
Los juegos de mesa como estrategia para promover la resolución de conflictos en los estudiantes del grado sexto del colegio República de EE.UU. de la Localidad Rafael Uribe de Bogotá

Luis Eduardo Castro Rivas
María Esperanza Ruíz Piñeros

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR
Escuela de Posgrados y Educación Continua
Facultad de Humanidades y Educación
Especialización de Investigación e Innovación Educativa
Bogotá
2020

Los juegos de mesa como estrategia para promover la resolución de conflictos en los estudiantes del grado sexto del colegio República de EE.UU. de la Localidad Rafael Uribe de Bogotá

Luis Eduardo Castro Rivas
María Esperanza Ruíz Piñeros

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Especialización en
Investigación e Innovación Educativa

Asesora
Nidia Yamile Corredor Forero
Magíster en e-Learnig

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR
Escuela de Posgrados y Educación Continua
Facultad de Humanidades y Educación
Especialización de Investigación e Innovación Educativa
Bogotá
2020

Nota de Aceptación

4.0

[Handwritten Signature]

Director

[Handwritten Signature]

Evaluador 1

Evaluador 2

Bogotá, Cundinamarca, 25 de junio de 2020

Dedicatoria

Este trabajo investigativo lo dedicamos a Dios, por darnos la vida y la fuerza para continuar en este proceso educativo e inspirarnos para educarnos y ayudar a nuestros alumnos. Dedicamos este logro a nuestros padres, hermanos, esposo (a) e hijos, por su comprensión, amor y apoyo durante el tiempo dedicado a esta Especialización, ya que la familia es el motor para continuar progresando intelectual, espiritual y económicamente.

Agradecimientos

Expresamos nuestros agradecimientos a la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR y EDUPOL, a los funcionarios de las diferentes áreas administrativas, a la planta docente por haber compartido sus conocimientos, instalaciones, tecnología, a lo largo de la preparación de nuestra especialización, de manera especial, a la Magister Nidia Yamile Corredor Forero, tutora de nuestro proyecto de investigación quien ha guiado con lineamientos requeridos y por su valioso aporte y experiencia lo cual genero un valor agregado para nuestra investigación. Logramos finalizar con éxito esta etapa de nuestra vida y agradecemos por estar siempre presentes, por su compañía, dedicación, asesoría y apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta especialización.

Tabla de Contenido

Resumen	9
Abstract.....	10
Introducción.....	11
1. Descripción del problema	13
1.2. Formulación del Problema	16
2. Objetivos	17
2.1 Objetivo General	17
2.2. Objetivos Específicos	17
3. Justificación	18
4. Marco Referencial	22
4.1. Antecedentes	22
4.2. Marco Teórico	28
4.3. Marco conceptual o definición de términos básicos	31
4.4. Marco Normativo o Legal	32
5. Diseño metodológico	34
5.1 Enfoque y tipo de investigación	34
5.2. Población y muestra del estudio	34
5.3. Instrumentos, métodos y técnicas de recopilación de los datos e información	35
5.4. Análisis de la información	37
6. Propuesta de Intervención	45
6.1. Juegos de mesa propuestos en la intervención	48
7. Recomendaciones	54
Referencias Bibliográficas	56
Anexos.....	58

Índice de Tablas

Tabla 1 Resultado aplicación del segundo instrumento a Docentes	43
Tabla 2 Guía Propuesta de Intervención	46

Indicé de Anexos

Anexo 1: Primer Instrumento Entrevista a Alumnos.....	58
Anexo 2: Segundo Instrumento Entrevista a Docentes.....	61

Resumen

La propuesta denominada Los juegos de Mesa como Estrategia para Promover la Resolución de Conflictos en los Estudiantes del Grado sexto del colegio República de EE.UU. de la Localidad Rafael Uribe de Bogotá, tiene como propósito plantear una estrategia de intervención que contribuya a mitigar los altos niveles de conflictos, lo que genera agresividad, bullying, rechazo e intolerancia. La metodología de recolección de información fue mixto es decir de tipo cualitativo y cuantitativo, el procedimiento para colecta de datos se dio mediante 2 instrumentos de evaluación estructurados aplicado a 20 de los 40 alumnos que formaban parte del objeto de investigación, con edades entre 11 a 13 años, de estratos 1 y 2; de igual manera a 6 del total de los 12 docentes, tabulando y analizando los resultados. Como resultado la mayoría no conocen, ni aplican estrategias o alternativas para resolver los desacuerdos. Consideran que la implementación de juegos de mesa, podría dar resultados ya que serían de gran ayuda para generar cambios positivos, facilitando el dialogo y mejoraría de la convivencia. La propuesta de intervención consiste en utilizar 5 juegos de mesa con la intencionalidad pedagógica de generar cambios actitudinales en los alumnos. Lo anterior, con el apoyo del rol del maestro y estableciendo las reglas de juego, lo que permite que con esta estrategia se logre un cambio en la conducta de los alumnos.

Palabras clave: Juegos de mesa, Estrategia, Resolución de Conflictos, Convivencia escolar.

Abstract

Board games are used as a strategy to promote the reconciliation of disagreements among sixth's grade students of the District Educational Institution US Republic School, from Rafael Uribe neighborhood of Bogotá. This, for presenting high levels of aggressiveness, confrontations, bullying, rejection and intolerance. The information collection methodology used in the investigation is a mixed one, it means qualitative and also quantitative methods. The data collection was gathered throw two different structured evaluation instruments, applied to 20 of the 40 students who were part of the research object, with ages between 11 to 13 years, from strata 1 and 2; and also to 6 out of 12 teachers tabulating and analyzing the results. As a conclusion, most don't know or apply strategies or alternatives to resolve conflicts. They consider that board games implementation, could work out since they would be a great way to generate positive changes, facilitating dialogue and improving coexistence. The intervention proposal is to use 5 board games with the pedagogical intention of generating attitudinal changes in the students. The above, with the support of the teacher's role and establishing the rules of the game, which allows this strategy to achieve a change in the behavior of the students.

Keywords: Board games, Strategy, Reconciliation of disagreements, Students, School environment

Introducción

La presente propuesta pretende determinar la utilidad de los juegos de mesa como estrategia para promover la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos del curso sexto de la IED República de EE.UU., de Bogotá. Esta Institución Educativa Distrital (IED), está ubicada en la localidad Rafael Uribe en el barrio centenario de la localidad 18 en la ciudad de Bogotá y su jornada es única.

Dicha propuesta de investigación tiene origen a raíz de los desacuerdos que se presentan entre los alumnos desde que se realizó la unión de los dos cursos de quinto en el año 2018 para conformar un solo curso de curso sexto en el año 2019, lo cual afectó la convivencia puesto que los alumnos no se integran; creando una estructura parecida a la que cada grupo conservaba en el año 2018 dentro del aula de clase; es decir, alumnos de curso 501 en un lado del salón y los alumnos del curso 502 en el otro, presentando altos niveles de agresividad física y verbal, bullying, indisciplina, rechazo e intolerancia.

Al analizar el observador del estudiante vemos que los estudiantes del curso sexto, en su gran mayoría tienen reportes por indisciplina, agresiones, incumplimiento académico y diferentes tipos de compromisos realizados con los padres de familia, los cuales no se cumplen. La situación del curso se torna preocupante, pues ya algunos alumnos han sido expulsados de la institución, porque han incumplido de manera sistemática las normas establecidas y a la vez habían sido citados con sus acudientes al comité de convivencia institucional.

Como respuesta a esta problemática nace la necesidad de realizar cambios dirigidos hacia el mejoramiento de la convivencia entre los alumnos del curso sexto donde se cumplan los principios de respeto, la tolerancia, el dialogo asertivo, la cooperación, solidaridad, humildad y la unión, logrando así establecer y consolidar un grupo más tolerante donde se respete la diferencia y se acepte a cada miembro del grupo como es, sensibilizándolos sobre la importancia del papel que cumple cada uno de ellos como alumnos y sobre la responsabilidad que tienen en la

construcción de un mundo mejor que les permita ser parte de la construcción de paz desde el aula de la IED.

Por lo anterior este proyecto cobra importancia toda vez que se requiere implementar una estrategia pedagógica efectiva que genere hábitos de buena comunicación donde el juego se convierta en una herramienta para mejorar los pilares de respeto, tolerancia y el diálogo, permitiendo así, solucionar los desacuerdos de una manera adecuada, generando buenas relaciones interpersonales a pesar que los estudiantes en su mayoría provienen de familias con grandes problemas de convivencia.

El tipo de estudio a que corresponde la investigación es mixto es decir de tipo cualitativo y cuantitativo, porque nos permite conocer la percepción que los estudiantes tienen frente a los juegos de mesa, y a su vez promover un medio de conciliación frente a los desacuerdos generando cambios y/o impacto que ejercen los juegos en los alumnos, para el mejoramiento de la convivencia escolar. No obstante, el presente proyecto investigativo, se realizó mediante los instrumentos de investigación, estructurando una recolección de conocimiento explorativo.

1. Descripción del problema

El Instituto de Educación Distrital República de E.E.U.U de América, ubicado en el barrio Centenario de la localidad 18 Rafael Uribe de Bogotá cuenta con un número total aproximado de 900 alumnos; en el año 2018 fusionó dos cursos de quinto grado con el fin de formar el grado sexto en el año 2019 lo que generó un gran problema de convivencia, violencia e indisciplina, por lo que se presenta esta propuesta para investigar si la implementación de juegos de mesa serviría como estrategia para promover la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos, lo que se divulgaría e implementaría desde el área de cátedra para la paz.

Dicha fusión ha generado los desacuerdos entre los alumnos, desencadenando una serie de factores que han afectado la sana convivencia, como división grupal, rechazo, falta de dialogo, bullying, ausencia de cooperación, discusiones y agresiones verbales y físicas.

La relación que se presenta en los alumnos cuando está el docente es limitada a los temas tratados en clase puesto que hay división entre el grupo (los alumnos de 501 y los alumnos de 502, siguen comportándose como subgrupos del curso sexto), lo cual muestra de manera evidente que no hay dialogo entre ellos. Cuando no se encuentran los docentes, en descansos o a la salida del IED, se presentan casos de agresión tanto verbal como física, entre los dos sub-grupos.

El entorno de los alumnos, se enmarca por condiciones difíciles tanto en el aspecto familiar como social, viven en estrato 1 y dos, sectores populares donde se encuentran jóvenes dedicados a la delincuencia común y forman parte de pandillas.

La gran mayoría pertenecen a familias disfuncionales, es decir no viven con sus padres, viven solo con uno de ellos, con uno o los dos abuelos, incluso algunos solamente viven con los hermanos o algún otro familiar, en donde la convivencia se caracteriza por ser inadecuada, con falta de respeto y pocas manifestaciones de afecto y escasos recursos económicos. En las familias hay un índice alto de violencia intrafamiliar, maltrato infantil, drogadicción, alcoholismo, desempleo, familiares en la cárcel, problemas de salud mental o física, etc.

En las reuniones de padres de familia se evidencia que entre ellos tampoco tienen un trato adecuado lo que genera que se presenten discusiones y tratos poco tolerables, por lo que se puede concluir que en parte el problema se origina por el mal ambiente y ejemplo inadecuado que reciben los alumnos.

Por lo anterior, se observa que existen diferencias representativas entre los valores y el ejemplo que recibe el estudiante del entorno, dónde vive y los valores que el IED trata de inculcar y exigir mediante el manual de convivencia. Dando lugar a inconformidades, el uso de un vocabulario y trato que el estudiante traslada de su contexto social y lo lleva al IED; por el contrario, la enseñanza institucional, no le es fácil ponerla en práctica, en su entorno familiar y social; no generando así hábitos de buen comportamiento.

Es de anotar que El Bullying se realiza de muchas formas como apodosos denigrantes, burlas en público y de forma despectiva de los nombres y apellido, de los defectos físicos, de la capacidad intelectual, del grupo étnico al cual pertenecen, es decir, se presenta discriminación racial y homofobia no aceptando, ni respetando las diferencias que existen en los seres humanos.

Por otra parte cabe mencionar que la gran mayoría de los estudiantes cuentan con buen conocimiento para el acceso internet; sin embargo, el manejo de las redes sociales no es adecuado ya que suben fotos, videos de situaciones poco agradables sobre los cuales realizan burlas o comentarios despectivos lo que posteriormente genera los desacuerdos y malos tratos en el aula o a la entrada del IED.

Los docentes que orientan clase en este curso y el director se han reunido con el fin de dialogar frente a esta situación y buscar estrategias que faciliten la integración del grupo, y mejorar la convivencia; por lo tanto, se ha implementado estrategias como la organización de alumnos en un orden específico para lograr integrarlos pero esta táctica no ha generado buenos resultados, pues unirlos ha creado más los desacuerdos, sin embargo, se ha insistido en la continuidad de este tipo de organización en el aula, para lograr que los alumnos se adapten a convivir en diversidad.

El espacio donde más se presenta los desacuerdos entre alumnos es en el aula de clase, debido a que en el IED está establecido como normatividad, la rotación de profesores, por tal razón, en el momento que estos se desplazan de un curso a otro, se presentan diversidades de los desacuerdos e incidencias.

Con relación al patio del colegio, es un espacio muy reducido el cual permanece muy supervisado por los docentes, lo cual impide que haya un alto índice de agresiones de esta manera se observa que es baja la manifestación de los desacuerdos, ya que hay mucha vigilancia de docentes, sin embargo; no dejan de presentarse dificultades, las cuales influyen en la convivencia.

El Bullying es un fenómeno con mucha frecuencia dentro de la institución y principalmente del curso en mención, el tipo de Bullying que más se manifiesta es el verbal y el cibera-coso, a través del cual se promueve toda la burla, agresiones físicas, intimidaciones y todo tipo de hecho que atente contra la integridad de los alumnos.

Otro tipo de acoso escolar que se presenta dentro del aula de clase del curso sexto, es la intimidación a través de notas anónimas que se envían a algunos alumnos y de esta forma generar pánico y alteraciones dentro del curso.

Por las razones descritas, es pertinente realizar un plan de conciliación que atienda a conciliar en medio de los desacuerdos a través de juegos de mesa, por medio de los cuales los estudiantes logren manejar buenas relaciones interpersonales, demostrar respeto por las normas y acuerdos establecidos, así como establecer canales asertivos de comunicación, fomentar valores de respeto, tolerancia, amistad, justicia, solidaridad, humildad, entre otros, para la construcción de paz y la sana convivencia, teniendo siempre en cuenta la buena comunicación y el buen trato para la búsqueda de solución los desacuerdos que se puedan presentar entre ellos tomando en cuenta las normas de justicia y paz.

1.2. Formulación del Problema

El conflicto entre los estudiantes surge por la incapacidad que presentan para unirse entre los grupos para convivir e interactuar de forma adecuada, por no tener un trato respetuoso aceptando las diferencias de los seres humanos por los comportamientos y actitudes agresivas y siempre a la defensiva entre los compañeros originadas por falta de control sobre las emociones individuales, ya que las personas son diferentes en su ideología, religión, cultura, nivel económico, en gustos y en la forma de actuar.

Las diferencias mencionadas anteriormente cuando se presentan en una comunidad generan los desacuerdos porque no se manejan con aceptación, tolerancia, respeto y en el caso del curso sexto, generó serias dificultades en la convivencia que ha influido desfavorablemente en el desempeño y resultados académicos de los alumnos y casos de violencia entre los compañeros.

Esta propuesta de intervención se ha de enfocar en propiciar elementos para determinar si los juegos de mesa son una estrategia que sirva, como medio para disminuir el conflicto e incentivar el diálogo, mejorar el ambiente en el curso y como herramienta para eliminar y/o disminuir las discusiones inadecuadas como estrategia pedagógica para enseñarles que existe otra forma de concertar las diferencias entre las personas y aumentar la integración entre ellos.

Por lo enunciado anterior nace la formulación de la siguiente pregunta:

¿Cómo influyen los juegos de mesa como estrategia para promover la conciliación de los desacuerdos de los alumnos del curso sexto del IED Distrital República de EE.UU de América, de la localidad Rafael Uribe de Bogotá?

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Promover la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos del curso sexto del Instituto Educativo Distrital República de E.E.U.U de América, jornada única, del barrio Centenario de la localidad Rafael Uribe de Bogotá, mediante juegos de mesa como estrategia mediadora.

2.2. Objetivos Específicos

- Caracterizar los diferentes tipos de los desacuerdos, que se presentan entre los alumnos del curso sexto del IED República de E.E.U.U de América.
- Diseñar un plan de actividades apoyadas en el juego de mesa como estrategia mediadora que promueva la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos del curso sexto del IED República de E.E.U.U de América.
- Proyectar un instrumento que permita determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia mediadora en la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos de curso sexto del IED República de E.E.U.U de América.

3. Justificación

Se considera que la implementación de la estrategias para promover la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos del curso sexto del IED República de EE. UU de América, es viable para lograr una mejoría en la conducta de los estudiantes, toda vez que propicia un equilibrio en las relaciones interpersonales, integración y socialización, puesto que los estudiantes se concentran en el juego y esto los desinhibe, permitiendo que logren interactuar y compartir con sus compañeros ya que en otras circunstancias no lo hacen.

Dicha estrategia es una valiosa posibilidad que atiende al fortalecimiento de valores como el respeto, la tolerancia y el compañerismo, donde los estudiantes se reconocen a sí mismos y a los demás, identifican debilidades, fortalezas y oportunidades que les ayudaran a valorarse como individuos y articularse en grupo.

Los juegos y dinámicas, permiten al estudiante identificar, reforzar y aplicar sus habilidades e identificar sus debilidades con el fin de inducirlos a determinar alternativas para mejorar, dentro del marco de la sana convivencia y la interacción con los demás compañeros de aula. A través de los juegos, las niñas (o) aprenderán que la vida diaria está llena de problemas y desacuerdos, los cuales deben ser hablados y negociados y como toda negociación su éxito o fracaso, dependerá de su conducta.

(Vygotsky, 1966-1977, citado por Barajas., 2016) Su importancia radica en la influencia que tiene sobre el desarrollo del niño, es decir, el juego favorece las relaciones interpersonales que tienen con quienes los rodean, les ayuda a explorar, interpretar y a experimentar los distintos roles sociales que le son cercanos; asimismo contribuye a expresar y a regular sus emociones. Ejemplo: juega a ser mamá, un artista o pirata; en cada juego, imagina y asume un papel en el que representa un personaje cuyas reglas, en un principio están ocultas, pero al momento en que se hacen explícitas los niños aprenden a negociarlas, entonces el juego se

convierte en una “herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta” facilitando así el desarrollo de la autorregulación. (párr.3).

Por otro lado, la importancia de este proyecto tiene la intencionalidad de permitir que los estudiantes descubran que somos actores sociales y que nuestras acciones generan resultados que alteran o afectan la convivencia, ya que necesariamente vivimos interactuando con otras personas, cuya forma de pensar y ver el mundo es diferente a la nuestra, desconociendo que somos ricos en diversidad étnica y cultural.

Sin embargo los estudiantes logran reconocer que no todo es fácil y que dentro del juego hay situaciones complejas que requieren de alternativas y métodos que les ayuden a solucionar la dificultad de forma rápida, lo que lleva al estudiante a pensar y decidir qué decisión tomar, para encontrar una solución al conflicto.

Independientemente de las diferencias el juego enseñara que cada quien tiene una forma particular de proceder, de actuar y de pensar, ante una situación, y esto no implica que todos los sujetos deben proceder de la misma forma para tomar medidas, al contrario, el juego permite mostrar que cada estudiante tiene la potestad de actuar desde su propia cosmovisión ante un conflicto, siempre y cuando este en la búsqueda de una solución pacífica.

También los alumnos cometerán errores en el juego, pero esto permitirá que haya una retroalimentación y reconocimiento de estos para que el estudiante reflexione sobre sus fallas y ponga en práctica los principios de humildad, honestidad frente al reconocimiento de sus dificultades e incentiva el deseo de superación.

Estas dinámicas promueven el principio de alteridad, el respeto por la diferencia, la aceptación del otro, sin importar su procedencia, elección religiosa, política, étnica y cultural, dejando de lado el regionalismo y la anulación de la opinión del otro, por ser diferente. En su interpretación Herguedas y Cardenal (2016) comenta que la diversidad cultural nunca es la causa de ningún conflicto, son los intentos de suprimir esta diversidad lo que genera los problemas.

Tendemos a creer que lo propio es lo único bueno y se mira a los otros como seres a los que debemos convertir, los desacuerdos no suelen deberse a la diversidad, que es buena en sí misma, sino a su rechazo.

De acuerdo al planteamiento anterior, se observa cómo los estudiantes desde la educación brindada desde casa, tienen una forma de ver el mundo desde sus intereses, gustos, preferencias y estilos de vida, desconociendo al otro, dejando de lado el principio de la tolerancia, generando conductas de rechazo hacia los demás, bien sea por sus creencias, grupo étnico, forma de hablar, entre otros factores que afectan la convivencia.

Ruiz (2016) menciona que el problema se genera de manera inmediata por falta de tolerancia y su relación con la identidad radica en que el centro de ésta es siempre su relación y referencia con lo otro o los otros. Vivimos comparándonos con las categorías que empleamos para evaluar y distinguir a los demás y trabajamos para encajar en esos esquemas, lo que generalmente es traumático ya que existen diferencias que generan rechazo y en muchas ocasiones violencia física o psicológica como ignorar a las personas, afectando la forma de relacionarse con los demás.

Dentro de la aplicación de los juegos y dinámicas como estrategias para solucionar los desacuerdos, encontramos una dificultad, en la que algunos alumnos manifestaron que no participarían por las siguientes razones: no les gusta relacionarse con algunas personas del grupo, no les parecía interesante la dinámica y otros no sabían cómo proceder en los juegos de mesa, manifestando que era mejor no participar para no pasar pena. No obstante, se logró que las personas no participantes, hicieran comentarios al respecto, consiguiendo así involucrarlos y que participaran con su opinión.

Encontramos que, a la hora de realizar algunas dinámicas, el grupo continuaba dividido, en el sentido que se organizaban ciertos alumnos en un lado del círculo y el otro clan al otro lado, sin embargo, esto no impidió que la mayoría de los alumnos participara en las actividades.

Además, encontramos que algunos alumnos que no interactuaban con otros, comenzaron a dialogar y a compartir.

Otros continuaron distantes, pero se pudo observar un cambio en su conducta y manejo de emociones, manejando un poco más el pilar de la tolerancia y el respeto, lo cuales no optaron por acudir principalmente a la agresión.

De esta manera la intencionalidad de este proyecto de investigación versa entorno a la convivencia con la diversidad que presentan los estudiantes de este curso, lo que genera desacuerdos mal manejados por el desconocimiento, falta de tolerancia hacia el otro y por la creencia de que lo propio es el modelo a seguir, ignorando que todos tenemos los mismos derechos y deberes.

García (2016) plantea que una creencia es una declaración pública de tu manera de ver el mundo. Ejemplo: los amigos mejor pocos y buenos. Las creencias pueden ser transmitidas de generación en generación o del medio ambiente con el que interactúa o de acuerdo a las experiencias vividas y se depositan en un valor (palabras a las que cada persona atribuye un significado), ejemplo la amistad es para siempre, identificando creencias limitantes.

Por lo anterior podemos deducir que una forma de determinar las causas de los problemas sería estudiar las creencias depositas en cada valor por los diferentes estudiantes, lo cual lo podemos hacer a través de los Juegos de Mesa.

4. Marco Referencial

4.1. Antecedentes

En el marco del presente proyecto de investigación consultamos algunos antecedentes, los cuales brindan una serie de herramientas significativas sobre el abordaje de nuestra investigación, así:

Posso et al. (2025) realizaron un proyecto de investigación donde presentan la lúdica como alternativa pedagógica esencial para resolver los desacuerdos y mejorar la convivencia escolar. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, cuyo propósito fue explorar las relaciones sociales y describir la realidad. La muestra fue de 40 alumnos de los cuales 20 eran niños y 20 niñas del curso tercero, ciclo II de la jornada tarde del IED Distrital Brasilia Bosa. Concluyen que el juego tiene valor educativo pedagógico y es una actividad significativa, natural y frecuente en los niños “A partir del juego se crea y fomenta normas de relaciones sociales, culturales y morales, convirtiéndose por demás en un agente de transmisión de ideas. Desde el juego se descubren valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir perfeccionando” (pp.163-173).

Por lo anterior identificamos que el juego es una herramienta efectiva para abordar discrepancias estudiantiles que logra integrar a los niños de manera adecuada pero si se implementan técnicas de tal manera que recalquen los valores y generen hábitos de convivencia tranquila.

Oros et al. (2011) realizaron una investigación sobre el desarrollo de emociones positivas en la niñez y lineamientos para la intervención escolar, cuyo objetivo es generar una propuesta de educación para articular el desarrollo emocional positivo con las actividades cotidianas y el control de las emociones negativas, con el fin de desarrollar en forma integral la persona, logrando que interactúen bajo el autocontrol de impulsos, contribuyendo a una convivencia institucional sana. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, con 4 docentes con experiencia en intervención

de 30 a 45 años y niños en el control de emociones negativas. Concluyeron que “La incorporación de conocimientos y prácticas que permitan el fortalecimiento de las EP y el manejo y regulación de las emociones negativas, debería ocupar un lugar de trascendencia en la planificación escolar” (págs. 493-509).

Analizando esta propuesta su éxito depende de contar con el apoyo de la institución en planearlo con el contenido curricular, con actividades integradas en forma permanente, exigiendo a docentes y directivos que le den la misma importancia a desarrollar competencias emocionales y sociales como la que le dan a los contenidos conceptuales y al desarrollo cognitivo.

Neva et al. (2009) realizaron una investigación, dirigida a identificar desde la perspectiva de los estudiantes sus necesidades y cómo los contextos educativos chilenos favorecen o no un desarrollo social-emocional integrado. El diseño empleado fue cualitativo. La metodología fue de grupos de discusión con guiones semi-estructurados, con una muestra de 48 estudiantes entre 8 y 11 años, homogéneos por sexo y nivel socioeconómico bajo, seleccionados al azar de dos escuelas chilenas, los cuales se distribuyeron en 4 grupos con 2 estudiantes de los niveles 3ro y 4to año de enseñanza general básica. Llegaron a la conclusión que en el espacio educativo “son importantes las relaciones interpersonales, generar ambientes afectivos y determinan la manera en que cada niño y niña enfrenta y significa su experiencia. Se identificó la carencia de estrategias no violentas de resolución de conflictos y espacios de optimismo” (págs. 21-43).

En esta investigación se refleja la importancia de desarrollar habilidad para identificar y manejar emociones e impulsos, cuidar y preocuparse por los demás, tomar decisiones o actuar en forma responsables, tener la agilidad para enfrentar situaciones complicadas de tal manera que nos permita tener relaciones adecuada y solucionar problemas de manera agradable pero efectiva.

Barajas (2016) realiza una investigación de cómo el juego es una herramienta para solucionar los desacuerdos, el objetivo es mostrar como a través del juego los niños se desarrollan

y comprenden las diferentes reglas que deben cumplir cuando asumen los roles que deben desempeñar, de esta forma, los niños encuentran canales de regulación de emociones. Concluyen que “privar a los niños de jugar, es una forma de reprimirlos, para que no se desarrollen personalmente, ni descubran sus roles dentro escenarios de interacción con otros niños, lo cual tampoco permitiría que esté presente un buen manejo sobre sus emociones” (párr. 2)

Teniendo en cuenta que el juego es un derecho que tienen los niños esta investigación resalta la importancia de utilizar esta manifestación natural, para mejorar las relaciones interpersonales de acuerdo a los diferentes roles sociales en las diferentes etapas de la vida, conociendo las normas y manejando los límites.

Burbano (2017) realizó un estudio sobre la conciliación pacífica de los desacuerdos en el aula, cuya finalidad era determinar la importancia de establecer desde las mismas aulas y con los mismos sujetos a través de la una unidad didáctica, las condiciones para el diálogo y que fueran los estudiantes los que propongamos alternativas de solución. Utilizaron un enfoque descriptivo, con una muestra de 39 estudiantes del grado 11-3 de la Institución Educativa Boyacá de la ciudad de Pereira (Risaralda), cuyas edades se encuentran entre los 15 y 17 años, seleccionado teniendo en cuenta los antecedentes de situaciones conflictivas que se han presentado desde años anteriores. La investigación concluye: “Los desacuerdos presentes en los ambientes escolares, específicamente en las aulas de clase, pueden ser tratados y reducidos por medio de la intervención directa del docente, a través de Unidades Didácticas diseñadas para ese fin” (pp. 28-143).

Vale la pena recordar que las unidades didácticas se estructuran mediante actividades y estrategias que se enfocan para el desarrollo del pensamiento social y reflexivo, de acuerdo a esta investigación es una herramienta que permite dialogar, reflexionar acerca de su realidad y generar propuestas para mejorar su vida y la de su entorno.

Prof. Keiji (2019) plantea el estudio cuyo objetivo era verificar que los expertos en juegos de mesa usan mejor el cerebro, usando un modelo descriptivo e interpretativo y se basó en la rigurosidad científica ya que se efectuaron escáneres cerebrales de jugadores, la muestra se realizó

seleccionando profesionales como aficionados, del juego japonés shogi, llamado ajedrez japonés. Como resultado de esta investigación se concluyó que los expertos en juegos de mesa, como el ajedrez, utilizan una región del cerebro que el resto no solemos usar.

Los investigadores del Instituto de Ciencia Cerebral Riken, en Japón, descubrieron que las jugadas intuitivas no son naturales, sino que surgen del entrenamiento cerebral son capaces de llevar a cabo decisiones "intuitivas" muy rápidas sobre la jugada o combinación de jugadas que harán en el tablero para lograr el mejor resultado. Según los investigadores, los escáneres cerebrales de estos jugadores mostraron una activación significativa en el área del núcleo caudado mientras llevaban a cabo sus jugadas rápidas. Durante mucho tiempo se ha pensado que esa región del cerebro es responsable del control de los movimientos corporales voluntarios. Pero estudios más recientes lo han vinculado al aprendizaje y la memoria. Según el profesor Tanaka, el hallazgo confirma la idea de que el cerebro puede ser entrenado para detectar patrones, es poco probable que la gente nazca con capacidad de intuición necesaria para ser un experto en juegos de mesa. (párr. 1-6)

Analizamos con este estudio que el Juego de mesa de ajedrez es uno de los que más desarrolla la resolución de conflictos ya que desarrolla la capacidad de tomar decisiones en forma acertada y rápida, a pensar antes de actuar y analizar más que hablar y que a su vez genera paz interior.

(Kaufman, 2017), citado en la publicación (Medio digital The Conversation y artículo traducido por L4 torre), expresa que el objetivo de la investigación es mostrar que jugar puede mejorar nuestro bienestar personal, social y emocional, así como también nuestra agudeza mental. Concluyen y demuestran que los jugadores experimentados del juego de mesa Baduk (Go), tenían “un incremento en la materia gris en el núcleo accumbens y menos materia gris en la amígdala, en comparación a jugadores novato” (párr. 5)

Explican también que el núcleo accumbens es el “área del cerebro responsable de procesar los estímulos ambientales relacionados con experiencias gratificantes o desagradables. Su funcionamiento se basa en la dopamina, la cual promueve el deseo, y la serotonina, la cual promueve la saciedad e inhibición” (párr. 6)

Determinan que “un incremento de la materia gris en el núcleo accumbens lleva a más experiencias positivas y más entusiasmo y que un decremento en esta amígdala lleva a una reducción del estrés y un incremento en la tranquilidad y entusiasmo” (párr. 6).

Consultando esta investigación observamos que recomiendan balancear juegos de mesa con video juegos y que estos juegos mejoran la toma de decisiones, la memoria y reducen los problemas mentales.

Trucco y Inostroza (2017) realizaron una investigación sobre la violencia en el espacio escolar el objetivo es plantear que las manifestaciones de violencia en el espacio educativo son diversas y deben entenderse en el conjunto de relaciones interpersonales en las que ocurren y según la intensidad de los actos. El diseño utilizado fue descriptivo correlacionados cuyos datos cualitativos fueron tomados de estadísticas realizadas por diferentes entidades ya que se trata de un tema de gran importancia ya que es una situación que “vulnera el derecho de niños y niñas a crecer sanos física, mental y espiritualmente así como protección contra el abuso y la discriminación que además genera consecuencias negativas que pueden perdurar a lo largo de las vidas” (Párr. 1). El estudio concluye e ilustra la existencia de diversas acciones que están tomando los Estados para abordar el tema de la violencia en las escuelas desde leyes hasta gran diversidad de acciones programáticas (p.57)

Leyendo esta investigación se observa que las iniciativas de las entidades no son suficientes y no logran proteger totalmente a los estudiantes en especial del bullying o matoneo escolar que generan graves problemas de convivencia y que es urgente crear políticas educativas que se hagan realidad en los salones y espacios escolares.

Solomon (1976) doctor en matemáticas diseñó el juego de mesa Blackbox de naturaleza científica, inspirado en el escáner TAC (Tomografía Axial Computarizada). El objetivo del juego de mesa “es determinar la posición de cierto número de átomos ocultos en un tablero mediante el bombardeo del mismo con haces de rayos X y la forma o mejor, dicho el lugar en que estos emergen del tablero” (párr. 3).

Observando cómo se juega se observa que este juego de mesa desarrolla la capacidad de dar soluciones, superar los problemas sin afectar su trayectoria.

López (2018) realiza un informe cuya finalidad es servir para reflexionar sobre como la pedagogía las políticas, los planes de implementación de la educación preescolar, los planes de formación de docentes, las asignaciones de recursos y las estrategias de aseguramiento de la calidad deberían reflejar entornos de aprendizaje basados en el juego donde se practiquen competencias, se prueben posibilidades, se revisen hipótesis, se descubran retos, se comuniquen ideas y se entiendan a los demás y se construya conocimiento profundo y relaciones sólidas ya que proporcionan desarrollo para el éxito tanto en la escuela como después de ella. Concluye además que el sistema debe reconocer el papel de las familias, respaldándolas y empoderándolas para que participen en la configuración del aprendizaje y desarrollo de los niños a través del juego, para asegurar la continuidad y conectividad en el hogar, la escuela y la comunidad (pp.1-32).

Leyendo el artículo se muestra que el juego es provechoso para dar sentido a su mundo, es divertido, genera emociones ya que tiene retos y frustraciones, permite participación activa y combinan la actividad física, mental y verbal y se aprovecha el hecho de que el juego es interactivo y el aprendizaje mediante él no es estático.

Palomo (2015) describe el juego en los adolescentes como plataforma de aprendizaje de la tecnología en secundaria. El objetivo de esta investigación es analizar el juego como mecanismo de aprendizaje, para lo cual comparo los distintos juegos propuestos, sus ventajas y posibles inconvenientes. El instrumento utilizado fue encuesta para evaluación aplicada a los estudiantes

de tecnología de 3 grado de secundaria del ESO. Concluye en la investigación que el juego es un elemento lúdico, creador y manifestación de cultura, es un mecanismo de aprendizaje aplicable en toda nuestra vida, poseen elementos que motivan y permiten desarrollar destrezas, en el marco ficticio en el que se desarrollan permite tomar nuestras propias decisiones de una forma autónoma y sin las limitaciones que nos imponen o nos autoimponemos en otras circunstancias, permiten ser promotores de integración social en un grupo. En este estudio se mostró que “en el juego el alumno pasa a ser el protagonista de su propio aprendizaje y el docente pasa a un segundo plano en el proceso de aprendizaje” (pp. 7-143).

En esta investigación se reflexionó sobre que el juego se ha restringido a la infancia en las instituciones educativas y no a otras etapas de la educación y la importancia de la Gamificación (técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional para absorber mejor conocimientos, mejorar habilidades, recompensar acciones concretas, entre otros objetivos).

4.2. Marco Teórico

Se abordarán como primer referente del marco teórico del proyecto los juegos de mesa como la herramienta pedagógica para facilitar el trato pacífico donde se evidencia la importancia de crear aptitudes de tolerancia.

Posso et al. (2015) utilizaron la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia pacífica entre alumnos del curso tercero del IED Distrital Brasilia Bosa, jornada tarde surge como una necesidad sentida frente a la violencia en las relaciones interpersonales, falta de tolerancia y respeto, agresiones físicas (párr. 1)

Por otra parte, es interesante la definición de juego que maneja Piaget, donde plantea que el juego bien orientado genera cambios positivos en los niños, como expresa Oros (2011):

El juego bien orientado es una fuente de grandes beneficios. El niño a través del juego está aprendiendo y los mejores maestros deben ser los padres. Educar a los

niños a través del juego debe ser considerado profundamente. Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva, de la realidad de acuerdo con cada etapa evolutiva del individuo. Además encontramos que el texto el desarrollo de emociones positivas en la niñez. Lineamientos para la intervención escolar, brinda elementos significativos al docente para trabajar el tema de las emociones positivas y el control de las emociones negativas. El texto aborda las emociones positivas que tienen la capacidad de influir sobre los procesos intelectuales, el razonamiento, la conciliación de problemas y el procesamiento de la información, la atenuación de la indisciplina y la optimización de la interacción social saludable. El objetivo de este artículo es ofrecer lineamientos metodológicos para el diseño y la instrumentación de pedagogías que integren el desarrollo afectivo con el trabajo áulico cotidiano. Las estrategias definidas como conclusión serán eficaces para trabajar con docentes en una instancia de formación y para trabajar con niños en la promoción de las emociones positivas y el control de las negativas (pp. 6-10)

Con relación al texto anterior, integramos el tema sobre bienestar socio-emocional en contextos escolares: la percepción de alumnos chilenos. El aprendizaje social y emocional es el proceso de desarrollar competencias sociales y emocionales básicas en los niños, tales como la habilidad para reconocer y manejar emociones, desarrollar el cuidado y la preocupación por los otros, tomar decisiones responsables, establecer relaciones positivas y enfrentar situaciones desafiantes de manera efectiva. En otras palabras, implica el aprendizaje de habilidades, conocimientos y valores que aumenten la capacidad de la niña o niño de conocerse tanto a sí mismos como a los demás, con el fin de usar esa información para resolver problemas con flexibilidad y creatividad. “En este sentido, el aprendizaje socio-emocional provee a los establecimientos educacionales con un marco para prevenir problemas y promover el bienestar y el éxito de los alumnos” . (Payton et al., 2009).

En las consultas realizadas se observa que la universidad de navarra Chile, realiza un trabajo desarrollando competencias o habilidades sociales y emocionales en los niños, donde este

debe reconocerse a sí mismo sus impulsos y emociones y posteriormente interactuar con otros en una sana convivencia usando las herramientas dadas.

Como se relacionó anteriormente el texto prevención de la violencia y conciliación de los desacuerdos, intenta disminuir el conflicto en el ámbito educativo abordando la problemática que se presente en el aula desde diferentes ámbitos de actuación, siguiendo la tendencia en la enseñanza de habilidades sociales, estrategias para resolver los desacuerdos, autocontrol y autoimagen. Actualmente no se tratan los problemas en forma personal si no se tiende a realizar un análisis social y casual y de interacción.

Los desacuerdos causados por la diversidad cultural no son el problema, según lo manifiesta Herguedas (2016) en este trabajo tendemos a creer que “lo propio es lo único bueno y se mira a los otros como seres a los que debemos convertir. Los desacuerdos no suelen deberse a la diversidad, que es buena en sí misma, sino a su rechazo” (p.6)

La diversidad cultural auténtica sin imposiciones no significa aceptar que todo vale o que lo que crean sea bueno. La fundación pro futuro, en asociación con telefónica y movistar, en el programa de aulas en paz, plantean que el conflicto es un desacuerdo entre dos o más personas interesadas, no implica agresión pero se puede presentar si no se aborda adecuadamente. “La negociación entre partes interesadas en resolver un conflicto, considera posiciones (lo que dicen) e intereses (lo que realmente quieren). Existe negociación por posiciones o por intereses (ideal), ya que se compromete lo que realmente quieren las partes” (p.7)

Para lograr una negociación se deben tener poner en práctica:

- La escucha activa y el parafraseo.
- La lluvia de ideas o generación de opciones.
- La consideración de consecuencias.
- El pensamiento crítico.

La conciliación consiste en la participación de un tercero en el conflicto que debe cumplir el papel de mediador y tener presente lo siguiente:

- No resolver el problema.
- Capacidades de escucha activa.
- Facilita el proceso entre las partes.
- Neutral y aceptado por ambas partes.

4.3. Marco conceptual o definición de términos básicos

Dentro del presente marco conceptual se indagara sobre la noción de conceptos como juegos de mesa, estrategia, conciliación de los desacuerdos, convivencia escolar, para dar explicación a las diferentes situaciones que se presentan dentro de la convivencia educativa del IED Distrital República de EE.UU de América de la localidad Rafael Uribe de Bogotá, la cual para la intervención, conciliación, atención y seguimiento de los desacuerdos que allí se presentan.

“Conflicto: manifestación de intereses opuestos, en forma de disputa. Sinónimos: pelea, discrepancia, desavenencia, separación, con valoración negativa a priori, es una construcción social diferente a la violencia, que puede involucrarla, así como puede no hacerlo”. (Definición tomada de internet)

“Influencia: efecto, consecuencia o cambio que produce una cosa en otra. Es la calidad que otorga capacidad para ejercer determinado control sobre el poder por alguien o algo”. (Definición tomada de internet)

“Juegos de mesa: Se juegan en tableros o superficies planas; las reglas dependen del tipo de juego, participan una o más personas; se aplica destreza manual o razonamiento lógico y en otros el azar”.(Definición tomada de internet)

Entre otros está el ajedrez, parques, rompecabezas, monopolio y domino.

“**Estrategia:** Es un plan para dirigir un asunto, se componen de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y conseguir mejores resultados, está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación”. (Definición tomada de internet)

“**Conciliación (solución) de los desacuerdos:** Técnicas y habilidades que se ponen en práctica para buscar la mejor solución, no violenta del conflicto, problema o malentendido entre dos o más personas e incluso personal”. (Definición tomada de internet)

“**Alumnos:** persona que cursa estudios en un centro docente”. (Definición tomada de internet)

“**Curso:** niveles académicos, los cuales deben ir cursando los alumnos”. (Definición tomada de internet)

IED – Instituto de Educación Distrital (colegio): Conjunto de personas y bienes, promovidas por las autoridades públicas o particulares cuya finalidad será prestar un año de educación preescolar, mínimo nueve de educación básica y la media”. (Tomado de repositorio Libertadores).

“**Convivencia escolar:** compañía de personas en el contexto escolar, pacífica y armónica. Conjunto de relaciones entre personas de la comunidad educativa, enfocados en el logro de objetivos educativos y su desarrollo integral”. (Tomado de repositorio Libertadores)

“**Docente o profesor:** Imparte conocimientos de una ciencia o arte, un docente puede no ser un maestro y viceversa ambos deben poseer habilidades pedagógicas para el proceso de aprendizaje. El Maestro tiene una habilidad extraordinaria en una materia”. (Tomado de issuu.com)

4.4. Marco Normativo o Legal

El marco normativo interno, es decir las normas dentro del IED Distrital se encuentran establecidas en:

- a. Manual de convivencia
- b. Reglamento Comité Gestores de Paz.

A nivel legal en Colombia existe la siguiente normatividad.

a. Código Nacional de Policía y Convivencia

Es un instrumento normativo con el que cuentan todos los habitantes en el territorio colombiano y las autoridades, para corregir y prevenir de forma oportuna los comportamientos que afectan la sana convivencia y que si se dejan escalar pueden derivar en problemas judiciales o en delitos como lesiones personales u homicidios. (Tomado de blog.comprasyvendesbogota.com)

b. La Ley 1801 de 2016

“Dispone que la convivencia es la interacción pacífica, respetuosa y armónica entre las personas, con los bienes y con el medio ambiente”. (Tomado de blog.comprasyvendesbogota.com)

5. Diseño metodológico

Nosotros como investigadores pretendemos identificar las transformaciones que causan los juegos de mesa como estrategia para promover la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos del curso sexto del IED República de EE.UU de América, jornada única, del barrio centenario de la localidad Rafael Uribe de Bogotá.

5.1 Enfoque y tipo de investigación

Utilizaremos el enfoque cualitativo y cualitativo, porque nos permite saber cuál es la percepción que los alumnos tienen frente a los juegos de mesa como estrategia para promover la conciliación de los desacuerdos y el cambio o impacto que ejercen los juegos en los alumnos, para el mejoramiento de la convivencia escolar y control de sus emociones.

5.2. Población y muestra del estudio

La población y muestra de nuestro estudio hace referencia a dos grupos focales, alumnos y docentes, así:

a. Alumnos del curso sexto, a quienes se les aplicará instrumentos desde un inicio con las siguientes características, (véase anexo 1):

Sexo : masculino y femenino.

Edad: 11 – 13 años

Número de alumnos: 40

Alumnos encuestados: 20

Curso: 6

b. Los Docentes del curso sexto (véase anexo 2). Los docentes tienen las siguientes características:

Sexo : masculino y femenino.

Edad: 30 – 60 años

Número de Docentes: 12

Docentes Encuestados: 6

Curso: 6

5.3. Instrumentos, métodos y técnicas de recopilación de los datos e información

Utilizamos metodología de tipo mixto para la recopilación de los datos e información obtenida es decir cualitativo y cuantitativo, cuyo propósito consiste explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la evidencian los alumnos de la institución en mención. Permitted investigar el porqué y el cómo de los desacuerdos y la violencia que se presenta en el aula de clase y en la hora de recreo. A la vez utilizamos el modelo descriptivo e interpretativo.

Para recolectar información referente a nuestro proyecto de investigación, elaboramos dos (2) instrumentos de evaluación. El primer instrumento es desestructurado y se aplicará a los alumnos y el segundo instrumento es estructurado y se le aplicará a los docentes (véase anexo 1 y 2), donde se formularon las siguientes preguntas:

Primer instrumento – Alumnos :

1. ¿Opina que hay muchos los desacuerdos en su aula de clase?
2. ¿Para usted la convivencia en el aula de clase es buena o mala?
3. ¿Qué tipo de los desacuerdos se presentan en el grupo?
4. ¿Cuáles cree que son las causas que originan los desacuerdos?
5. ¿Maneja el dialogo para solucionar los desacuerdos?
6. ¿Considera que los problemas personales, afectan la convivencia en el aula?
7. ¿Cómo se siente cuando se encuentra en un conflicto?
8. ¿Cómo reacciona usted en un conflicto?
9. ¿Sabe aceptar con facilidad sus errores cuando se encuentra en los desacuerdos?

10. ¿Conoce usted algún tipo de estrategias para resolver los desacuerdos?
11. ¿Utilizaría los juegos de mesa como estrategia mediadora para la conciliación de los desacuerdos?
12. ¿Ayudarían los juegos de mesa en la conciliación de los desacuerdos?
13. ¿Se presentan los desacuerdos interpersonales en el aula (unilateral, bilateral y multilateral)?
14. ¿Se presentan los desacuerdos sociales en el aula?
15. ¿Se presentan otros tipos de conflicto, descríbalos _____?
16. ¿Conoce actividades apoyadas en el juego de mesa como estrategia mediadora que promueva la conciliación de los desacuerdos, cuales _____?
17. ¿Considera positiva la influencia de los juegos de mesa como estrategia mediadora en la conciliación de los desacuerdos?

Segundo instrumento – Docente:

1. ¿Crees que hay muchos los desacuerdos en tu aula de clase?
2. ¿Qué tipo de los desacuerdos se presentan en el grupo?
3. ¿Conoce usted algún tipo de estrategias para resolver los desacuerdos?
4. ¿Para usted la convivencia en su aula de clase es buena o mala?
5. ¿Cómo considera Ud. que es la convivencia en su casa?
6. ¿Cómo es la convivencia con sus compañeros de clase?
7. ¿Manejas el dialogo para solucionar los desacuerdos?
8. ¿Cómo reacciona usted en un conflicto?
9. ¿Cómo se siente cuando se encuentra en un conflicto?
10. ¿Sabe aceptar con facilidad sus errores cuando se encuentra en los desacuerdos?

5.4. Análisis de la información

De acuerdo a las preguntas formuladas para recolectar la información de este proyecto de investigación se tomó una muestra de la mitad de los alumnos del curso (20 alumnos), en las cuentas encontramos lo siguiente:

Primer instrumento – Alumnos

Pregunta No. 1

1. ¿Opina que hay muchos los desacuerdos en su aula de clase?

De cada 20 alumnos encuestados, el 90% (18) manifestó que si y el 10% (2) no.

Pregunta No. 2.

2. ¿Para usted la convivencia en el aula de clase es buena o mala?

El 95% (19) respondió que la convivencia es mala.

El 5% (1) respondió que es buena

Pregunta No. 3

¿Qué tipo de los desacuerdos se presentan en el grupo?

El 40% (8) manifestó que había rechazo

El 30% (6) manifestó que había bullying

El 30% (6) manifestó que no había tolerancia.

Pregunta No. 4

¿Cuáles cree que son las causas que originan los desacuerdos?

El 80% (16) respondió que están acostumbrados actuar de forma violenta

El 15% (3) respondió que falta de tolerancia

El 5% (1) respondió que no sabe.

Pregunta No. 5

¿Maneja el dialogo para solucionar los desacuerdos?

El 15% (3) respondió si

El 10% (2) respondió que algunas veces

El 75% (15) respondió que no

Pregunta No. 6

¿Considera que los problemas personales, afectan la convivencia en el aula?

El 50% (10) respondió que sí

El 30% (6) respondió que a veces

Y el 20% (4) respondió siempre

Pregunta No. 7

¿Cómo se siente cuando se encuentra en un conflicto?

El 80% (16) respondió que sentía mucha ira

El 15% (3) respondió que se sentía normal

El 5% (1) respondió que se sentían bien.

Pregunta No. 8

¿Cómo reacciona usted en un conflicto?

El 70% (14) respondió que reaccionaban mal porque no saben controlar sus emociones

El 20% (4) por ciento respondió que su reacción es buena.

El 10% (2) respondió que su reacción a veces era buena y otras veces mala según el conflicto.

Pregunta No. 9

¿Sabe aceptar con facilidad sus errores cuando se encuentra en los desacuerdos?

El 70% (14) respondió que no

El 10% (2) respondió que algunas veces

El 20% (4) respondió que sí.

Pregunta No. 10

¿Conoce usted algún tipo de estrategias para resolver los desacuerdos?

El 80% (16) respondió que no.

El 20% (4) respondió si, manifestando que el dialogo y la conciliación por un tercero.

Pregunta No. 11

¿Utilizaría los juegos de mesa como estrategia mediadora para la conciliación de los desacuerdos?

El 90% (18) respondió Si

El 5 % (1) respondió algunas veces

El 5% (1) respondió ocasionalmente.

Pregunta No. 12

¿Ayudarían los juegos de mesa en la conciliación de los desacuerdos?

El 70% (14) respondió si

El 20% (4) respondió tal vez

El 10% (2) respondieron no

Pregunta No. 13

¿Se presentan los desacuerdos interpersonales en el aula (unilateral, bilateral y multilateral)?

El 75% (15) respondió si

El 15% (5) respondió no

Pregunta No. 14

¿Se presentan los desacuerdos sociales en el aula (desigualdades económicas, abusos de autoridad y desencuentros entre los grupos)?

El 80% (16) respondió si

El 20% (4) no sabe

Pregunta No. 15

¿Se presentan otros tipos de conflicto, descríbalos _____?

El 40% (8) respondió intimidación anónima

El 30% (6) respondió Bullying

El 30% (6) por asuntos académicos

Pregunta No. 16

¿Conoce actividades apoyadas en el juego de mesa como estrategia mediadora que promueva la conciliación de los desacuerdos, cuales _____?

El 50% (10) respondió ajedrez

El 50% (10) respondió cartas

Pregunta No. 17

¿Considera positiva la influencia de los juegos de mesa como estrategia mediadora en la conciliación de los desacuerdos?

El 90% (18) respondió si

El 10% (2) respondió no sabe

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas y al análisis de las preguntas, encontramos que en el curso sexto del IED Distrital República de EE.UU, se evidencia un alto nivel de conflicto (90%), los tipos de los desacuerdos manifestados por los alumnos fueron el Bull yin (30%), el rechazo (30%) y la falta de tolerancia (40%), la gran mayoría de los alumnos, no conoce estrategias de conciliación de los desacuerdos (80%), la gran mayoría manifiesta que la convivencia en el aula es mala (95%), la mitad responde que los problemas personales afectan la convivencia en clase (50%), la otra parte manifiestan que es algunas veces (30%) y ocasionalmente 20%), la gran mayoría responde que la convivencia con sus compañeros es mala (85%), la gran mayoría no

maneja el dialogo para resolver los desacuerdos (75%), la gran mayoría respondió que reaccionaban mal porque no saben controlar sus emociones (70%), la gran mayoría respondió que sentía mucha ira en casos de conflicto (80%) y el 70% respondió que no saben aceptar con facilidad sus errores cuando se encuentran en los desacuerdos.

Finalmente este análisis nos lleva a determinar, que la implementación de los juegos, liderados por los maestros permiten solucionar de forma adecuada los problemas entre los estudiantes, comprobando que “El niño y los adolescentes a través del juego está aprendiendo y maneja sus emociones y actitudes de manera adecuada y los mejores maestros deben ser los padres. Educar a los niños y adolescentes a través de los juegos de mesa, debe ser considerado profundamente. Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva, de la realidad de acuerdo con cada etapa evolutiva del individuo. (2 <https://conceptodefinicion.de/juego-en-la-educacion/>)”. Tomado de internet.

Por lo tanto implementar juegos de mesa y actividades lúdicas, sería una forma interesante y pertinente la conciliación pacífica de los desacuerdos entre los alumnos del curso sexto, el fortalecimiento de los valores, como la tolerancia el respeto, la cooperación y la unión, además se debe trabajar el manejo de emociones, la conciliación de los desacuerdos, el dialogo, la escucha activa, entre otros elementos importantes que permitan restaurar la sana convivencia de este grupo.

Segundo instrumento – Docente

El resultado de la aplicación de este segundo instrumento a docentes fue el siguiente:

Tabla 1*Resultado aplicación del segundo instrumento a Docentes*

No.	PREGUNTA	SI	NO
1	Tiene conocimiento que en el colegio por su estructura, fusiona los dos (2) cursos quinto, para conformar un solo curso de curso sexto del año 2019.	El 100% (6) de los profesores	
2	Tiene conocimiento de los desacuerdos entre los alumnos de este curso, los cuales generan una convivencia inadecuada basada en relaciones interpersonales violentas, como bullying, matoneo, agresiones físicas y verbales, originadas por la falta de tolerancia, por rechazo por falta de respeto e indisciplina.	El 100% (6) de los profesores	
3	Comprende que aunque se realizó la unión física de los alumnos en la misma aula, no existe integración, ni comunicación adecuada y proactiva, ya que los que pertenecían al curso 501 se ubican en una parte del salón de clases y los alumnos del curso 502 en otro punto del aula y no se comunican entre sí.	El 80% (4) de los profesores	20% (2) de los profesores
4	Participa en la propuesta del IED Distrital República Estados Unidos de América, de implementar estrategias pedagógicas, como una acción, para transformar la cultura de la violencia, por la de paz y compañerismo respetando las diferencias de pensamiento individual.	El 50% (3) de los profesores	El 50% (3) de los profesores

5	Tiene conocimiento que con el fin de cumplir la responsabilidad mencionada en el punto anterior, los Docentes deben implementar estrategias lúdicas, actuar como agentes socializadores e intermediarios, y los alumnos deben participar en forma proactiva en ellas, con el fin de mejorar la convivencia, lograr cambios actitudinales.	El 50% (3) de los profesores	El 50% (3) de los profesores
6	¿Sabe cómo proceder ante actuaciones violentas entre alumnos?	El 80% (4) de los profesores	20% (2) de los profesores
7	Cree que mediante la aplicación de estrategias pedagógicas, como la implementación de juegos de mesa como herramienta para mejorar la comunicación y disminuir los hábitos de violencia funcionarían?	El 100% (6) de los profesores	
8	Estaría dispuesto a participar en la propuesta pedagógica juegos de mesa para mejorar la actitud y trato entre alumnos.	El 100% (6) de los profesores	
9	¿Los alumnos saben aceptar con facilidad sus errores cuando se encuentra en los desacuerdos?	20% (2) de los profesores	El 80% (4) de los profesores
10	¿los alumnos Manejan el dialogo para solucionar los desacuerdos?	20% (2) de los profesores	El 80% (4) de los profesores

6. Propuesta de Intervención

La propuesta de intervención que se propone como resultado de este proyecto de investigación es diseñar, implementar y utilizar los juegos de mesa como estrategia para promover la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos del curso sexto del IED República de EE. UU de Bogotá.

Esta estrategia se sustenta en los antecedentes consultados, en los resultados obtenidos en los instrumentos de investigación, que reflejan la efectividad de aplicar las actividades lúdicas como herramienta didáctica para fortalecer la convivencia armónica en las aulas de clase y resolver los desacuerdos que se puedan presentar y facilita el control de las emociones. El juego nos recuerda la infancia, la inocencia, la capacidad que tienen los niños de perdonar, de explorar, experimentar, todo sin miedo, ni prevenciones, cumpliendo reglas y sin embargo reír y sin complicarnos la vida, por eso es una de las estrategia más efectiva.

De los juegos existentes se propuso como estrategia el uso de juegos de mesa, puesto que tiene alguna base científica ya que según estudios: “mediante escáneres cerebrales estos jugadores, tanto profesionales como aficionados utilizan una región del cerebro que los demás no (corteza central y parietal), porque realizan un entrenamiento cerebral, que les permite tomar decisiones intuitivas, rápidas, para lograr un mejor resultado y esto es lo que se requiere que los alumnos desarrollen, tanto en su proceso intelectual, como en los aspectos sociales y familiares”. (Tomado de www.bbc.com)

Esta estrategia soluciona el problema de investigación ya que permite a los docentes del IED tomar el control, mejorar su propia práctica profesional, permite desarrollar la competencia del ser en los alumnos, facilita la conciliación de los desacuerdos mediante el dialogo que se genera en los juegos, genera un ambiente de convivencia agradable lo que permitiría dedicar más tiempo al desarrollo intelectual y menos desgaste con los desacuerdos que se presentan en forma recurrente. Requiere de una planeación, diseño de los juegos, actuación de los docentes y la participación activa de los alumnos.

Esta propuesta de inversión debe desarrollarse mediante diferentes fases, para lo cual se diseñó la siguiente guía que permitirá la operacionalización de las estrategias propuestas, la cual fue elaborada tomando como base los resultados de la investigación:

Tabla 2

Guía Propuesta de Intervención

No.	FASE	ACTIVIDAD	OBSERVACIÓN
1	Planeación	El IED utilizará este proyecto de investigación donde se determinó el problema y se plantea la solución, con el fin de dar continuidad al mismo.	En este proyecto de investigación no se realizó la aplicación, ya que requiere la aprobación del IED.
2	Unidades didácticas	Estructurar mediante la estrategia de juegos de mesa, enfocadas al desarrollo del pensamiento social, reflexivo que permitan crear rutas de dialogo entre los participantes y cuyo resultado sea proponer soluciones de los desacuerdos.	Debe ser aprobada por la alta dirección e integrar como actividades dentro de alguna asignatura de la malla curricular aprobada para el IED en el curso sexto.
3	Diseño y/o selección de los juegos de mesa	En este momento se debe analizar y decidir si se diseñan juegos de mesa y/o se compran juegos de mesa como ajedrez, parques, domino, rompecabezas. Se estipulan las reglas, instructivos y sugerencias generales de manejo, determinación de las herramientas, instrumentos y	Requiere la consecución de recursos propios del IED y/o el aporte de los padres de los alumnos o donaciones por ejemplo de la asociación de padres de familia.

		<p>presupuesto necesarios para su elaboración, compra, custodia y mantenimiento. Este punto es de gran relevancia para el éxito de esta propuesta por lo que se debe realizar la descripción de los juegos de mesa, indicando la intencionalidad pedagógica, los cambios actitudinales que se esperan, reglas de juego, modificación de conducta entre los alumnos y el rol del maestro. (Ver 5 juegos propuestos con esta descripción en el Literal 6.1 Juegos de mesa propuestos en la intervención)</p>	
4	Aplicación e implementación	<p>Se relacionan diferentes momentos donde se aplican o realizan diferentes actividades según el cronograma de trabajo establecido, el cual incluye los responsables.</p>	<p>En esta fase se observa, documenta y analiza los resultados obtenidos de la aplicación.</p>
5	Evaluación	<p>Son momentos de seguimiento, evaluación de las actividades realizadas. Se debe evaluar el proceso, las eventualidades y los resultados.</p>	<p>En esta fase la Propuesta de Intervención se puede reformular, ajustar, si se requiera.</p>
6	Socialización y comunicación	<p>Promover mediante la socialización la adopción y aplicación de la estrategia de juegos de mesa. La comunicación asertiva debe generar</p>	<p>Generar cultura de una buena convivencia, tomando conciencia del problema y</p>

		el interés por la utilización de la propuesta.	lograr que los mismos alumnos sean parte de la solución.
--	--	--	--

6.1. Juegos de mesa propuestos en la intervención

La propuesta de intervención consiste en utilizar 5 juegos de mesa con la intencionalidad pedagógica de generar cambios actitudinales en los alumnos con el apoyo del rol del maestro y estableciendo las reglas de juego, lo que permite que con esta estrategia se logre un cambio en la conducta de los alumnos, así:

El Ajedrez

Con la implementación del ajedrez se espera que los alumnos presenten un cambio en su estructura de disposición lógica, encausando la agresividad de manera constructiva y creativa permitiendo establecer amistades entre compañeros con mayor facilidad.

Es una terapia ante problemas que se les presentan, incrementa la autoestima del jugador y coopera en la resolución de problemas algorítmicos y heurísticos. En el primer caso, a través de la búsqueda de un método gradual que produzca soluciones correctas e irrefutables; en el segundo, ayudando a la simplificación de la resolución de los problemas.

El conflicto es una realidad vital y constante en las relaciones humanas. El ajedrez promueve a través de sus innumerables técnicas soluciones avanzadas para abordar con éxito la gestión de problemas de cualquier índole, ya sean éstos de carácter personal, de pareja, mercantiles, profesionales o aplicables a otros escenarios donde se produzcan tensiones o incertidumbres.

Propone valores como la integración y la tolerancia, además de soluciones de consenso donde prevalezca la negociación y el entendimiento como contrapunto al maniqueísmo, la beligerancia y la violencia.

El ajedrez es un juego que en su vertiente científica constituye una oportunidad única de simular el conflicto. Este “simulador de conflictos” que es el ajedrez, es un mecanismo de ida y vuelta. Si nuestra impronta personal queda fijada en la forma en que jugamos, podemos invertir el proceso y abordar nuestras zonas oscuras y nuestras limitaciones a la hora de enfrentarnos al conflicto, aprendiendo nuevos mecanismos de convivencia y soluciones no violentas, y convirtiéndolas en armoniosas, incluso dentro de situaciones adversas. Con el ajedrez podemos emprender un proceso de reeducación y de regeneración (Van, A. 2014)

Las reglas a seguir en esta estrategia están relacionadas con el diseño de criterios orientados hacia el fortalecimiento de valores como la honestidad, la justicia y la humildad, permitiendo que los alumnos sean más razonables en situaciones de conflictos para la búsqueda de una sana convivencia.

Reglas a tener en cuenta

1. Dejar claro el objetivo del juego.
2. Los alumnos deben identificar o reconocer sus errores.
3. Los estudiantes deben proponer alternativas de solución al conflicto.
4. Se deben manejar valores fundamentales como el respeto y el dialogo.

Rol del docente: Observar, orientar, mediar

Rompecabezas

Los rompecabezas son algo más que un simple juego para pasar el rato con la mente ocupada en algo. Como parte del juego, puede hacerle algunas preguntas al niño para estimular su habla, por ejemplo ¿de qué color son las piezas?, ¿qué dibujo forma el rompecabezas?, ¿qué forma tienen las piezas?, entre otras. Este tipo de preguntas hará que tu hijo piense y reflexione sobre las piezas, dejando fluir su habla.

Los rompecabezas ayudan a los niños a resolver problemas, ya que deben pensar y desarrollar una estrategia para lograr el objetivo de ensamblar las piezas. El pasar algún tiempo con la mente ocupada, intentando completar un puzzle, activa en el cerebro del niño la búsqueda de soluciones para alcanzar el objetivo. (Mora sf.)

La implementación del rompecabezas, permitirá que los alumnos manejen un mejor desempeño en el habla, lo cual facilitara un lenguaje asertivo y relacionado con las situaciones que han desencadenado el conflicto, dentro del cual se induce a los estudiantes a que se centran a dialogar sobre los sucesos de discordia, sus causas, sus efectos y finalmente unas alternativas de mejoramiento de la situación.

Reglas a tener en cuenta

1. Dejar claro el objetivo del juego.
2. Los alumnos deben dialogar sobre el conflicto.
3. Los estudiantes deben proponer alternativas de solución al conflicto.
4. Se debe manejar un dialogo asertivo y centrado en lo que genero el desacuerdo.

Rol del docente:

Observar, Orientar, Mediar

Parqués

El parqués, como los demás juegos de mesa que incluyen el desafío de hacer pensar y generar estrategias para lograr el objetivo de ganar, mantiene la mente activa y aumenta la capacidad de aprender. “Se aprende a seguir y a respetar reglas y aumenta habilidades para comunicarse con los demás y ayuda a conocer los rasgos propios del carácter”, aseguran los estudiosos de temas lúdicos. Afirman, además, que en el caso concreto del parqués, lanzar los dados coadyuva a la destreza en matemáticas”. (Pulgarin, F. 2014)

Con la implementación del parques se conseguirá que los alumnos desarrollen su capacidad de aprendizaje y sus habilidades comunicativas, por medio de un plan que induzca a estos a que realicen un análisis introspectivo, el cual le facilitara el auto-reconocimiento, logrando identificar sus elementos positivos y negativos a nivel conductual y emocional, a través del cual los alumnos puedan conocer sus ventajas y desventajas en la interacción con las demás personas y de esta manera hacer que el estudiante reconozca cual es uno de los aspectos negativos más relevantes que influyen en su conducta para provocar desacuerdos con sus compañeros.

Reglas a tener en cuenta

1. Dejar claro el objetivo del juego.
2. Los alumnos deben identificar sus virtudes y amenazas en la interacción con sus pares.
3. Los estudiantes deben proponer alternativas de solución frente a sus amenazas identificadas.
4. Se debe manejar un dialogo asertivo y centrado en lo que genero el desacuerdo.

Rol del docente:

Observar, Orientar, Mediar

Juego de Cartas

“Mejora las habilidades sociales y fomenta la cooperación y trabajo en equipo. A pesar que de que son juegos pensados para una sola persona, para los niños es bueno hacerlo en compañía”.
(M, Francisco 2019)

La implementación de este juego consiste en el mejoramiento de las habilidades de los alumnos, consiguiendo así que estos pongan en práctica todo lo aprendido en el proceso de aplicación de la dinámica, asumiendo una postura pertinente y adecuada implementando la escucha

activa, la comunicación asertiva y la cultura de valores para lograr mejores relaciones sociales entre compañeros.

Reglas a tener en cuenta

1. Dejar claro el objetivo del juego.
2. Los alumnos deben identificar las habilidades sociales que faciliten la interacción con sus pares.
3. Los estudiantes deben poner en práctica las habilidades sociales adquiridas, en busca de una sana convivencia.
4. Se debe emplear un conjunto de valores para el fomento de las mejores relaciones sociales entre pares.

Rol del docente: Observar, orientar, mediar

El Domino

González (2017) expresa que el domino desarrolla habilidades interpersonales y la socialización al ser un juego que se practica entre varios jugadores “ayuda a controlar las emociones de los niños tanto cuando ganan como cuando pierden, además de favorecer su paciencia esperando su turno para jugar. Los niños desarrollan habilidades de lógica y resolución de problemas” (párr.1)

Con la implementación del juego del domino, se pretende fortalecer las habilidades interpersonales de los alumnos, convirtiéndolos en individuos con muchas capacidades para socializar con los demás, fomentar el pilar de la paciencia e intervención positiva en la resolución de conflictos.

Reglas a tener en cuenta

1. Dejar claro el objetivo del juego.
2. Los alumnos deben identificar las habilidades sociales que faciliten la interacción con sus pares.
3. Los estudiantes deben poner en práctica las habilidades sociales adquiridas, para socializar adecuadamente con sus pares.
4. Los alumnos conocerán la importancia del valor de la paciencia para la resolución de conflictos.

Rol del docente: Liderar, observar, orientar, mediar.

7. Recomendaciones

La propuesta de intervención descrita en este documento genera como resultado recomendaciones con el fin de que respondan al problema de investigación, así:

Promover, autorizar la utilización de la estrategia mediadora de los juegos de mesa que sean de los alumnos como ajedrez, rompecabezas, parques, cartas, domino y/o juegos elaborados, estableciendo reglas, instrucciones claras, objetivo del juego utilizado, donde ellos mismos planteen la solución del conflicto que se presente en el momento.

El IED Distrital República de EE.UU de América, ubicado en el barrio centenario de la localidad Rafael Uribe de Bogotá, en su jornada única debe asignar espacios físicos, tiempo, presupuesto, docentes encargados de la aplicación, evaluación y mejora de la estrategia de acuerdo a los resultados obtenidos para resolver los desacuerdos de los alumnos del curso sexto mediante los juegos de mesa.

Incentivar a los alumnos para participar en los juegos y nombrar entre ellos líderes que sirvan de mediadores, para que a través de los juegos de mesa se determinen los problemas y surjan las soluciones pacíficas, bajo reglas claras y precisas como el respecto.

Con el fin de cumplir con los objetivos de este proyecto de investigación, realizamos las siguientes recomendaciones:

Elegir el problema a tratar, el cual debe estar previamente caracterizados de acuerdo a los diferentes tipos de los desacuerdos que se presentan en forma recurrente entre los alumnos del curso sexto del IED Distrital República de EE.UU de América.

Seleccionar las actividades que más se ajusten apoyadas en el juego de mesa, previamente diseñadas y aplicarlas. como estrategia mediadora que promueva la conciliación de los desacuerdos.

Lograr que los alumnos durante el juego propongan soluciones innovadoras y adecuadas. Simultáneamente los docentes y líderes de los alumnos deben evaluar, determinar si la estrategia de juegos de mesa influyen y contribuyen de manera significativa en la conciliación de los desacuerdos entre los alumnos de curso del IED Distrital República de EE.UU de América.

Como **conclusión preliminar reflexiva** ya que no se ha aplicado esta estrategia, los participantes tanto alumnos, docentes e investigadores consideran que los juegos de mesa, generarían emociones positivas logrando disminuir y resolver los desacuerdos de forma proactiva, lo cual simultáneamente generaría un mayor progreso en aspectos intelectuales, sociales y de convivencia ya que desarrollan la capacidad de razonar, procesar información, tomar decisiones, obtener resultados de forma rápida, pero cumpliendo las reglas, teniendo valores y controlando sus emociones negativas y disfrutando de las positivas. Mejorando así la disciplina y dialogo social adecuado entre los alumnos del curso sexto de la Institución Educativa Distrital República de E.E.U.U de Bogotá.

Referencias Bibliográficas

- Barajas, A. (2016). *El juego como herramienta para solucionar los desacuerdos*. Blog Escuela libre de Acoso del Gobierno de México. <https://www.gob.mx/escuelalibredeacoso/articulos/el-juego-como-herramienta-para-solucionar-los-desacuerdos>
- Burbano, O. (2017). *La conciliación pacífica de los desacuerdos en el aula*. Universidad Tecnológica de Pereira. Consultado en <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/7993/30369B946.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Fernández, I. (s.f.). *Prevención de la violencia y conciliación de los desacuerdos*. Narcea, S.A. ediciones, Universidad Autónoma de Madrid
- Herguedas, J. y Cardenal, M. (2016). *Conflictos causados por la diversidad* <https://prezi.com/ck3jcv6xxp-n/los-desacuerdos-causados-por-la-diversidad-cultural/>
- Kaufman, D. (2017). *Juego de mesa Baduk (Go)*. Publicación en *Frontiers in Human Neuroscience, The Conversation*. Consultado en <https://www.l4torre.cl/beneficios-de-los-juegos-de-mesa>
- López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Neva, M., Chistian, B., Alcalay, L., y Torretti, (2009), *Estudios sobre Educación, Bienestar socio-emocional en contextos escolares: la percepción de alumnos chilenos*. Editorial Universidad de Navarra. A. Publicaciones, ISSN: 1578-7001
- Oros, L, Manucci, V y Richaud, M, M. C. (2011). *Desarrollo de emociones positivas en la niñez. Lineamientos para la intervención escolar*. Educ. Vol. 14, No. 3: 493-509.
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2042/2596>
- Palomo, D. (2015). *El juego en los adolescentes como plataforma de aprendizaje de la tecnología en secundaria*. Editor Universidad de Valladolid, Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/15223>
- Prof. Keiji, T. (2019). *Los expertos en juegos de mesa usan mejor el cerebro*. Revista Science https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/01/110126_cerebro_juegos_mesa_men.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. Lúdica Pedagógica*.
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/1337>
- Solomon, E. (2016). *Blackbox el primer juego de mesa científico*.
<https://www.bbvaopenmind.com/ciencia/matematicas/blackbox-el-primer-juego-de-mesa-cientifico/>
- Trucco, D y Inostroza, P. (2017). *Las violencias en el espacio escolar*. Naciones Unidas Comisión Económica para América Latina y el Caribe y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/41068/4/S1700122_es.pdf.

Anexos

Anexo 1: Primer Instrumento Entrevista a Alumnos

Nombre: _____

Si es estudiante que grado cursa: _____

Si es maestro en qué grado enseña: _____

Si es maestro especifique el grado de formación: Pregrado Maestría Doctorado

Edad _____

Ubicación: Colegio Distrital Republica Estados Unidos de América - Barrio centenario de la localidad 18 Rafael Uribe de Bogotá

Densidad Poblacional: Urbano

Acceso a Canales: Página web del colegio _____ e-mail _____ acceso a Internet _____, telefonía móvil _____ telefonía fija _____

INTRODUCCIÓN

Con el objetivo de realizar un diagnóstico de caracterización de población, como parte de la investigación para solucionar la permanente violencia presentada en algunos estudiantes del Colegio Distrital Republica Estados Unidos de América, le agradecemos diligenciar el presente cuestionario, colocando una X en la respuesta, según sea SI o NO y enviarlo por cualquiera de los canales mencionados anteriormente a los cuales tiene acceso en nuestra institución educativa.

No.	PREGUNTA	SI	NO
1	Tiene conocimiento que en el colegio por su estructura, fusiona los dos (2) grados quinto, para conformar un solo curso de grado sexto del año 2019.		
2	Tiene conocimiento de los conflictos entre los estudiantes de este grado, los cuales generan una		

	convivencia inadecuada basada en relaciones interpersonales violentas, como bullying, matoneo, agresiones físicas y verbales, originadas por la falta de tolerancia, por rechazo por falta de respeto e indisciplina.		
3	Comprende que aún que se realizó la unión física de los estudiantes en la misma aula, no existe integración, ni comunicación adecuada y proactiva, ya que los que pertenecían al grado 501 se ubican en una parte del salón de clases y los estudiantes del grado 502 en otro punto del aula y no se comunican entre sí.		
4	Es consiente que cuando se es parte de una comunidad en calidad de líder o parte activa de ella, es obligación tener un adecuado comportamiento en aras de cumplir con la responsabilidad de contribuir a la construcción de bases fuertes de respeto, amor, perdón y compañerismo.		
5	Participa en la propuesta del Colegio Distrital Republica Estados Unidos De América, de implementar estrategias pedagógicas , como una acción , para transformar la cultura de la violencia, por la cultura de la paz y compañerismo respetando las diferencias de pensamiento individual.		
6	Tiene conocimiento que con el fin de cumplir la responsabilidad mencionada en el punto anterior, los Docentes deben implementar estrategias lúdicas, actuar como agentes socializadores e intermediarios, y los estudiantes deben participar en forma proactiva		

	en ellas, con el fin de mejorar la convivencia, lograr cambios actitudinales.		
7	Cree que usted actúa de manera inteligente, calmada, tolerante, ante actuaciones violentas.		
8	Ante una situación de violencia usted actúa como parte de la solución o del problema		
9	Cree que mediante la aplicación de estrategias pedagógicas, como la implementación de juegos de mesa como herramienta para mejorar la comunicación y disminuir los hábitos de violencia funcionarían?		
10	Estaría dispuesto a participar en la propuesta pedagógica de juegos de mesa para mejorar su Actitud y trato con sus compañeros y docentes.		
11	. ¿Sabe aceptar con facilidad sus errores cuando se encuentra en conflictos?		
12	¿Manejas el dialogo para solucionar los conflictos?		

Su contribución es un aporte esencial para el éxito de esta propuesta de investigación, mil gracias

Anexo 2: Segundo Instrumento Entrevista a Docentes

Nombre: _____

Si es estudiante que grado cursa: _____

Si es maestro en qué grado enseña: _____

Si es maestro especifique el grado de formación: Pregrado Maestría Doctorado

Edad _____

Ubicación: Colegio Distrital Republica Estados Unidos de América - Barrio centenario de la localidad 18 Rafael Uribe de Bogotá

Densidad Poblacional: Urbano

Acceso a Canales: Página web del colegio _____ e-mail _____ acceso a Internet _____, telefonía móvil _____ telefonía fija _____

INTRODUCCIÓN

Con el objetivo de realizar un diagnóstico como parte de la investigación para solucionar la permanente violencia presentada en algunos estudiantes del grado sexto del Colegio Distrital Republica Estados Unidos de América, le agradecemos diligenciar el presente cuestionario, colocando una X en la respuesta, según sea SI, NO, ALGUNAS VECES, y/o contestando las respuestas abiertas y enviarlo por cualquiera de los canales mencionados anteriormente a los cuales tiene acceso en nuestra institución educativa.

No.	PREGUNTA	SI	NO	ALGUNAS VECES
1	¿Opina que hay muchos conflictos en el aula de clase?			
2	¿Para usted la convivencia en el aula de clase es mala?			
3	¿Maneja el dialogo para solucionar los conflictos?			
4	¿Considera que los problemas personales, afectan la convivencia en el aula?			

5	¿Controla sus emociones cuando se encuentra en un conflicto?			
6	¿Reacciona adecuadamente en un conflicto?			
7	¿Sabe aceptar con facilidad sus errores cuando se encuentra en una situación de conflicto?			
8	¿Participaría en algún tipo de estrategias para resolver conflictos?			
9	¿Utilizaría los juegos de mesa como estrategia mediadora para la resolución de conflictos?			
10	¿Esta de acuerdo con que los juegos de mesa sirven de estrategia mediadora en la resolución de conflictos?			
11	¿Se presentan conflictos interpersonales en el aula (unilateral, bilateral y multilateral)?			
12	¿Se presentan conflictos sociales en el aula (desigualdades económicas, abusos de autoridad y desencuentros entre los grupos)?			
13	¿Considera positiva la influencia de los juegos de mesa como estrategia mediadora en la resolución de conflictos?			

Responda las siguientes preguntas de forma detallada:

14	<p>¿Los tipos de conflicto que se presentan son por:</p> <p>a. Rechazo _____</p> <p>b. Bullying _____</p> <p>c. Falta Tolerancia _____</p> <p>d. _____</p> <p>Cúal _____ Otro, _____ ?</p>
15	<p>Enunciar actividades que se podrían realizar, apoyadas en juegos de mesa como estrategia mediadora que promueva la resolución de conflictos? Describirlos:</p> <p>a. _____</p>

	<p>b. _____</p> <p>c. _____</p>
16	<p>¿Cuáles cree que son las causas que originan los conflictos?</p>

Su contribución es un aporte esencial para el éxito de esta propuesta de investigación, mil gracias.