



## EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA PARA SUPERAR LA VIOLENCIA EN LOS ESPACIOS ESCOLARES

Susana Romero González<sup>1</sup>, Clara Martha González García<sup>1</sup> y Loyda Barrera Santiago<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad Pedagógica Nacional. sromero@upn.mx

El **objetivo** de este trabajo de investigación fue la descripción de la implementación del Programa <Deportes para Compartir (DC)> implementado por la Asociación Mexicana para las Naciones Unidas (AMNU), en México; buscando promocionar los valores entre todos los alumnos de Educación primaria. Se identificó que las interacciones y adaptaciones de los juegos propuestos en dicho Programa promovieron la reflexión individual y grupal; concientizando y transformando las acciones violentas de adultos y niños en actividades de convivencia y logrando un <aprendizaje significativo> que ayude a desaparecer las brechas sociales existentes. Para esto se implementó **el juego** como una estrategia para incidir positivamente en su formación, como un fin en sí mismo, generando diversión, reflexión e integración. El juego es un <valor educativo en sí mismo>, de carácter <formativo> que coadyuva para lograr el <trabajo colaborativo>, una actividad liberadora. Así, el docente actuó como guía, que resolvía las dudas que surgían, se buscó concientizar e incentivar a los alumnos, ayudándolos a reflexionar acerca del propósito de su estancia en la escuela. Al realizar este ejercicio se logró sensibilizar a los muchachos acerca de las necesidades sociales reales, pues inclusive los juegos incluyeron inutilizarles una pierna, una mano, taparles los ojos o que caminaran en <cuatro patas>, para que se percataran de la incapacidad que esto les genera a las personas en esas condiciones: El juego incide para modificar las acciones sociales negativas implementadas por la sociedad y aprendida por los niños, mediante la regulación de sus conocimientos y acciones futuras; ayudándoles a razonar, respetar, ser responsables y honestos con ellos y los demás durante toda su vida. Asimismo, el juego ayuda a liberar el estrés, fortaleciendo las habilidades sociales y las relaciones entre todos, haciéndolos felices al realizar su trabajo en el aula. Los niños al ver a sus profesores jugando (capacitándose) se motivaron para hacerlo bien; fue esencial incorporar al profesor en las actividades, promoviendo un espacio libre de violencia y convirtiéndolo en la primera referencia escolar de aprendizaje. El diálogo, la convivencia y la incorporación del análisis de diversos problemas mundiales (muerte por inanición; pobreza mundial; falta de escuelas; violencia en todo el mundo, etc.), promovió una comunicación efectiva generando cambios en el comportamiento de todos los participantes, lo que fomentó el compromiso de todos para realizar pequeñas acciones que contribuyan al decremento de esos problemas. Para un niño es importante cumplir con los aprendizajes (**valores**) ejercidos durante el juego, éstos se convierten en <conciencia colectiva>; haciéndolos más analíticos, apoyándoles para afrontar situaciones con mayor honestidad y asertividad. El papel del docente fue rescatar las vivencias compartidas e integrarlas en las actividades diarias, que incrementen el conocimiento del entorno, involucrando <aspectos emocionales, sociales y culturales>. La educación es la herramienta indispensable para que las personas logren avanzar hacia los ideales de <paz, libertad y justicia social>; la práctica de valores cívicos y la participación de la comunidad, son el conjunto de acciones del <círculo virtuoso> para la construcción de un nuevo conocimiento. Palabras clave: juego, trabajo colaborativo.