta en dos niveles: uno de ellos con un enfoque abierto dirigido a la mente consiente y un enfoque encubierto dentro de cada uno de los contenidos del relato que se dirige a la mente inconsciente.
1535. Procedimental		1540. 1541. De esta manera cada uno de los jugadores dio solución a la situación moviendo las

		fichas y comunicando el máster mediante mensajes metafóricos si su resultado era correcto o no.
	1544.	1542.
	1545. Creatividad	1546.
		1547. El planteamiento de esta situación dio lugar a los jugadores para que trabajaran en un ambiente en el cual lograron desarrollar su creatividad para cumplir con la regla principal en pro de potenciar los movimientos de las fichas para que obtuvieran el resultado adecuado, claro está sin dejar de lado las habilidades y conocimientos.
		1548.

		1549. Todo esto junto determina lo que para Álvarez, A (2008) es conocido como un ambiente de aprendizaje lúdico. 1550.
1551. Actitudinal	1552. Juego	1553. Debido a que, la finalidad de los juegos tienen una doble intención no se trata de lograr dos metas por separado, sino de manera conjunta es posible afirmar que estos juegos, si se emplean de manera adecuada se pueden convertir en instrumentos muy útiles para lograr una ambiente educativo eficiente en cuanto al desarrollo de los procesos psíquicos que conllevan a una

		mayor productividad grupal y que, a la vez, son satisfactorios para los participantes. Vygotsky (1978)
	1555. 1556. Aprendizaje Colaborativo	1557. *Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que se puede reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real”* Martínez, C (2001)
1558. Cognitivo 1559.	1560. 1561. Razonamiento Lógico 1562. Y 1563. Conocimi	1566. 1567. Esta situación exigió un razonamiento lógico, esto fue asimilado por los jugadores, de tal manera que se

	entos 1564. B ásicos 1565.	promovió lógica, razonamiento y agilidad mental, y a su vez se contribuyó en la construcción de nuevos conocimientos y de experiencia en el encuentro con las matemáticas. 1568.

1569.

1570. El mensaje secreto "cambio de rumbo"

1571. Categoría	**1572. Sub - Categoría**	**1573. Desempeño Observable**
1574. **1575.** **1576. Procedimental**	1577. 1578. Comunicación	1579. 1580. Esta situación requirió de un sistema de comunicación diferente en el cual el jugador debía encontrar el mensaje a partir de la solución algorítmica de varias operaciones básicas, lo cual

		llamó mucho la atención y permitió que se desarrollara de la manera adecuada ya que el mensaje no fue directo si no que utilizo en cierta manera lo que para Erickson citado por Cabrestrero,J. se entiende como una metáfora en la comunicación mediante acertijos, por ello se denomina comunicación paralela.
		1581.
	1583.	1585.
	1584. Creatividad	1586. En este momento del juego se vio mucha seguridad en los jugadores pues ellos lograron crear y hacer uso de su propia personalidad, por

		lo que el individuo manifiesta seguridad y al mismo tiempo se siente libre y autónomo frente a las decisiones que toma en el juego ya que el mismo puede crear. 1587. 1588. En cuanto a la creatividad, esta entra a formar parte del desarrollo cognitivo e integral del individuo al igual que el juego, dado que “El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que en él, el jugador se muestre creador.” (Winnicott, 1999, p. 80). 1589.
1590. Actitudi	1591. Juego	1592. Esta situación permitió a los jugadores

nal			ver la importancia de la transformación de lo que da el planteamiento para obtener resultados. Lo que para Ferrero (2003) se distingue por tener un enorme valor educativo. Ya que desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal.
	1594.		1596.
	1595.	A prendizaje Colaborativo	1597. La situación permitió que los estudiantes propagaran el ámbito social, cultural y afectivo de los individuos, en los que se

crean relaciones no solo con los conceptos sino también con los participantes. De esta manera el ambiente de aprendizaje genera conductas de colaboración, solidaridad, respeto y además se estimula la creatividad, la autonomía y la curiosidad.

1598.

1599. Por lo cual, el ambiente de aprendizaje, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le

		encuentre a dicho conocimiento.
		1600.
1601. Cognitivo		1605.
1602.		1606. Los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, es una opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en el medio y siendo la fuente que permite relacionar pensamientos que ya tienen para producir pensamientos y razonamientos nuevos.
	1603. 1604. Razonamiento Lógico	
		1607.
	1609.	1611.

	1610. Conocimientos Básicos	1612. Específicamente en cuanto a lo matemático se utilizó el número como contexto operacional por ello Por ello se puede observar el carácter operatorio que corresponde a las acciones que realiza el individuo sobre los objetos reales, entre ellas agregar, separar, reiterar y repartir que en cierta manera hacen énfasis en las operaciones básicas es decir: adición, sustracción. Castro (1995).

1613.

6. CONCLUSIONES

1614. • El desarrollo del juego de rol permitió el avance de los personajes en torno a la maneras de actuar y a la interacción con los demás participantes, lo cual a su vez promovió la necesidad de transformar aspectos esenciales para el mejor desarrollo del juego,

lo cual implica un proceso de cambio con la finalidad de descubrir nuevas formas de actuar pensar y participar en grupo.

1615. • La creación del personaje permitió que cada uno de los niños vieran en él su objeto transicional, ya que este permite hacer un recorrido por toda la experiencia sin dejar de lado los poderes y características propios de cada uno, lo cual afirma la postura de Winnicott (1995) respecto al objeto transicional como aquel al cual el niño manifiesta apego y cierta cantidad de emociones, desatando así una fuente de seguridad y placer en él.

1616. • La narración en el juego de rol, la producción de dibujos y la simulación tangible de los desafíos permite hacer uso de la creatividad e imaginación, es decir que en cierta forma esta propuesta permitió que los niños a través de sus personajes comunicaran mediante un medio informal la personalidad y la manera de pensar de cada uno a través de sus personajes.

1617. • La creatividad y la imaginación permitió que los jugadores se apropiaran de cierto modo de la historia. Superar un desafío y comunicar estrategias e ideas propicio la adquisición del rol en el juego que relaciona la realidad interior con la realidad externa, llevando a cada personaje a imaginar, crear, experimentar y soñar, por lo que esto“…representan las primeras etapas del uso de la ilusión, sin las cuales no tiene sentido para el ser humano la idea de una relación con un objeto que otros perciben como interior a ese ser” (Winnicott, 1999, p. 29).

1618.

1619. • Winnicott (1995) afirma que “jugar es hacer” y ello se comprueba con la implementación del juego pues allí se evidencio que los niños logran construir una zona intermedia en la cual es posible entrar y salir del juego cada vez que el personaje lo vea

necesario, potenciando así una vez más la creatividad y la imaginación, promoviendo así la participación autónoma mas no la obligación a participar.

1620. • Es de gran importancia resaltar la organización que el juego de manera implícita promueve en los niños ya que durante el proceso se evidencio la conformación de grupos como comunidades de aprendizaje, para delegar responsabilidades y compromisos individuales o grupales mediante la comunicación y la cooperación, para intercambiar ideas con el incentivo de pasar de un mundo a otro.

1621. • La estrategia implementada permitió que cada uno de los jugadores fuera protagonista de su entorno, y de esta manera logro construir sus propios objetos e ideas para pensar y actuar en torno a ellas ya que estos fueron necesarios y de gran ayuda para superar todas las pruebas que se presentaron.

1622.

1623. • La intervención en las matemáticas mediante el juego de rol permitió que los niños demostraran y pusieran a prueba sus capacidades para crear, imaginar, soñar y buscar posibles soluciones ante cualquier dificultad por medio de su personaje, lo cual implícitamente conlleva a que estos niños sean agentes con pautas de convivencia, responsables, activos, autónomos y participes dentro de una sociedad capaces de crear una estrategias para superar las adversidades.

1624. • Enfrentarnos e involucrarnos con situaciones del diario vivir de los niños asistentes a la asociación nos permitió pensar y razonar sobre la importancia de la educación de estos niños y sobre respecto a los cambios que nosotros como docentes debemos

implementar en la educación para promover un mejor ambiente de enseñanza-aprendizaje

1625. • Se evidencio un desarrollo personal y afectivo en los niños dentro del juego de rol, y fuera de él, y ello se logró a través de la construcción del ambiente lúdico diferente al tradicional que hizo énfasis en el desarrollo del lenguaje y de las matemáticas.

1626.

1627.

7. REFLEXIONES

1628.

1629. Hoy en día la educación ha hecho fuerte énfasis en las áreas del saber relacionadas con las ciencias específicas, dejando de lado la formación integral, social y cultural de los niños y niñas en la escuela. En el aula muchos docentes, y más en el área de matemáticas como ciencia formal, brindan una serie de conocimientos en forma de métodos y procesos para responder con unas exigencias ya establecidas por el Estado que serán posteriormente evaluadas y que definirán la eficiencia del sistema educativo.

1630. Como estudiantes que culminan su formación en la Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis En Matemáticas, desde nuestra experiencia podemos decir que la labor docente se ha identificado por unos parámetros que no son flexibles guiados al control y adquisición de conocimientos en la búsqueda de dar cuenta de unos estándares básicos y de una gestión efectiva donde se deja de lado las problemáticas sociales que rodean a cualquier ser humano.

1631. Dando una concepción empírica de las situaciones presentes en el acercamiento con los estudiantes, consideramos que hace falta un trabajo más afondo en el ámbito humano e integral de los destinatarios de la educación, que no sea propio de un orientador o psicopedagogo sino de las personas que se forman en una ciencia específica y que tienen la voluntad de ser gestores de la educación.

1632. Desde nuestro punto de vista, la organización en áreas de conocimientos limita al campo docente a un mínimo de horas semanales donde se deben cumplir ciertos lineamientos y donde la relación docente-estudiante se limita se convierte en una comunicación estrictamente académica sin atender las necesidades afectivas de los estudiantes. Escuchar es una pauta muy importante. Los estudiantes, al igual que los maestros, quieren ser entendidos, tenidos en cuenta, escuchados y recordados y son necesidades básicas y fundamentales para cada ser humano en las relaciones personales y afectivas,

1633. En el campo afectivo hay que partir de las motivaciones y las convicciones que los estudiantes poseen para crear una sólida formación en valores humanos que posibiliten una óptima construcción del proyecto personal de vida. Es necesario crear espacios verdes formativos que ayuden a desintoxicar la mente y el corazón de la contaminación social que destruye los ambientes de aprendizaje por medio de una reconstrucción y renovación personal y social del sistema.

1634. A nivel académico, desde el área de las matemáticas, resulta un poco nublado vislumbrar un camino que posibilite el desarrollo humano, esto se debe a que las ciencias exactas a lo largo de la historia han sido consideradas unas ciencias rígidas para lo cual es necesario crear un proceso que permita a través de la enseñanza de las mismas un espacio de formación humana e integral que vaya

más allá de la información temática a un espacio de comunicación enriquecido dotado de recursos y estrategias que lo hagan posible. En este sentido aparecen las relaciones sociales como parte fundamental de la vida de cualquier sujeto. En este punto se admite que los sentimientos-emociones son parte fundamental en las relaciones sociales donde conocer, expresar y valorar nuestros sentimientos y emociones y respetar los de los demás, es clave y más si se explora desde lo artístico y afectivo.

1635. Resulta indiscutible que la comunicación es ya una necesidad para el ser humano e incluso de carácter personal; esta presume participación, diversidad, y cierta concordancia o fusión de las partes para formar un todo.

1636. Nuestras expectativas a nivel social estaban visualizadas a potenciar capacidades para atender de manera objetiva las problemáticas de relaciones interpersonales y el establecimiento de una ética que transforme el sistema educativo.

1637. A nivel cultural la vinculación de los diferentes campos o espacios lúdico-creativos que potencien la libre expresión y la identidad

1638. A nivel personal en adquisición de nuevas experiencias y conocimientos que puedan establecer una pedagógica y gestión encaminada al desarrollo del sujeto y la formación en las diferentes áreas del conocimiento.

1639. A nivel investigativo en una sociedad que está en constante cambio y que pide la implementación y tratamiento de la diversidad cultural que permita abrir nuevos campos que posibilite seguir avanzando y desarrollando nuevas vertientes a nivel social, afectivo y emocional.

1640. Los procesos que llevamos a diario, nos permiten de cierta manera reflexionar y evaluar nuestros comportamientos como personas y profesionales en distintos aspectos de la vida escolar. A raíz de lo que imaginamos y vivimos en la asociación apoyemos, nos llevamos una lección de vida encaminada a la autoreflexión de la labor docente y la formación social y personal que nos brindan herramientas para convivir y ayudar a este tipo de población.

1641. El querer hacer más por ellos, fuera del ámbito académico fue un sentimiento que predomino en la pasantía. Pues encontramos niños con grandes habilidades y cualidades que los caracterizan y destacan. Pero desafortunadamente las dificultades socio culturales y de la zona, limita el progreso y el acceso a las oportunidades hacia una mejor educación, vivienda digna y estabilidad laboral que la zona urbana podría ofrecerles.

1642. El trabajo con los niños nos permite hacer un análisis a futuro de nuestra formación como docentes investigadores, pues es importante ver las interacciones que se establecen dentro del aula y fuera de ella. En cuanto a la formación en valores, creemos que además de ser docentes de matemáticas enseñamos principalmente a ser personas y contribuimos a mejorar la convivencia y las relaciones sociales de cada uno de los niños de la comunidad. Hemos sido testigos de cómo influye el medio y las relaciones sociales en el rendimiento académico de los estudiantes y nos hemos visto en la dificultad de tratar de ingeniar o crear estrategias de permitan atender a estos conflictos reforzando a su vez la parte académica. Esta es una de las razones por las que surgió la propuesta que se centra en pensar y crear situaciones que permitan solidificar los conocimientos por medio del juego.

1643. De lo observable en las situaciones que se plantearon dentro del juego de rol juega un papel fundamental la comunicación y la

imaginación ya que sin ellas no habría sido posible avanzar dentro de la historia. En el intento de hacer tangible los acertijos inicialmente propuestos se materializo un proceso que fue abordado primero conceptualmente pero que motivaba a los jugadores a incursionar en el mundo real haciendo énfasis en la utilidad de los materiales y las matemáticas.

1644. Los estudiantes se encontraban en un rango de edad similar, lo que permitió que la interacción entre ellos fuera más fácil, modificando la forma en que se expresaban utilizando un lenguaje más adecuado y afianzando los lazos de amistad. Esto contribuyó a que los niños aprendieran a escucharse y se involucraran poco a poco en la historia.

1645. Al inicio fue un poco difícil que los jugadores usaran su imaginación y que expresaran en sus palabras con precisión las acciones y los escenarios ya que para ellos es más fácil lo que es visual y tangible comparado con lo imaginativo y verbal. Poco a poco los jugadores fueron adquiriendo nuevas habilidades a lo largo de la campaña y durante la confrontación con los demás jugadores.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A (2008). Experiencia Educativa en Evaluación “Descubriendo Mis Inteligencias”. Recuperado el 15 de enero desde http://es.slideshare.net/adrianaalvarezmora/d-e-s-c-u-b-r-i-e-n-d-o-m-i-s-i-n-t-e-l-i-g-e-n-c-i-a-s
- Ariza, A. Pinzón, E., Vargas, Y, y Guerrero, F. (2001). “Ambientes Lúdicos para el desarrollo del pensamiento Numérico”. Bogotá, Colombia.
- BAQUERO, R. (1997) Vigotsky y El Aprendizaje Escolar, Editorial Grupo Aique S.A. Argentina
- Bishop, R.(1999). Culture Counts: Changing power relations in education. Palmerston North: Dunmore Press
- Bishop, Alan (1999). Enculturación matemática: La educación matemática desde una perspectiva cultural, Paidós, Barcelona.
- Bruner, J (1986). Realidad mental y mundos posibles. Madrid: Visor.
- Cai, X. (2012). “El mundo de la infancia y otros temas alusivos en la narrativa realista y fantástica de Ana María Matute”, Ediciones Universidad Salamanca, España.
- Cano, N. Zapata, F (2010). “La enseñanza de las matemáticas a través de la implementación del juego del rol y de aventura”. Revista Iberoamericana de educación matemática UNIÓN. Septiembre 2010. Nro 23, Pags: 211-222.
- Carrol, L. (2003). “Alicia en el país de las maravillas”. Recuperado el 15 de enero de 2014 desde http://mimosa.pntic.mec.es/jgomez53/docencia/carroll-alicia_en_el_pais_de_las_maravillas.pdf

- Castro, E., Rico, L y Castro, E (1995) Estructuras aritméticas elementales y su modelización. México. Grupo editorial Iberoamérica
  1657.
- Chacon, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta #16
  1658.
- Concurso Crea Fudge. El Bosque. Recuperado 15 de febrero del 2015 desde :http://www.demoniosonriente.com/download/FUDGE/CreaFUDGE%20I/bosque_-_v1.2.pdf
  1659.
- Departamento Matemáticas. Gredos San Diego. "Acertijos". Recuperado 15 de Febrero desde http://gredossandiego.net/blogs/lassuertes/media/blogs/rs-cano/Acertijos%20-%20respuestas.pdf?mtime=1362217464
  1660.
  1661.
- Diaz, R.(2013) Proyecto Final De Matemática Básica. Personas En Situación De Vulnerabilidad. Obtenido el 17 de julio de 2014 de :http://www.investigamos.co/matematicas/docs/1018472924.pdf
  1662.
- Dickson, L (1991) "*La enseñanza de las matemáticas"*. Barcelona. Editorial LABOR, S.A
-
  1663.
- Duarte, J. (2003). "Ambientes De Aprendizaje: Una Aproximación Conceptual". Revista Iberoamericana de Educación Recuperado el 15 de enero de 2014 desde http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007
  1664.
- Egan, K. (1988). "La Comprensión de la Realidad en la Educación Infantil y Primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata, S.A.(1991)
  1665.
- Egan, K. (1999). "Fantasía E Imaginación: Su Poder En La Enseñanza Primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata, S.A.(1994)
  1666.
- Egan, K. (1999). ""La Comprensión En La Educación Y Primaria: la forma narrativa y la organización del significado.

1667.
- Farsteisn, G. (s. f.) Reseña sobre La fábrica de historietas (Bruner, 2003). Obtenido el 2 de julio de 2014 de: http://www.propuestaeducativa. flacso.org.ar/archivos/libros/17.pdf

1668.
- Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja. (Sin Fecha). "¿Qué es la vulnerabilidad?". Recuperado el 15 de enero desde http://www.ifrc.org/es/introduccion/disaster-management/sobre-desastres/que-es-un-desastre/que-es-la-vulnerabilidad/

1669.
- Ferrero, L. (2003). El juego y la matemática. Madrid. La Muralla. S.A.

1670.
- Gardner, H. (1993). Estructuras de la Mente: La Teoría de las Inteligencias Múltiples.

1671.
- Guerrero. F, Aponte.M, Sanchez A.Rodrigue.J, Pastrana.J. (2012). "Juegos De Rol Como Mediación Educativa Para El Desarrollo Del Lenguaje Y Pensamiento Matemático". Revista Electrónica Vínculos Universidad Distrital. Vol 9,num 2.

1672.
- Gussin, V. (2005). "Buscando la Urraca. Otra vez en el aula. En: Mc Ewan, H y Egan K. *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación.* Buenos Aires: Amorrortu

1673.
- Hernandez, Y. (2012). Imaginarios Urbanos Sobre Ambiente Y Desarrollo. Editorial UD. Libro - Colección Diálogos

1674.
- Ivern, A. (1994). ¿A que jugamos?. Buenos Aires :Bonum.

1675.
- Jackson, P. (1990). La vida en las aulas "los afanes cotidianos". Recuperado el 10 de julio desde ecaths1.s3.amazonaws.com/.../738582413.Jackson_Los_afanes_cotidianos.pdf

1676.
- Labrador, M (2008). "El Juego En La Enseñanza De Ele". Revista electrónica Internacional Glosas Didácticas.

1677.

- Lorduy, O. (2008). “La Formación Del Profesorado De Matemáticas: *La formación de profesores en LEBEM”.* Investigador en el Grupo de Investigación Crisálida.
  1678.
- Martínez, C. (2001). “Introducción a la teoría de juegos”. Recuperado el 20 de enero desde http://www.eumed.net/cursecon/juegos/
  1679.
- Medrano, M. (2011). “Juegos Matemáticos Para Aplicar En Los Tres Grados de Educacion Secundaria”. Programa para la enseñanza de las matemáticas. Secretaria de Educación de Tamaulipas. Recuperado 15 Febrero 2015 desde http://secundariasgenerales.tamaulipas.gob.mx/wp-content/uploads/2013/11/JUEGOS-MATEM%C3%81TICOS.pdf
  1680.
- Ministerio de Educación Nacional MEN (2008). “Estándares curriculares para el área de matemáticas”. Bogotá D.C.
  1681.
- M y Sánchez, N y otros (1999). LA Enseñanza De L a Aritmética Escolar Y La Formación Del Profesor, Grupo Matemáticas Escolares De La Universidad Francisco José De Caldas. “Capitulo 4: Los niños y las fracciones”. Grupo Editorial GAIA
  1682.
- Moyles, J.R. (1990) El juego en la Educación Infantil y Primaria. Ediciones Morata. MEC
  1683.
- Muñoz, M. (Sin Fecha). “Paradojas, Acertijos y Demostraciones Invalidas”. Trencaclosques, Jocs i Matematiques Recuperado el 15 de Febrero desde http://www.ardacea.es/files/Ejercicios-cerebremos--1-.pdf
  1684.
  1685.
- Nunes, T.; Bryant, P. (1997). ”Las Matemáticas Y Su Aplicación, La Perspectiva Del Niño”. Comprensión de los sistemas de numeración. Recuperado el 2 de noviembre desde http://books.google.com.co/books?id=n4duPbdNHMAC&pg=PA88&dq=composici%C3%B3n+adi tiva+matem%C3%A1ticas+escolares&hl=es&sa=X&ei=XLaMUrWzLKPW2gWf5YG4Cg&redir_esc =y#v=onepage&q=composici%C3%B3n%20aditiva%20matem%C3%A1ticas%20escolares&f=false

1686.
- Roji, B y Cabrestrero, R (2013). "*Entrevista y sugestiones directas: entrenamiento comunicativo para jóvenes psicoterapeutas*". Universidad nacional de educación a distancia. Madrid.

1687.
- S.A. (2011). "Lúdica y Aprendizaje" Recuperado el 20 agosto desde http://www.ludica.org

1688.
- Secretaria Distrital del Hábitat y CENAC. (2011).Convenio De Asociación No. 082 De 2011 Celebrado Entre La Secretaría Distrital Del Hábitat, SDHT, Y El Centro De Estudios De La Construcción Y El Desarrollo Urbano Y Regional, CENAC. *Fase 4: Relleno Sanitario Doña Juana.*

1689.
- Seres Mitológicos. Recuperado 15 de Febrero desde http://www.seresmitologicos.net

1690.
- Sin Autor. (Sin Fecha). "Enigmas Y Acertijos". Recuperado el 15 de Febrero 2015 desde http://www.educacion-holistica.org/notepad/documentos/Acertijos/enigmas_y_acertijos.pdf
- Sin Autor. (Sin Fecha). "Ejercicios". Recuperado e 15 de Febrero desde http://www-fa.upc.es/websfa/fluids/TJM/pdf/Paradojas_acertijos_y_demostraciones_invalidas.pdf

1691.
- Sutton, S. (2005). En: The Importance Of Play in the Children´s live obtenido el 15 de julio de 2014 de: http://www.playengland.org.uk/media/135795/play-for-a-change-chapter-3.pdf.

1692.

1693.
- Sierra, C., Lopez, M., Ortiz, k. ( ). Los Residuos Inundan Una Sociedad Sin Conciencia Ambiental. Fundación Universitaria Monserrate. Historia del Relleno Sanitario.

1694.

- Torres, C, Rincon. J y Vargas. J (2006). *“Pobreza Urbana y Mejoramiento Integral de Barrios en Bogotá”*. Hábitat y Vivienda. Universidad Nacional de Colombia
  1695.
- Torres, M (2012). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Recuperado el 15 de julio desde http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf
  1696.
- Vasco, C. (S.F.). “Algunas reflexiones sobre la pedagogía y la didáctica”. Bogotá D.C, COLCIENCIAS.
  1697.
- Vidal y Manjón (1996). “Dificultades de aprendizaje del calculo”. Recuperado el 7 de Septiembre de 2015 desde http://fresno.pntic.mec.es/rarguis/Intro%20a%20las%20dificultades%20en%20matematicas.pdf.
  1698.
- Winnicott. D. W. (1979). Juego y realidad. Ed. Gedisa. España.
  1699.
  1700.
- Zambrano, A. (2006) Tesis “Contributions to the comprehension of the scienceof education in france concepts, discourse and subjects” AtlanticInternationalUniversity. Honolulu, Hawaii

1701.

9. ANEXOS

1702. FORMATO 1

1703. INFORMACIÓN PERSONAL		
1704. **1705.** **1706.** **1707.** **1708.** **1709.** **1710.** **1711.** **1712.** **1713.** 1714. **Foto**	1715. N	1716.
	1718. A	1719.
	1721. F	1722.
	1724. C	1725.
	1727. E	1728.
	1730. R	1731.
	1733. E	1734.
	1736. M	1737.
	1739. C	1740.
	1742. J	1743.
1744. ¿Qué actividades realizas en tu tiempo libre?	1745.	
1746. ¿Qué tiempo compartes con tus padres?	1747.	
1748. ¿Qué quieres	1749.	

ser cuando seas grande?	
1750. ¿Hace cuánto tiempo asistes a la fundación?	1751.

1752. INFORMACIÓN FAMILIAR			
1753. Padres			
1754. N	1755.	1756. Edad	1757.
1758. O	1759.	1760. Nivel de escolaridad	1761.
1762. N	1763.	1764. Edad	1765. 1766. 1767. 1768.
1769. O	1770.	1771. Nivel de escolaridad	1772.

1773. Núcleo familiar			
1774. Nombre	1775. P	1776. Eda	1777. Ocupación
1778.	1779.	1780.	1781.
1782.	1783.	1784.	1785.
1786.	1787.	1788.	1789.

1790. DATOS DE LA VIVIENDA	
1791. 1.Tipo de vivienda	1792. 2. ¿Cuál es el material que predomina en los pisos de la vivienda?

1793. **Casa** **Apartamento** **Otra vivienda (Carpa, vagón, Refugio)** **1794.** **1795.**	1796. Tierra, arena Cemento, gravilla Madera Burda, tabla, tablón Baldosín, ladrillo Mármol Alfombra o tapete 1797.
1798. 2. ¿La vivienda ocupada por este hogar es:	1799. 4. ¿Con cuáles de los siguientes servicios cuenta la vivienda?
Propia Familiar Arrendada Posesión sin titulo	1800. Energía Eléctrica Gas natural Alcantarillado Acueducto Recolección de basuras Internet 1801.
1802. ¿Cuáles de los siguientes servicios o bienes en uso posee este hogar?	
1803. **Servicio de telefonía fija** **Servicio de parabólica** **Servicio de Internet** **Maquina Lavadora** **Nevera** **Licuadora** **Estufa eléctrica** **Horno microondas** **1804.**	1805. Calentador DVD Equipo de sonido Computador Bicicleta Carro particular Moto 1806. 1807. 1808.

1809.

1810.

1811. FORMATO 2

1812.

1813. Informe de Avance			
1814. Mes:			
1815. Descripción de las Actividades		**1816. Informe Grupal**	
1817.		1818.	
1819. Avance de Jugador			
1820. Jugador	1821. Características	1822. F	1823. Debilidades
1824. **1825.** **1826. 1- Sergio Vargas**	1827.	1828.	1829.
1830. **1831.** **1832.** **1833.**	1834.	1835.	1836.

2-Carlos Gonzales			
1837. **1838.** **3-Diego Toledo**	1839.	1840.	1841.
1842. **1843.** **1844.** **4-Fidelc**	1845.	1846.	1847.

astro			
1848. **1849.** **5-** **Joseph Martínez.**	1850.	1851.	1852.

1853. ANEXO 2

1854.

NOMBRE: _____ TAMAÑO: _____

CARACTERISTICA: _____ HABILIDAD: _____

GUERRERO: _____

Rasgos	Habilidades

INSTINTO / TEMPLANZA

Nivel: _____ Características

_____

_____

_____

DAÑO

Tocado	Dañado	Herido	Incapacitado

1855.