



Programa de Tutoría para el Aprendizaje y la Formación integral 3.0



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL RURAL DE MEDIALUNA

Proyecto: Centro de Interés – Juegos De Mesa

EJE: Deporte y Recreación

NOMBRE: “Aprendiendo con Juegos”

El juego como puente para el pensamiento lógico, la convivencia y la creatividad

Entidad responsable del proyecto: Institución Educativa
Departamental Rural de Medialuna

Ubicación: Medialuna, Pivijay, Magdalena

Responsables:

Docente Coordinador: Francisco Bermúdez, Juan Polo

Formador: Francisco Bermúdez

Año: 2025



Programa de Tutoría para el Aprendizaje y la Formación integral 3.0



JUSTIFICACIÓN

Los juegos de mesa son una herramienta pedagógica poderosa que permite desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales esenciales en los estudiantes. En contextos rurales, donde muchas veces el acceso a recursos educativos innovadores es limitado, se hace necesario crear espacios lúdicos que integren el juego como estrategia de aprendizaje significativo.

En la Institución Educativa Departamental Rural de Medialuna, entendemos que los juegos de mesa no solo fomentan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, la toma de decisiones y la resolución de problemas, sino que también fortalecen valores fundamentales como el respeto, la tolerancia, la cooperación y el trabajo en equipo. Además, promueven la comunicación efectiva, la empatía y el manejo emocional ante situaciones de éxito o fracaso compartido.

Este centro de interés surge con el propósito de brindar a los estudiantes un espacio seguro y motivador donde puedan explorar diferentes tipos de juegos estratégicos, aprender a seguir reglas, interactuar sanamente entre pares y disfrutar de momentos de aprendizaje a través del juego. En un mundo cada vez más digitalizado, este tipo de iniciativas permiten formar ciudadanos más conscientes, colaborativos y comprometidos con su entorno institucional y cultural.

OBJETIVO PRINCIPAL

Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes de la Institución Educativa Departamental Rural de Medialuna mediante la implementación de un centro de interés centrado en la práctica de juegos de mesa, fortaleciendo su pensamiento lógico, habilidades sociales y sentido de pertenencia comunitaria para saber controlar y manejar sus emociones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incentivar el gusto por los juegos de mesa como medio de aprendizaje lúdico y social.
- Desarrollar habilidades cognitivas como el razonamiento, la memoria, la atención y la toma de decisiones estratégicas.
- Fortalecer la autoestima, la empatía y el trabajo colaborativo y el control de emociones mediante actividades grupales e interactivas.
- Promover la valoración del tiempo compartido, el respeto por las normas y la sana convivencia escolar.
- Integrar a la comunidad educativa en eventos lúdicos que potencien la interacción entre estudiantes, docentes y familias.



Programa de Tutoría para el Aprendizaje y la Formación integral 3.0



POBLACIÓN OBJETIVO

Estudiantes de los grados de los ciclos III y IV (grados 6° a 11°), de la Institución Educativa Departamental Rural de Medialuna. Las actividades se desarrollarán de forma presencial y con acompañamiento y orientación permanente de los docentes que coordinan el proyecto.

INTEGRALIDAD ENTRE ÁREAS

Este proyecto se articula transversalmente con diversas áreas del currículo:

Área de Matemáticas

- Fomenta el razonamiento lógico, el cálculo mental y la comprensión de patrones.
- Desarrolla habilidades de análisis, estrategia y solución de problemas.
- Estimula la toma de decisiones basadas en criterios matemáticos.

Área de Lenguaje y Comunicación

- Mejora la expresión oral y escrita a través de la narración de estrategias y experiencias de juego.
- Potencia la comprensión lectora al interpretar instrucciones y reglas de los juegos.
- Fomenta la argumentación, la negociación y la escucha activa durante el juego colaborativo.

Área de Ciencias Sociales y Formación Ciudadana

- Refuerza valores como el respeto, la equidad, la tolerancia y la responsabilidad.
- Promueve la participación democrática y el diálogo en el marco del juego.
- Fomenta el sentido de pertenencia y orgullo por el trabajo colectivo.

Área de filosofía

- Facilita la expresión emocional y el manejo de conflictos desde lo simbólico.
- Ayuda al desarrollo de la autoestima, la confianza y el liderazgo positivo.
- Estimula la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

El centro de interés se desarrollará bajo un enfoque lúdico, activo y participativo, adecuado al contexto rural y a las características de los estudiantes. Se combinarán momentos de investigación, análisis, reflexión y práctica de juegos de mesa clásicos y adaptados.



Programa de Tutoría para el Aprendizaje y la Formación integral 3.0



Estrategias metodológicas:

- Clases demostrativas e individuales sobre cómo jugar y qué habilidades desarrollar.
- Talleres grupales de juego con rotación de roles y equipos.
- Proyectos creativos por etapas (creación de juegos propios, torneos escolares).
- Exposiciones y ferias lúdicas abiertas a la comunidad.
- Uso de materiales reciclados y de bajo costo para la creación de tableros y fichas.

Duración y frecuencia:

- Sesiones semanales de 2 horas.
- Total de semanas: 30 (tres periodos académicos).
- Espacio físico: espacios abiertos en la institución como zonas comunes.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Periodo 1:

Fase 1: Inducción y Conocimiento del Juego (Semanas 1 – 4)

- Semana 1: Presentación del proyecto. Dinámica de integración y sensibilización.
- Semana 2: Historia de los juegos de mesa en Colombia y el mundo.
- Semana 3: Tipos de juegos: de estrategia, cooperativos, de azar, de ingenio.
- Semana 4: Análisis de reglas y dinámicas básicas de juego.
- **Fase 2: Exploración de Juegos Clásicos (Semanas 5 – 10)**
- Semana 6: Práctica guiada de damas, bingo matemático y cartas educativas.
- Semana 7: practica de
- Semana 8: practica de
- Semana 9: evaluación formativa (autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación)
- Semana 10: organización de la feria escolar

Periodo 2: Exploración de Juegos Clásicos (Semanas 11 – 20)

- Semana 11: Introducción al ajedrez y sus beneficios cognitivos.
- Semana 12: Práctica guiada de damas, bingo matemático y cartas educativas.
- Semana 13: practica guiada de
- Semana 14: Invitación a padres de familia y maestros para jugar juntos
- Semana 15:



Programa de Tutoría para el Aprendizaje y la Formación integral 3.0



- Semana 16:
- Semana 17:
- Semana 18: organización de torneos
- Semana 19: organización y preparación de la feria escolar
- Semana 20: Evaluación y retroalimentación grupal.

Periodo 3:

Fase 1: Creación y Adaptación de Juegos (Semanas 21 – 16)

- Semana 21: Diseño de juego propio: idea y objetivos educativos.
- Semana 22: Elaboración de tablero, tarjetas y fichas con material reciclado.
- Semana 23: Escritura de reglas claras y pruebas iniciales.
- Semana 24: Invitación a padres de familia y maestros para jugar juntos
- Semana 25: Revisión final del prototipo del juego.
- Semana 26: Prueba piloto con otros grupos de estudiantes.

Fase 2: Exhibición y Cierre del Proyecto (Semanas 27 – 30)

- Semana 27: Feria de juegos: exposición de juegos creados y clásicos.
- Semana 28: Torneo escolar abierto a la comunidad educativa.
- Semana 29: Grabación audiovisual de partidas y testimonios y reflexión sobre el proceso vivido
- Semana 30: Autoevaluación y evaluación entre pares.
- Semana 31: clausura: Entrega de certificados y reconocimientos.

RECURSOS

Recursos existentes	Cantidad



Programa de Tutoría para el Aprendizaje y la Formación integral 3.0



Recursos existentes	Cantidad

Necesidades	cantidad

RESULTADOS ESPERADOS

- Estudiantes con mayor capacidad de razonamiento lógico, toma de decisiones y pensamiento crítico.
- Mejora en la convivencia escolar, trabajo en equipo y comunicación interpersonal.
- Participación activa en proyectos lúdicos y culturales dentro y fuera del aula.
- Mayor conocimiento y aprecio por el juego como herramienta de aprendizaje y diversión saludable.
- Eventos culturales y lúdicos abiertos que involucren a la comunidad educativa.

CONCLUSIONES

El centro de interés “Juegos de Mesa: **aprendiendo con juegos**” es una estrategia pedagógica innovadora que busca aprovechar el poder transformador del juego como herramienta de conexión emocional, intelectual y social. Al integrar la estrategia, la creatividad y la interacción humana, este proyecto no solo enriquece el proceso académico, sino que también contribuye a formar personas más empáticas, responsables y comprometidas con su entorno.