

AREANDINA

Fundación Universitaria del Área Andina

Estrategia didáctica para promover competencias ciudadanas en la primera infancia

Diana Carolina Buitrago-Bejarano

Licenciada en Pedagogía Infantil. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Email: dbuitrago15@estudiantes.arenadina.edu.co

Luz Adriana Osorio-Vargas

Licenciada en Pedagogía Infantil. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Email: losorio69@estudiantes.arenadina.edu.co

Jenny Maritza Forero-Peña

Licenciada en Pedagogía Infantil. Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Email: jforero29@estudiantes.arenadina.edu.co

Carlos Gutiérrez-González

Doctor en Comunicación. Investigador Docente. Facultad de Educación, sede Bogotá. Email:

cgutierrez@areandina.edu.co

Resumen

El propósito con este documento de trabajo es ofrecer a los profesores de instituciones educativas de la primera infancia, una herramienta didáctica para promover las competencias ciudadanas en los niños entre los 5 y 7 años. Para lograrlo, se acude a la estrategia del *eduentretenimiento*, la cual permite, a partir de contenidos mediáticos, trabajar en objetivos que promuevan un cambio social. En este caso, la estrategia planteada se fundamenta a partir de la serie animada infantil *Guillermina y Candelario*. Con este contenido, se diseñaron cinco sesiones de trabajo de una hora a desarrollar una vez por semana. Cada sesión está orientada a reforzar el cambio en tres acciones que se dificultan en los menores: la conducta, el socializar y el compartir, las cuales fueron identificadas mediante una observación no participante en tres instituciones educativas de Colombia. Una vez ejecutadas las actividades, se evidenció que los niños y niñas se divierten con

estrategias novedosas lo que facilita el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es conveniente continuar con el proceso para reforzar los conocimientos, en especial, con la repetición de acciones positivas por parte de los menores. Finalmente, se espera que este documento sirva de inspiración para que los docentes se apropien de este tipo de iniciativas y formulen sus propias estrategias didácticas mediante la implementación de contenidos audiovisuales.

Palabras clave

Educación ciudadana; Aula de infancia; Estrategias didácticas; Evaluación formativa; Educación-Entretenimiento (EE).

1. Introducción

La trayectoria del *Eduentretenimiento* (EE) como estrategia de comunicación que promueve el cambio social ha sido larga, productiva y exitosa. Singhal y Rogers (2002) definen a la educación de entretenimiento como el proceso de diseñar e implementar deliberadamente un mensaje mediático para entretener y educar, con el fin de aumentar el conocimiento de los miembros de la audiencia sobre un tema educativo, crear actitudes favorables, y modificar el comportamiento con sus pares. La educación para el entretenimiento ha recibido especial atención de los académicos en las últimas décadas, principalmente en forma de investigación de la evaluación sobre los efectos de estas intervenciones (Tufté, 2008; 2015).

El uso del *Eduentretenimiento* en la primera infancia combina dos herramientas fundamentales como el entretenimiento y la educación, con propósitos de mejorar los desarrollos integrales de diferentes áreas. De acuerdo con Bouman (1999), el EE puede ser definido como “el proceso de diseñar e implementar una forma mediada de comunicación con el potencial de entretener y educar a las personas, con el objetivo de mejorar y facilitar las diferentes etapas del cambio pro-social” (p. 25).

Los programas de televisión infantil que cuentan con personajes atractivos para los menores y exponen desde su narrativa comportamientos prosociales, se proyectan como una herramienta que favorece los procesos de socialización, puesto que “los individuos no solo aprenden directamente por experiencia, sino también observando modelos que son atractivos” (De Leeuw et al., 2015, p. 420).

De una preselección de 23 series infantiles colombianas, que faciliten un marco de trabajo sobre las competencias ciudadanas, se escogió la serie *Guillermina y Candelario*¹ (Rincón, Rincón, & de Jesús, 2010) por las características de su narrativa, perfil de los personajes y,

¹ Es una serie de televisión infantil animada y emitida por el canal público Señal Colombia. El programa es dirigido a niñas y niños entre los 5 y 8 años de edad y, su propósito es recrear la cotidianidad de Guillermina y Candelario, un par de hermanos afrodescendientes, “quienes con su curiosidad y deseo de exploración convierten cada día en una aventura llena de conocimiento y diversión” (RTVC, 2016).

en especial, su enfoque educativo, eligiendo cinco capítulos que abordaran las siguientes competencias de aprendizaje, lo evaluado por las Pruebas de Estado de Colombia y en concordancia con el estudio de León-Muñoz y López-Takegami (2015). Estas fueron:

C1: Conoce los derechos y deberes fundamentales de los individuos.

C2: Reconoce situaciones en las que se protegen o vulneran los derechos sociales y culturales consagrados en la Constitución.

Una vez elegidos los capítulos *El juego más divertido*, *La casa en el árbol*, *Mis nuevos amigos*, *Quiero ser yo* y *Una visita inesperada*; se definieron cinco sesiones de intervención en el aula denominadas con el mismo nombre de cada episodio, cuya duración es de 12 minutos cada uno. A continuación, se implementó la estrategia didáctica, en donde los contenidos audiovisuales fueron el eje central de la intervención, complementando la sesión con una secuencia didáctica que enfatizó en los momentos clave de las historias vivenciadas por los personajes animados.

La estrategia conllevó a la realización de actividades basadas en la lúdica y el arte, pilares de la educación inicial, las cuales fueron estructuradas en tres partes: *Para elaborar*, *Para pensar* y *para compartir*. Es importante mencionar que se requiere de la creatividad, dinamismo y actitud positiva del docente titular para elaborar los recursos manuales y motivar a la participación, a través del respeto, el compartir y, comprender la perspectiva del niño (Ledger, Smith, & Rich, 2000).

Uno de los factores más importantes en la estrategia didáctica fundamentada en el EE es la evaluación. En este caso, una evaluación formativa que incluye aspectos cualitativos y cuantitativos, que permite observar los cambios y los comportamientos que se presentan en las conversaciones y/o las acciones entre los individuos participantes en la intervención (Lutkenhaus et al. 2020). La evaluación formativa requiere que el docente monitoree, con la mayor frecuencia posible, el progreso de los estudiantes que presenten más dificultades en su proceso de aprendizaje (Clarke y Shinn, 2004).

Por último este *documento de trabajo* es el resultado del proyecto de investigación: **“La construcción del aprendizaje a partir del eduentretenimiento: Una estrategia para promover las competencias ciudadanas desde la primera infancia”**, ejecutado en el año 2019 por los mismos autores de este producto.

2. La estrategia didáctica

A continuación, se detallan los elementos generales de la estrategia didáctica (ver Tabla 1):

Tabla 1. Ficha técnica de la estrategia didáctica.

Número de sesiones	Cinco
---------------------------	-------

Áreas del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Ciencias sociales - Educación - Pedagogía infantil
Duración	Se recomienda que cada sesión tenga una duración de 60 minutos (una hora) aproximadamente.
Número de participantes	La estrategia fue validada en grupos que variaron la cantidad de estudiantes entre los 10 y 30 menores.
Edad de los participantes	Niños y niñas entre los 5 y los 7 años.
Preguntas clave para alcanzar aprendizajes	<p>¿Cómo se comunica la información?</p> <p>¿Qué valor tiene la comunicación como herramienta para la prevención de la discriminación y los conflictos?</p> <p>¿Cuáles son las características y cualidades de los contenidos discriminatorios y conflictivos?</p> <p>¿Puedo encontrar ejemplos del mundo real para apoyar argumentos relacionados a la discriminación y los conflictos?</p> <p>¿Cómo puedo presentar estos argumentos?</p>
Recomendaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Es preferible que la realización de las sesiones sea los días lunes en las primeras horas de clase de la jornada escolar, manteniendo una frecuencia de realización semanal. - No excluir a ningún infante, ni por sus capacidades cognitivas ni por sus características físicas. Todos son bienvenidos. - Previo al desarrollo de cada sesión, el docente debe ver el capítulo relacionado y preparar los materiales necesarios para las actividades. - Es indispensable, para evitar contratiempos de conexión y señal relacionados con los servicios de internet, que el docente realice una descarga previa de los capítulos desde una plataforma digital. Los links se proveen en cada sesión. - Para la mayoría de las sesiones se hace uso de la herramienta <i>El tablero de la playa</i>², la cual requiere de los siguientes materiales para su diseño: cartón paja, foamy de diferentes colores (relacionados a la temática de playa), silicona líquida, tijeras, marcador negro indeleble

² En uno o dos pliegos de cartón paja (dependiendo del número de estudiantes) el docente debe construir un tablero donde los niños y niñas puedan exhibir los dibujos y creaciones elaboradas durante las diferentes sesiones de esta estrategia pedagógica. El tablero debe elaborarse con temática de playa, relacionada al escenario del programa *Guillermina y Candelario*; se sugiere que el material de soporte del tablero sea cartón paja, que el fondo sea pintado con ténpera y los elementos decorativos elaborados en foamy; sin embargo, se abre la opción a la creatividad y recursos del docente.

	<p>de punta media, témperas, pinceles, cinta transparente o de enmascarar gruesa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se sugiere que la proyección de los capítulos se realice en un televisor que cuente con un adecuado sistema de sonido.
--	--

Una vez propuesto lo anterior, el docente estará listo para ejecutar las siguientes actividades, no sin antes advertir que cada actividad requiere de unos materiales que deben conseguirse antes de la ejecución de cada sesión.

¡Ahora sí, a educar de una forma entretenida!

2.1. Sesión semana 1: Mis nuevos amigos

2.1.1. Materiales

Para el docente:

- Computador con acceso a internet
- Parlantes
- Letras en papel iris o cartulina plana entre 10 y 15 cm de alto para el diseño de *El mural sobre resolución de conflictos*³
- Delantal para trabajo de arte

Para los estudiantes:

- Hojas carta blancas
- Lápiz, borrador, sacapuntas y colores (de propiedad de los estudiantes)
- Delantal para trabajo de arte (de propiedad de los estudiantes)
- Cartulinas blancas, témperas, pinceles y colbón

2.1.2. Secuencia didáctica

- Se ubica a los estudiantes en el espacio destinado al desarrollo de las actividades, de tal manera que todos puedan ver la proyección del capítulo **Mis nuevos amigos**.
- El docente inicia presentando a los personajes, para esto se apoyará en una impresión en tamaño carta de Guillermina y Candelario. Ambos personajes, luego de ser presentados al grupo, se pegarán en un área del “Tablero de la playa”, buscando que los niños y niñas desarrollen empatía y cercanía con estos. Se

³ Se unen con cinta, por la parte angosta, dos o tres pliegos de cartulina blanca (dependiendo del número de estudiantes). Se recortan letras en papeles de colores, de una altura entre 10 y 15 cm, para formar el mensaje: Tú eres la pieza clave para solucionar los conflictos (se sugiere que el material de las letras sea papel iris, craft o cartulina plana, sin embargo se deja abierto a la creatividad y recursos del docente). Se recorta una pieza de rompecabezas de 10 cm x 10 cm, en cartón paja u otro material duro, la cual se usará como molde para que los niños y niñas dibujen y pinten con témpera alrededor del mensaje.

introduce el tema a trabajar mencionando a los estudiantes algunos aspectos sobre el capítulo a proyectar, los comportamientos esperados durante la sesión o las normas básicas para el trabajo. (Ver Ejemplo⁴).

- Se introduce el tema a trabajar mencionando a los estudiantes algunos aspectos sobre el capítulo a proyectar, los comportamientos esperados durante la sesión o las normas básicas para el trabajo. (Ver Ejemplo⁵).
- Se proyecta el Capítulo 5 de la Temporada 3, **Mis nuevos amigos**⁶.
- Se proyecta la presentación de la guía pedagógica “Sesión semana 1” ([descargar aquí](#), diapositiva 1), mientras se indaga sobre las opiniones de los niños sobre capítulo (Ver Ejemplo⁷). Acto seguido se proyecta la diapositiva 2 y se realiza la lectura del derecho relacionado.
- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 3 y 4 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto. Acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿crees que Guille y Cande hicieron lo correcto al enojarse, sabiendo que la perrita no era suya?, invitando a los niños y niñas a compartir sus pensamientos con relación a esos interrogantes.
- Se proyecta la diapositiva 5 y se explica a los niños y niñas en qué consiste la primera actividad, llamada “*Para elaborar*”. Se entrega media hoja tamaño carta a cada estudiante y estos deben hacer uso de sus colores, lápiz, borrador y sacapuntas para la elaboración del dibujo, donde cada estudiante manifieste a través del arte, las actitudes que considera correctas al devolver algo que no le pertenece. Al terminar el dibujo, cada estudiante debe firmarlo y pegarlo en “El tablero de la playa”, donde quedará exhibido.

⁴ Niños y niñas, hoy vamos a ver un programa que se llama Guillermina y Candelario; este capítulo se denomina “El juego más divertido”, les pido por favor que estén atentos al programa, pues más adelante vamos a realizar algunas actividades con base en lo que veamos. También espero que sean muy participativos y que respeten a sus compañeros y compañeras durante el trabajo.

⁵ Niños y niñas, hoy vamos a ver un nuevo capítulo de Guillermina y Candelario; este se denomina “Mis nuevos amigos”, les pido por favor que estén atentos al programa, pues más adelante vamos a realizar algunas actividades con base en lo que veamos; también que sean muy participativos, y que respeten a sus compañeros y compañeras durante el trabajo.

⁶ **Mis nuevos amigos puede verse en el siguiente link:**
<https://www.rtvcpay.co/ninos/guillermina-y-candelario/mis-nuevos-amigos>

⁷ Se pueden trabajar preguntas introductorias como: ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿qué acciones fueron correctas por parte de los personajes?, ¿qué acciones estuvieron mal?

- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 6 y 7 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto. Acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿cómo resolvieron los niños su pelea? Se invita a los niños y niñas una vez más a compartir sus pensamientos con relación a este interrogante.
- Se proyecta la diapositiva 8 con la actividad “*Para pensar*” y a nivel de socialización se pregunta a manera de cierre y evaluación los siguientes cuestionamientos: ¿alguna vez has querido quedarte con algo que no es tuyo?, ¿alguna vez has tenido una pelea con algún compañero o compañera?, así como Guille, Cande, Aurora y Camilo resolvieron su pelea al compartir, ¿qué otras ideas se te ocurren para resolver una pelea con tus compañeros? Al finalizar se pacta un compromiso en el que deben trabajar los niños, durante la semana siguiente, el compromiso gira en torno a los derechos trabajados en las sesiones 1,2 y 3.
- Se proyecta la diapositiva 9 explicando a los niños y niñas en qué consiste la tercera actividad, denominada “*Para compartir*”. Se ubica a todos los niños en el centro del aula o un área despejada, solicitando hagan uso del delantal para proceder con la actividad de pintura, y se hace entrega de los materiales. Finalmente, el docente invita a los niños a construir el mural para compartir con todo el colegio, donde se muestre el compromiso para buscar la mejor manera de resolver los conflictos.

2.2. *Sesión semana 2: El juego más divertido*

2.1.1 Materiales:

Para el docente:

- Computador con acceso a internet
- Parlantes
- Cinta transparente o de enmascarar
- Juego de tarjetas⁸ con imágenes del capítulo *El juego más divertido*
- Sombrero
- Temporizador o reloj

Para los estudiantes:

- Hojas con una imagen impresa de Guillermina y Candelario (para colorear)
- Colores, sacapuntas, borrador (de propiedad de los estudiantes)

2.1.2. Secuencia didáctica:

⁸ Este juego de tarjetas debe contener imágenes del capítulo que sirvan de base a los niños y niñas para elaborar reflexiones o argumentar posturas sobre cómo resolver conflictos, cuáles son actitudes positivas y actitudes negativas, además de la importancia de opinar y respetar la opinión de los otros para una sana convivencia.

- Se ubica a los estudiantes en el espacio destinado para el desarrollo de las actividades, de tal manera que todos puedan ver la proyección del capítulo ***El juego más divertido***.
- Se realiza un repaso de las enseñanzas que dejó la sesión anterior, acudiendo a los productos elaborados por los estudiantes y que quedaron fijados en el tablero de la playa. Se recomienda que el docente evalúe cualitativamente la apropiación de las enseñanzas de la sesión anterior y pregunte a los niños acerca del cumplimiento del compromiso adquirido.
- Se proyecta el Capítulo 13 de la Temporada 4, ***El juego más divertido***⁹.
- Se proyecta la presentación de la guía pedagógica “Sesión semana 2” ([descargar aquí](#), diapositiva 1), mientras se indaga sobre las opiniones de los niños sobre el capítulo. (Ver Ejemplo¹⁰). Acto seguido se proyecta la diapositiva 2 y se realiza la lectura del derecho relacionado.
- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 3 y 4 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto; acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿por qué creen que los niños no podían ponerse de acuerdo con las reglas del juego?, invitando a los niños y niñas a compartir sus pensamientos con relación a este interrogante.
- Se proyecta la diapositiva 5 y se explica a los niños y niñas en qué consiste la primera actividad, llamada “*Para elaborar*”. Los niños y niñas deben ubicarse en parejas seleccionadas por el docente (niña y niño, preferiblemente quienes comparten o se relacionan poco) y a cada grupo se le entrega media hoja tamaño carta impresa con el diseño seleccionado; los niños y niñas deben hacer uso de sus colores, borrador y sacapuntas para el coloreado del dibujo, realizan acuerdos sobre qué parte del dibujo pinta cada miembro y ejecutan la actividad con la mano contraria a la que usan para escribir. Al terminar el dibujo, la pareja debe escribir sus nombres en la hoja y pegarla en “El tablero de la playa”, donde quedará exhibido.
- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 6 y 7 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto; acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿cómo era el nuevo juego que los niños inventaron? Se invita a

⁹ El juego más divertido puede verse en el siguiente link:

<https://www.rtvcpay.co/ninos/guillermana-y-candelario/juego-mas-divertido>

¹⁰ Se pueden trabajar preguntas introductorias como: ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿qué acciones fueron correctas por parte de los personajes?, ¿qué acciones estuvieron mal?.

los niños y niñas una vez más a compartir sus pensamientos con relación a este interrogante.

- Se proyecta la diapositiva 8 con la actividad *“Para pensar”* y, a través de un ejercicio de socialización se pregunta a manera de cierre y evaluación los siguientes cuestionamientos: ¿Les gusta seguir las reglas de los juegos? ¿Qué haces cuando un compañero no respeta las reglas del juego? ¿Está bien gritar o lastimar a un amigo que no cumple las reglas del juego? Al finalizar se pacta un compromiso en el que deben trabajar los niños durante la semana siguiente, el compromiso gira en torno al derecho trabajado en esta sesión.
- Se proyecta la diapositiva 9 explicando a los niños y niñas en qué consiste la tercera actividad, denominada *“Para compartir”*. Se ubica a todos los niños en el centro del aula o un área despejada, solicitando que se sienten formando un círculo. El docente comenzará por contarles a los niños que el juego se llama *“el sombrero que habla”* y ubicará en el centro del círculo el juego de tarjetas; posteriormente entregará a uno de los estudiantes un sombrero, el cual pasará de estudiante a estudiante hasta que el docente indique que pare. El estudiante que haya quedado en posesión del sombrero debe ponérselo y pasar al centro a tomar una tarjeta, entonces deberá compartir con el resto del grupo sus reflexiones y argumentaciones, para esto contará con 30 segundos contabilizados por el docente con ayuda de un temporizador; los demás niños deberán permanecer en silencio mientras el compañero esté realizando su intervención y, cuando éste termine, se podrá permitir que otros aporten sobre lo argumentado. Al finalizar, el sombrero vuelve a pasarse de estudiante a estudiante y se repite la dinámica, hasta que todos hayan participado.

2.3. *Sesión semana 3: La casa en el árbol*

2.2.1. Materiales

Para el docente:

- Computador con acceso a internet
- Parlantes
- Cinta transparente o de enmascarar
- Dos pelotas de ping pong
- Dos cestas para depositar las pelotas de ping pong

Para los estudiantes:

- Hojas carta blancas
- Lápiz, borrador y sacapuntas (de propiedad de los estudiantes)
- medio tubo de cartón (puede ser de papel cocina o papel higiénico)

2.2.2. Secuencia didáctica:

- Se ubica a los estudiantes en el espacio destinado al desarrollo de las actividades, de tal manera que todos puedan ver la proyección del capítulo **La casa en el árbol**.
- Se realiza un repaso de las enseñanzas que dejó la sesión anterior, acudiendo a los productos elaborados por los estudiantes y que quedaron fijados en el tablero de la playa. Se recomienda que el docente evalúe cualitativamente la apropiación de las enseñanzas de la sesión anterior y pregunte a los niños acerca del cumplimiento del compromiso adquirido.
- Se introduce el tema a trabajar mencionando a los estudiantes algunos aspectos sobre el capítulo a proyectar, los comportamientos esperados durante la sesión o las normas básicas para el trabajo (Ver Ejemplo¹¹).
- Se proyecta el Capítulo 15 de la Temporada 3, **La casa en el árbol**¹².
- Se proyecta la presentación de la guía pedagógica “Sesión semana 3” ([descargar aquí](#), diapositiva 1), mientras se indaga sobre las opiniones de los niños sobre capítulo (Ver Ejemplo¹³). Acto seguido se proyecta la diapositiva 2 y se realiza la lectura del derecho relacionado.
- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 3 y 4 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto. Acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿crees que la actitud de Cande con las ardillas fue la correcta?, invitando a los niños y niñas a compartir sus pensamientos con relación a esos interrogantes.
- Se proyecta la diapositiva 5 y se explica a los niños y niñas en qué consiste la primera actividad, llamada “Para elaborar”. Se recomienda que el docente asigne las mismas parejas que conformó en la sesión 1, con el objetivo de reforzar el compartir con el compañero que no tenga buena relación en el aula de clase. Luego se entrega media hoja blanca tamaño carta a cada estudiante y estos deben hacer uso de sus lápices,

¹¹ Niños y niñas, hoy vamos a ver otro episodio de Guillermina y Candelario; este capítulo se denomina “La casa en el árbol”, les pido por favor que estén atentos al programa, pues más adelante vamos a realizar algunas actividades con base en lo que veamos; también les pido que sean muy participativos, y que respeten a sus compañeros y compañeras durante el trabajo.

¹² **La casa en el árbol puede verse en el siguiente link:**
<https://www.rtvcpay.co/ninos/guillermina-y-candelario/casa-arbol>

¹³ Se pueden trabajar preguntas introductorias como: ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿qué acciones fueron correctas por parte de los personajes?, ¿qué acciones estuvieron mal?

borrador y sacapuntas para dibujar el contorno de la mano de su compañero, seguidamente cada estudiante escribirá dentro del contorno el nombre de su compañero o compañera y lo que más le gusta de él o ella. Al terminar, cada estudiante debe firmar su nombre en la hoja y pegarlo en “El tablero de la playa”, donde quedará exhibido.

- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 6 y 7 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto. Acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿qué hizo Candelario para solucionar la pelea por el árbol con las ardillas? Se invita a los niños y niñas una vez más a compartir sus pensamientos con relación a este interrogante.
- Se proyecta la diapositiva 8 con la actividad “*Para pensar*” y a nivel de socialización se pregunta a manera de cierre y evaluación los siguientes cuestionamientos: ¿te agrada que cojan tus juguetes sin permiso? ¿Cómo tratas a tus compañeros cuando juegan con tus cosas sin avisarte? Al finalizar se pacta un compromiso en el que deben trabajar los niños, durante la semana siguiente, el compromiso gira en torno a los derechos trabajados en la sesión 1 y 2.
- Se proyecta la diapositiva 9 explicando a los niños y niñas en qué consiste la tercera actividad, denominada “*Para compartir*”. Se ubica a todos los niños en el centro del aula o un área despejada, a cada uno se le hace entrega de medio tubo de cartón cortado por el largo del cilindro, el cual deberá sostener con sus manos. Se dividirá el grupo en dos equipos (pueden ser divididos por género), y cada equipo debe hallar la manera de construir un puente para llevar una pelota de ping pong de un extremo del salón al otro, sin que la pelota se caiga o sea transportada directamente en la mano. Si la pelota cae al suelo, el juego debe comenzar de nuevo.

2.2.3. Reglas del juego

- a. Hacer el puente con los tubos de cartón.
- b. En ningún momento tomar la pelota de ping pong con las manos.
- c. Si la pelota cae al piso, el equipo debe arrancar desde la posición de inicio.
- d. Cada compañero avanza en la fila cuando la pelota ha pasado a su compañero.
- e. El puente termina hasta donde se encuentra la cesta para depositar la pelota.
- f. Gana el equipo que primero ponga la pelota de ping pong en la cesta, sin tocarla ni introducirla con sus manos, solo con el tubo de cartón.

2.4. Sesión semana 4: Quiero ser yo

2.4.1. Materiales

Para el docente:

- Computador con acceso a internet y lector de PDF

- Parlantes

Para los estudiantes:

- Instrumentos musicales de juguete¹⁴, preferiblemente relacionados con la cultura de la región pacífica

2.4.2. Secuencia didáctica

- Se ubica a los estudiantes en el espacio destinado al desarrollo de las actividades, de tal manera que todos puedan ver la proyección del capítulo **Quiero ser yo**.
- Se realiza un repaso de las enseñanzas que dejó la sesión anterior, acudiendo a los productos elaborados por los estudiantes y que quedaron fijados en el tablero de la pizarra. Se recomienda que el docente evalúe cualitativamente la apropiación de las enseñanzas de la sesión anterior y pregunta a los niños acerca del cumplimiento del compromiso adquirido.
- Se introduce el tema a trabajar mencionando a los estudiantes algunos aspectos sobre el capítulo a proyectar, los comportamientos esperados durante la sesión o las normas básicas para el trabajo. (Ver Ejemplo¹⁵).
- Se proyecta el Capítulo 4 de la Temporada 4, **Quiero ser yo**¹⁶.
- Se proyecta la presentación de la guía pedagógica “Sesión semana 4” ([descargar aquí](#), diapositiva 1), mientras se indaga sobre las opiniones de los niños sobre el capítulo (Ver Ejemplo¹⁷). Acto seguido se proyecta la diapositiva 2 y se realiza la lectura del derecho relacionado.

¹⁴ Los instrumentos pueden elaborarse transversalizando este contenido con la clase de educación artística o un área afín. Se sugiere la construcción de un Guasá, el cual es un instrumento típico de las Chirimías de la región pacífica, a partir del siguiente tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=YnWrPnPJRQU>

¹⁵ Niños y niñas, hoy vamos a ver un nuevo episodio de *Guillermina y Candelario*; este capítulo se denomina “*Quiero ser yo*”, les pido por favor que estén atentos al programa, pues más adelante vamos a realizar algunas actividades con base en lo que veamos; también que sean muy participativos, y que respeten a sus compañeros y compañeras durante el trabajo.

¹⁶ **Quiero ser yo puede verse en el siguiente link:**
<https://www.rtvplay.co/ninos/guillermina-y-candelario/quiero-ser-yo>

¹⁷ Se pueden trabajar preguntas introductorias como: *qué fue lo que más les gustó, qué no les gustó, qué acciones fueron correctas por parte de los personajes, qué acciones estuvieron mal.*

- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 3 y 4 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto; acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿cómo crees que se sintió Guillermina cuando la discriminaron por ser negra?, invitando a los niños y niñas a compartir sus pensamientos con relación a esos interrogantes.
- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 6 y 7 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto. Acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿cuáles son los talentos que hacen tan especial a Guillermina? Se invita a los niños y niñas una vez más a compartir sus pensamientos con relación a este interrogante (ver Indicaciones adicionales punto 2.4.3).
- Se proyecta la diapositiva 8 con la actividad “*Para pensar*” y a nivel de socialización se pregunta a manera de cierre y evaluación los siguientes cuestionamientos: ¿alguna vez no has querido jugar o compartir con alguien porque esa persona es diferente a tí? ¿Cómo te sentirías tú si alguien te discrimina por ser como eres? ¿Tienes alguna habilidad o talento que te haga especial? Al finalizar se pacta un compromiso en el que deben trabajar los niños, durante la semana siguiente, el compromiso gira en torno a los derechos trabajados en las sesiones 1, 2, 3 y 4.
- Finalmente, se ubica a todos los niños en el centro del aula o un área despejada para la realización de la última actividad, denominada “*Para compartir*” proyectada en la diapositiva 9, se hace entrega a los niños de los instrumentos de juguete y el docente invita a los niños a representar la chirimía de verano, cantando la canción principal del capítulo “¿por qué es feo el negro?”.

2.4.3. Indicaciones adicionales para el docente

Descripción de los personajes:

- **JAMES RODRÍGUEZ:** Futbolista colombiano, tiene una condición de lenguaje denominada disfemia (tartamudez). A pesar de esta situación ha logrado conseguir importantes triunfos futbolísticos, con los equipos donde ha jugado. Actualmente, es un destacado y muy valorado jugador a nivel mundial.
- **CATHERINE IBARGÜEN:** Atletista colombiana de salto triple, salto largo y salto de altura, reconocida por su habilidad en esa disciplina, tanto así que es llamada “*La reina del salto triple*”. Ha logrado importantes triunfos en su disciplina llegando a ser actualmente campeona olímpica y a pesar de ser de una mujer afrodescendiente, es reconocida a nivel mundial.
- **NAIRO QUINTANA:** Ciclista colombiano, profesional desde el 2009. Nairo proviene de una familia sencilla, dedicada al campo y al comercio de productos agrícolas. Su familia ha sido su mayor apoyo y motivación. Él ha sido campeón del

Giro de Italia (2014) y La vuelta España (2016) y Subcampeón del Tour de Francia (2013) y (2015).

- **NICK VUJICIC:** Orador motivacional australiano. Nació con el síndrome de tetra-amelia. Es decir, Nick nació sin piernas ni brazos. Pasó dificultades en su infancia, por ejemplo, le prohibieron el ingreso a la escuela por su discapacidad. Luego, las leyes australianas cambiaron su futuro, Nick se convirtió en uno de los primeros alumnos con discapacidad en integrarse en escuelas comunes¹⁸.
- **LIONEL MESSI:** Futbolista argentino. Poseedor de una habilidad técnica excepcional, su velocidad e inventiva al jugar lo han hecho merecedor, entre sus fans y expertos del fútbol, como el mejor jugador del mundo. Capitán de la Selección Argentina y delantero del equipo español Barcelona FC. Sin embargo, a los 11 años le diagnosticaron una deficiencia en la hormona de crecimiento, esta condición lo hacía ver más pequeño en estatura con relación a los demás jugadores, a pesar de ello su persistencia y acompañamiento de sus padres lo llevaron a entrenar en la primera división del equipo catalán y desde allí su carrera empezó en ascenso. Ha sido ganador de 6 Botas de Oro y 5 Balones de Oro. Así mismo en repetidas ocasiones ha logrado con su equipo ganar los títulos de Liga Española, Supercopas, Copa del Rey y Champions League.
- **SOREY GARCÍA:** Ingeniera de Sistemas colombiana. Fue la primera colombiana reconocida como Microsoft Most Valuable Professional. Tiene su propia fundación en Medellín, y con un equipo de desarrolladores de software da talleres en el país a quienes no tienen oportunidad de estudiar alguna profesión relacionada a la computación. Sorey crea aplicaciones móviles, y es activista digital; pasó a enfocarse también en las mujeres, con su fundación apoyan colectivos que trabajan por las mujeres y la tecnología. Es cofundadora de *Codies*, un nombre que juega con las palabras de su slogan: Ladies and Code (Patiño, 2018). A pesar de ser gorda, Sorey ha logrado destacarse dentro del mundo de las tecnologías.

2.5. Sesión semana 5: Una visita inesperada

2.5.1. Materiales

Para el docente:

- Computador con acceso a internet
- Parlantes

¹⁸ <https://www.infobae.com/mix5411/2017/09/07/este-increible-hombre-nacio-sin-piernas-ni-brazos-pero-tambien-sin-limites/>

- *Tarjetas de lotería*¹⁹ de cartulina plana de dimensiones 10 cms x 15 cms, con imágenes y palabras en idioma emberá y castellano
- Cinta pegante

Para los estudiantes:

- Hojas cuadradas de papel iris o especiales para trabajar origami
- Colores

2.5.2. Secuencia didáctica

- Se ubica a los estudiantes en el espacio destinado al desarrollo de las actividades, de tal manera que todos puedan ver la proyección del capítulo ***Una visita inesperada***.
- Se realiza un repaso de las enseñanzas que dejó la sesión anterior, acudiendo a los productos elaborados por los estudiantes y que quedaron fijados en el tablero de la playa. Se recomienda que el docente evalúe cualitativamente la apropiación de las enseñanzas de la sesión anterior y pregunte a los niños acerca del cumplimiento del compromiso adquirido.
- Se introduce el tema a trabajar mencionando a los estudiantes algunos aspectos sobre el capítulo a proyectar, los comportamientos esperados durante la sesión o las normas básicas para el trabajo (Ver Ejemplo²⁰).
- Se proyecta el Capítulo 5 de la Temporada 4, ***Una visita inesperada***²¹.
- Se proyecta la presentación de la guía pedagógica “Sesión semana 5” ([descargar aquí](#), diapositiva 1), mientras se indaga sobre las opiniones de los niños sobre

¹⁹ Las tarjetas de lotería deben elaborarse utilizando el siguiente vocabulario: *Kuara*: amarillo, *A’kwe*: estrella, *Jedako*: luna, *Deuyaba*: ventana, *Poraa*: puerta, *Jua*: mano, *Kidua*: hoja, *Chipara*: Azul, *Kusar*: cuchara, *Aba*: uno, *Umada*: sol, *Bakuso*: árbol, *B’eda*: pez, *Nepono*: flor, *Bobo*: mariposa, *Narasino*: naranja, *Juruara*: nube, *Mana*: banano, *Torroa*: blanco, *Luma*: arcoíris, *Mokara*: piedra, *paratu*: plato

²⁰ Niños y niñas, hoy vamos a ver un programa que se llama *Guillermina y Candelario*; este capítulo se denomina “una visita inesperada”, les pido por favor que estén atentos al programa, pues más adelante vamos a realizar algunas actividades con base en lo que veamos; también que sean muy participativos, y que respeten a sus compañeros y compañeras durante el trabajo.

²¹ **Una visita inesperada puede verse en el siguiente link:**
<https://www.rtvplay.co/ninos/guillermina-y-candelario/visita-inesperada>

capítulo (Ver Ejemplo²²). Acto seguido se proyecta la diapositiva 2 y se realiza la lectura del derecho relacionado.

- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 3 y 4 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto. Acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿alguna vez has vivido una situación similar, donde no te has podido comunicar con un niño o niña porque no le has entendido su lenguaje o idioma?, invitando a los niños y niñas a compartir sus pensamientos con relación a ese interrogante.
- Se proyecta las diapositivas 5 y 6, se explica a los niños y niñas la primera actividad llamada “*Para elaborar*”. Se hace entrega a cada niño y niña de una hoja de papel iris de colores con las dimensiones necesarias para la construcción de un perro en origami. El docente explica paso a paso cómo se elabora el perro, mientras niños y niñas desde su lugar de trabajo siguen las instrucciones. Una vez terminado el proceso de elaboración, cada estudiante va a asignar un nombre en idioma emberá para su perro, el cual podrá seleccionarlo de las Tarjetas de lotería que se encuentran ubicadas en El tablero de la playa. Finalmente, los niños presentarán su perro al grupo y compartirán el nombre que han escogido y explicarán por qué esa palabra les llamó la atención.
- Se realiza la lectura del resumen en las diapositivas 7 y 8 apoyándose en las imágenes ubicadas junto al texto; acto seguido, se formula a los estudiantes la siguiente pregunta: ¿qué juego les enseñaron las ranitas a los niños para que aprendieran a comunicarse? Se invita a los niños y niñas una vez más a compartir sus pensamientos con relación a este interrogante.
- Se proyecta la diapositiva 9 con la actividad “para pensar” y a nivel de socialización se pregunta a manera de cierre y evaluación los siguientes cuestionamientos: ¿cómo crees que se sienten aquellos niños a los que no les es posible comunicarse con los demás, de la misma manera que tú lo haces con tus padres o amigos? ¿Crees que es importante aprender otros idiomas y lenguas para comunicarse con otros niños y niñas? Al finalizar se pacta un compromiso en el que deben trabajar los niños, durante el resto del año escolar, el compromiso gira en torno a los derechos trabajados en las sesiones 1, 2, 3, 4 y 5.
- Se proyectan las diapositivas 10 y 11 y se explica a los niños y niñas la última actividad denominada “*Para compartir*”. Esta actividad pretende que los niños y niñas conozcan que existen otras formas de comunicación aparte de la oralidad, específicamente la lengua de señas colombiana. La idea es que cada infante pase al

²² Se pueden trabajar preguntas introductorias como: *qué fue lo que más les gustó, qué no les gustó, qué acciones fueron correctas por parte de los personajes, qué acciones estuvieron mal.*

frente del grupo y realicen la representación de algunas palabras en lengua de señas colombiana: amigo, profesor, por favor, lo siento y gracias; las cuales podrán utilizar durante las actividades diarias en el aula y en su vida cotidiana.

3. Evaluación

La evaluación de la estrategia didáctica se planteó bajo un modelo formativo de corte cualitativo, mediante el cual se evaluó los cambios en los infantes respecto a las competencias trabajadas: *compartir, socializar y la conducta*.

Inicialmente se llevó a cabo una fase de campo exploratoria a través de un proceso de observación no participante; esta se hizo con base en cuatro momentos diferenciados por tipos de actividad y espacios de ejecución, es decir, durante las clases de educación física e informática; los momentos de juego libre como el descanso; la alimentación; y la preparación de actos culturales y demás eventos institucionales. La información se registró en 15 diarios de campo, cinco por contexto.

Los diarios de campo (ver Anexo 2), son una herramienta que sistematiza las observaciones y reflexiones generadas en torno a las categorías emergentes en los niños y niñas durante la aplicación de las estrategias, y también, en las semanas posteriores a su cierre, a través de un proceso de observación participante; permitiendo al docente identificar si el grupo de niños requiere un refuerzo de las competencias trabajadas y, de encontrarse necesario, diseñar sesiones adicionales que vayan encaminadas en la investigación.

Por último, se diseñó y aplicó un test de conocimiento en educación y competencias ciudadanas acudiendo al método de tarjetas de imagen (Barendregt et al., 2008), para que cada infante respondiera a 12 preguntas situacionales con un “sí”, seleccionando una tarjeta con un emoji de cara feliz o con un “no” tomando una tarjeta con un emoji de cara triste. Esto permitió la triangulación de técnicas para contrastar la información obtenida de la observación.

4. Conclusiones y recomendaciones

Esta serie de estrategias didácticas buscan incentivar en los estudiantes del nivel de transición el desarrollo de las competencias ciudadanas, específicamente lo concerniente al conocimiento de los derechos y deberes fundamentales de los individuos, y el reconocimiento de situaciones en las que se protegen o vulneran los derechos sociales y culturales a los cuales tienen acceso los infantes a través de tres categorías: *socializar, compartir y conducta*. Por lo anterior, se implementó el *Eduentretenimiento* como estrategia de comunicación y educación para el cambio social, a través del programa de televisión infantil colombiano *Guillermina y Candelario*.

El éxito de las sesiones y, por ende, de la estrategia, depende en un alto porcentaje de la actitud del docente que las ejecute (Ledger et al., 2000), por lo que es clave que el perfil de

este licenciado, además de ser una persona que guste de innovar en el aula a través de las tecnologías, sea un individuo que tenga habilidades en el manejo de grupo (liderazgo) y una actitud abierta e incluyente hacia los estudiantes.

Estas estrategias permiten el análisis de las reacciones de los infantes en diferentes situaciones y la forma en que toman una decisión de comportamiento con el otro, en especial, con aquellos niños que no pertenecen a su círculo social más próximo.

De igual manera se puede concluir que ellos disfrutaron de este tipo de estrategias diferenciales respecto a las que están acostumbrados, puesto que gustan de ver contenidos audiovisuales cortos, ricos en color y en la exploración de diferentes sonidos. Por último, se puede corroborar que esta es una forma de fomentar un pensamiento crítico y creativo en el niño, aspectos valiosos para su futuro.

Finalmente, se recomienda hacer uso de todos los recursos empleados en los otros espacios que el docente comparta con el grupo trabajado, por ejemplo, acudiendo a los productos generados con los niños ubicados en el *tablero de la playa*, esto permitirá que el menor recuerde que ya había trabajado en esa falencia por lo que pudiese reflexionar rápidamente y tener un cambio de actitud. También es importante retomar lo visto en las sesiones anteriores, ya que el ejercicio de repetición brinda resultados positivos en el proceso de aprendizaje.

5. Referencias

- Barendregt, Wolmet., Bekker, Mathilde, & Baauw, Ester. (2008). Development and evaluation of the problem identification picture cards method. *Cognition, Technology and Work*, 10(2), 95–105. <https://doi.org/10.1007/s10111-007-0066-z>
- Bouman, M. (1999). *The Turtle and the Peacock: Collaboration for prosocial change. The Entertainment-Education strategy on television*. Países Bajos: Wageningen University & Research. Retrieved from <http://www.narcis.nl/publication/RecordID/oai:library.wur.nl:wurpubs/60667>
- Clarke, Ben., & Shinn, Mark R. (2004). A preliminary investigation into the identification and development of early mathematics curriculum-based measurement. *School Psychology Review*, 33(2), 234–248. <https://doi.org/10.1080/02796015.2004.12086245>
- De Leeuw, Rebecca., Kleemans, Mariska., Rozendaal, Esther., Anschütz, Doeschka. J., & Buijzen, Moniek. (2015). The impact of prosocial television news on children's prosocial behavior: An experimental study in the Netherlands. *Journal of Children and Media*, 9(4), 419–434. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1089297>
- Ledger, E., Smith, A. B., & Rich, P. (2000). Friendships Over the Transition from Early Childhood Centre to School Les Aitíes au Cours de la transition entre le Centre d'Enseignement Prescolaire et l'École Primaire Amistades en el Periodo de Transición de los Centros de Primera Infancia a la Escuela. *International Journal of*

- Early Years Education*, 8(1), 57–69. <https://doi.org/10.1080/096697600111743>
- León Muñoz, S., & López-Takegami, J. J. K. (2015). Formar ciudadanos desde el pre-escolar. *Educación y Educadores*, 18(2), 245–260.
<https://doi.org/10.5294/edu.2015.18.2.4>
- Lutkenhaus, Roel. O., Jansz, Jeroen., & Bouman, Martine. P. A. (2020). Toward spreadable entertainment-education: Leveraging social influence in online networks. *Health Promotion International*, 35(5), 1241–1250.
<https://doi.org/10.1093/heapro/daz104>
- Rincón, M., Rincón, M., & de Jesús, U. (2010). *Guillermina y Candelario*. Colombia: Señal Colombia.
- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2002). A Theoretical Agenda for Entertainment- Education. *Communication Theory*, 12, 117–135. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2002.tb00262.x>
- Tufte, T. (2008). El edu-entretenimiento: buscando estrategias comunicacionales contra la violencia y los conflictos. *Intercom*, 31(1), 157–181. Retrieved from http://www.academia.edu/853456/El_edu-entretenimiento_buscando_estrategias_comunicacionales_contra_la_violencia_y_los_conflictos
- Tufte, T. (2015). *Comunicación para el cambio social. La participación y el empoderamiento como base para el desarrollo mundial*. Barcelona: Icaria Editorial.

6. Anexos

Anexo 1: Cuestionario

CUESTIONARIO

COMPETENCIAS CIUDADANAS

Dirigido a estudiantes del grado Transición

Nombre: _____

Edad: _____

Fecha: _____

Para empezar, cuéntanos (marca con una X el Emoji):

¿Cómo te sientes hoy?



Feliz



Triste



Enojado/a



Preocupado/a



Tímido/a



Animado/a



Sorprendido/a



Chistoso/a



Avergonzado/a

1. ¿Juegas con niños y niñas que no son tus mejores amigos(as)?



2. ¿Pides permiso a tu profesora para levantarte de tu silla mientras estás en clase?



3. ¿Respetas el turno de tu compañero(a) cuando él(ella) está hablando?



4. Si el niño o la niña es negro o negra ¿juegas con él o ella?



5. Si el niño o la niña tiene capacidades especiales ¿juegas con él o ella?



6. Si el niño o la niña es gordo(a) ¿juegas con él o ella?



7. ¿Cuándo lastimas a un compañero, le ofreces una disculpa que nazca de tu corazón?



8. Si el niño o la niña tiene capacidades especiales ¿juegas con él o ella?



9. Si el niño o la niña es gordo(a) ¿juegas con él o ella?



10. ¿Cuándo lastimas a un compañero, le ofreces una disculpa que nazca de tu corazón?



11. ¿Cómo reaccionas cuándo otro niño te lastima?



²³ Imagen extraída de: <https://sp.depositphotos.com/16047535/stock-photo-sibling-rivalry.html>

²⁴ Imagen extraída de: <https://www.coloreartusdibujos.com/2013/09/dibujos-normas-del-aula.html>

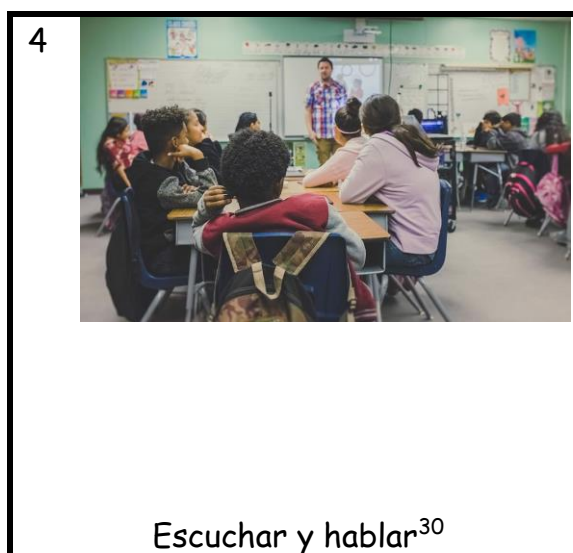
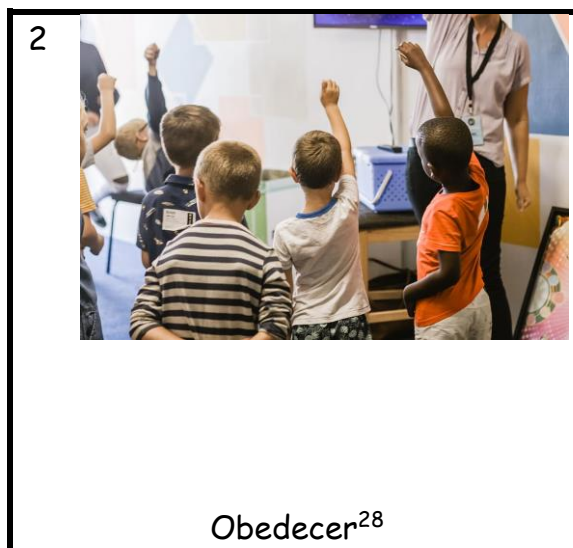
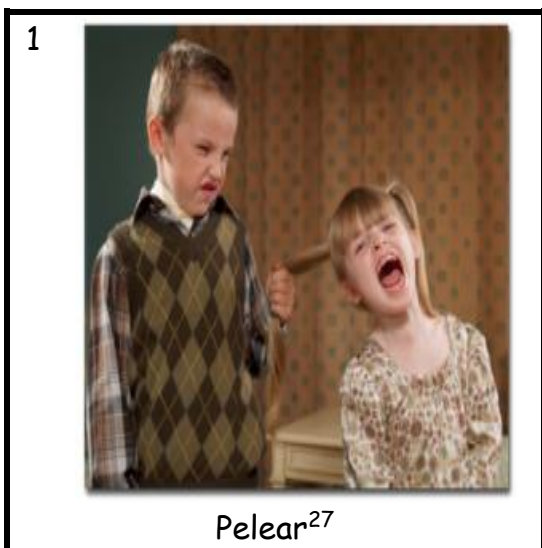
²⁵ Imagen extraída de: https://es.123rf.com/photo_21453041_ilustra%C3%A7%C3%A3o-de-triste-menino.html



Hablo con mi profesora²⁶

²⁶ Imagen extraída de: <https://sp.depositphotos.com/132608090/stock-illustration-teacher-talking-with-student.html>

12. ¿Cuál es la situación que más repites en tu colegio/jardín?



¡Gracias por tu participación!

²⁷ Imagen extraída de: <https://archivo.trome.pe/actualidad/sepa-como-evitar-que-sus-hijos-se-vuelvan-agresivos-2013665>

²⁸ Imagen extraída de: <https://www.piqsels.com/es/public-domain-photo-jkyfj>

²⁹ Imagen extraída de: https://es.123rf.com/photo_12477527_los-ni%C3%B1os-se-pelean-ni%C3%B1o-gritando-en-la-ni%C3%B1a-aislados.html

³⁰ Imagen extraída de: <https://www.piqsels.com/es/public-domain-photo-scxzz>

Anexo 2: Formato de Diario de campo

Diario de campo No ____

Institución: _____
Municipio: _____
Nivel: _____
Nro. de estudiantes: _____
Edad: _____

Fecha y hora	Secuencia didáctica	Observaciones	Reflexiones

Otras observaciones:

