

# LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

***ENTRE LA ENSEÑANZA Y LA AGRESIÓN: LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA  
PEDAGÓGICA PARA LA PREVENCIÓN DEL BULLYING EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO OCTAVO  
– A DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAQUELINE KENNEDY EN SANTA MARTA***

Aracelis Mercedes Montesino Tovar

Henry Jesús Carrillo Meléndez



UNIVERSIDAD  
La Gran Colombia

Vigilada MINEEDUCACIÓN

Maestría en Educación, Ciencia de la Educación

Universidad La Gran Colombia

Bogotá

2023

LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

*Entre la Enseñanza y la Agresión: Los Juegos de Roles como Estrategia Pedagógica  
para la prevención del Bullying en los estudiantes del grado octavo – a de la Institución  
Educativa Jacqueline Kennedy en Santa Marta*

Aracelis Mercedes Montesino Tovar

Henry Jesús Carrillo Meléndez

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Magister en  
Educación**

**Lina Zoraya Moncada Jaimes Asesora de tesis**



Maestría en Educación, Ciencia de la Educación

Universidad La Gran Colombia

Bogotá

2023

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### **Dedicatoria (opcional)**

*Este proyecto pedagógico basado en juego de roles para la prevención del bullying dentro del aula llamado JUGANDO APRENDO A CONVIVIR está dedicado a la comunidad educativa especialmente a los estudiantes del grado de octavo-a de la Institución Educativa Jacqueline Kennedy sin ellos sería imposible la ejecución de la misma porque fueron los protagonista.*

Aracelis Mercedes Montesino Tovar

Henry Jesus Carrillo Melendez

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### **Agradecimientos (opcional)**

*Agradezco a Dios, a mi madre que está en la presencia de mi padre celestial, a mis hijos Maria Mercedes y Narem de Jesus.*

Aracelis Mercedes Montesino Tovar

*Agradezco a Dios y a mi familia.*

Henry Jesus Carrillo Melendez

# LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

## Tabla de contenido

*ENTRE LA ENSEÑANZA Y LA AGRESIÓN*<sup>1</sup>

*Entre la Enseñanza y la Agresión*<sup>2</sup>

**RESUMEN**<sup>9</sup>

**ABSTRACT**<sup>10</sup>

**INTRODUCCIÓN**<sup>11</sup>

**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**<sup>13</sup>

OBJETIVO GENERAL<sup>15</sup>

OBJETIVOS ESPECÍFICOS<sup>16</sup>

**JUSTIFICACIÓN**<sup>17</sup>

**ANTECEDENTES**<sup>19</sup>

**MARCO REFERENCIAL**<sup>24</sup>

1.1 **NORMATIVIDAD EN TORNO AL ACOSO ESCOLAR** **ERROR! BOOKMARK NOT**

**DEFINED.**

**ASPECTOS METODOLÓGICOS** **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS<sup>37</sup>

**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**LISTA DE REFERENCIA O BIBLIOGRAFÍA** **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

2.....*REFERENCIA* **Error! Bookmark not defined.**

**ANEXOS** **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

**Lista de Figuras**

<b>Figura 1</b> <i>Título de la figura</i> .....	14
--	----

# LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

## Lista de Tablas

**Tabla 1** Error! Bookmark not defined.

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### **Glosario (opcional)**

Catálogo alfabetizado de las palabras y expresiones de uno o varios textos que son difíciles de comprender, junto con su significado o algún comentario.

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### Resumen

La investigación que se presenta tiene como objetivo principal determinar la incidencia del diseño de una estrategia basada en juegos de roles para la prevención del bullying en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy en la ciudad de Santa Marta, Magdalena. Para ello se planteó una metodología enmarcada en el paradigma Socio-Crítico, a través de un enfoque mixto, y la tipología de estudio descriptiva – correlacional tomando como técnicas de recolección de datos la encuesta, talleres, revisión documental y entrevistas, desde un diseño concurrente, secuencial e integrativo, dado que cada una de las etapas se conecta en simultáneo.

La población estuvo conformada por los 144 estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Jacqueline Kennedy, y la muestra se seleccionó de forma aleatoria contabilizando 38 estudiantes, 26 niños y 12 niñas, a quienes se aplicaron los instrumentos previamente validados. Entre los resultados se destacó que los jóvenes se sienten en su mayoría motivados hacia el estudio, aunque dentro de las aulas y de forma previa a la intervención imperaron situaciones relacionadas con la violencia.

Como conclusión principal se destaca que al implementar la estrategia “Jugando aprendo a convivir” se establecieron dinámicas y actividades para el manejo y resolución de conflictos, así como la minimización de los problemas de comunicación generando incluso una tendencia al mejoramiento del rendimiento académico.

*Palabras clave: Bullying, Convivencia escolar, Rendimiento académico, Estrategia, Juego.*

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### **Abstract**

The main objective of the research presented isto determine the incidence of the design of a strategy based on role plays for the prevention of bullying in eighth grade students of the Institución Educativa Distrital Jaqueline Kennedy, in the city of Santa Marta, Magdalena. For this, a methodology based on the Socio-Critical paradigm was followed, through a mixed approach, and the descriptive - correlational study typology, taking as data collection techniques the survey, workshops, documentary review and interviews, from a concurrent design., sequential and integrative, since each of the stages is connected simultaneously.

The population was made up of 144 eighth grade students of the Jacqueline Kennedy Educational Institution, and the sample was randomly selected, counting 38 students, 26 boys and 12 girls, to whom the previously validated instruments were applied. Among the results, it was highlighted that the majority of young people feel motivated towards the study, although within the classrooms and prior to the intervention, situations related to violence prevailed. As a main conclusion, it stands out that by implementing the strategy "Playing I learn to live together" dynamics and activities were established for the management and resolution of conflicts, as well as the minimization of communication problems and even generating a tendency to improve academic performance.

*Keywords: Bullying, School coexistence, Academic performance, Strategy, Play.*

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### Introducción

Considerando que el bullying se reconoce como un tipo de violencia producida por distintas problemáticas en el ámbito social, familiar, económico, político y que en zonas como el Magdalena (Santa Marta Colombia) se contempla como una problemática naturalizada en la comunidad y se destaca que en el ámbito educativo estudiantes, docentes y padres de familia cada vez se encuentran en mayor riesgo de que este fenómeno social los afecte teniendo en cuenta que al interior de las instituciones educativas presentan diferencias sociales y económicas que predeterminan las bases para la aparición de este tipo de prácticas negativas.

De acuerdo con la ONG *Bullying Sin Fronteras* (2022) en Santa Marta el pasado año se conocieron 69 casos graves denunciados sobre los cuales se tomaron acciones, dado que de los 32 departamentos que conforman Colombia, Magdalena se ubica en el décimo noveno lugar en materia de acoso escolar. Por otra parte, una reseña de *El Informador* (2023) precisa que Colombia se posiciona en el mundo como uno de los países con mayor de casos de acoso escolar, de acuerdo con datos obtenidos de las secretarías de educación y el Ministerio de Educación Nacional.

A partir de ello se evidencia una amenaza palpable a la convivencia escolar, ya que se concibe como una construcción social siendo la comunidad educativa los encargados de vivir con respeto y armonía durante el proceso educativo, lo cual a su vez se relaciona directamente con el aprendizaje a partir de una buena comunicación, respeto, diálogo, generando un ambiente adecuado para la enseñanza.

Es aquí donde entra en juego el rendimiento académico de los estudiantes que sin duda se ve afectado por el bullying, considerando que el aprendizaje se verá limitado por la conducta agresiva, el desinterés y la indisciplina que se manifieste. Este panorama precisa la necesidad de adentrarse en una investigación que se oriente a la incidencia del diseño de una estrategia basada en el juego de roles para la prevención del bullying, propiamente en los

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy, de Magdalena – Colombia, considerando que se viene manifestando en esta escuela y realidad la práctica del bullying poco propicia para el desempeño de los jóvenes y más aún para su convivencia y bienestar.

Y es que de acuerdo con el Informe del Departamento de Orientación y Psicología de la Institución (2022), al menos el año pasado se contabilizaron más de 50 casos por violencia escolar entre los estudiantes de básica secundaria, y especialmente el en grado octavo donde se evidencia diversas modalidades como verbal (30%) y agresiones físicas (70%).

Por ello se realiza la investigación que se presenta a continuación, contentiva de cuatro capítulos que cumplen con el método propiamente científico, siendo el primero orientado específicamente a la localización y descripción del problema y los propósitos de estudio, para dar paso a la consideración de los estudios previos y las bases teóricas que sirven de sustento y apoyo. Asimismo, el trabajo contempla en un tercer capítulo la descripción del camino metodológico a seguir, contemplando las técnicas, instrumentos de recolección de datos, población y muestra, así como las etapas y procedimientos del estudio.

Finalmente, se dedica un capítulo a la presentación de los resultados, así como los respectivos análisis e interpretaciones frente a las teorías de apoyo, con lo cual es posible generar las conclusiones y recomendaciones a partir del estudio desarrollado.

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### Planteamiento del problema

En la actualidad se anudan esfuerzos por comprender la situación de bullying o acoso escolar y erradicar este fenómeno social que se evidencia en las dificultades de convivencia escolar que se vive no en una sino en muchas escuelas. El bullying se ha convertido en un problema ya que es una de las razones de abandono y fracaso escolar, además de muchas otras consecuencias a nivel individual, social, familiar y académico de la persona víctima (Ferrel, Cuan, Londoño y Ferrel Ballestas, 2015). Chaux, Molano y Podlesky (2007), encontraron que en Colombia el 21,1% de los estudiantes de grado 5to y 14,7% de 9° grado, fueron víctimas de acoso escolar. Y que para que exista este fenómeno del bullying, una persona debe sentirse excluida y otra como el más fuerte, además que esa agresión varía en intensidad, tiempo, modo y lugar (Ferrel, Cuan, Londoño y Ferrel Ballestas, 2015).

De acuerdo con la UNESCO (2021) a nivel mundial uno de cada tres estudiantes sufre de acoso escolar. El porcentaje de casos de acoso para Europa y el Caribe es del 25%, África Subsahariana de un 48.2%, mayor que en África del Norte con un 42.7% y Oriente Medio con 41.1%. Así mismo en América central con un 22.8%, menos que en América del sur y del norte con 30,2% y 31,7% de acoso respectivamente (2021). Según la ONG Internacional Bullying Sin Fronteras (2021), Colombia es uno de los países con mayor cantidad de casos de acoso escolar, pues se presentaron alrededor de 8.981 casos.

Ahora bien, Olweus (1978) afirma que el bullying es una “violencia mantenida, mental o física, guiada por un individuo o por un grupo, dirigida contra otro individuo del grupo, quien no es capaz de defenderse” (p. 1).

Según, el Ministerio de Educación (2013) el acoso escolar o bullying es una conducta negativa, intencional metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, chantaje o

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

instigación a la violencia, o alguna de las distintas formas de maltrato contra una persona, sobre todo si es un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado (Citado por Ministerio de Educación [MEN], 2013, p. 2).

Del mismo modo, la agresión también puede generarse de parte de un docente o docentes en contra de un estudiante, y viceversa. Ante la indiferencia o complicidad de su entorno” (MEN, 2013, p. 2).

En este sentido, el acoso escolar o bullying se registra como conductas múltiples entre pares en el ámbito educativo, este espacio de diversidad se ha desmejorado dando lugar al desarrollo de distintas formas de agresión, como en el caso de los estudiantes de octavo-a grado de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy ubicada en la ciudad de Santa Marta, quienes expresan su apatía en conductas agresivas como el bullying. Los estudiantes agresores presentan un incremento significativo de depresión y una autoestima baja más que el resto de los adolescentes, (Landro y Landero 2021).

Por su parte, las víctimas afectadas a nivel psicológico presentan desmotivación, aislamiento social, baja autoestima y depresión. A nivel académico, se evidencia bajo rendimiento académico, fracaso escolar, problemas de concentración y deserción precoz de los estudios en los centros educativos. En esta instancia, encontramos el rendimiento académico, el cual se construye con las habilidades cognitivas (memoria, atención, etc.) del estudiante junto con la motivación y las relaciones interpersonales (familiares – escolares). Según Gazquez y Pérez (2010) el bajo rendimiento ocurre cuando el NNA no alcanza los logros mínimos dentro del aula de clase, esto puede corresponder a un trastorno del aprendizaje o un trastorno de tipo emocional.

En los trastornos emocionales, encontramos la violencia escolar, específicamente el bullying. Ante esto, el acoso escolar en los jóvenes afecta su vida social y la visión de su

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

vida en la sociedad, su comportamiento cambia, su rendimiento académico disminuye debido a los acosos y humillaciones que experimentan en las aulas escolares. Por lo tanto, el bullying es un conflicto interpersonal y no psicológico, es decir, el acoso escolar es considerado como un fenómeno social que está determinado por una serie de elementos, como lo personal, familiar, social, cultural y escolar.

Por lo anterior, para la presente investigación se determinará una posible estrategia de prevención del acoso escolar o bullying basada en el juego de roles, puesto que, este tipo de violencia como se mencionó anteriormente, afecta en el rendimiento académico e influye en la aparición de posibles trastornos emocionales.

Partiendo de esta problemática se buscará dar respuesta al siguiente interrogante

¿Cuál es la incidencia de la estrategia *Jugando aprendo a convivir* basada en los juegos de roles para la prevención del bullying en el grado octavo A de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy?

### Objetivos

#### General

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Determinar la incidencia de la estrategia *Jugando aprendo a convivir* basada en los juegos de roles para la prevención del bullying en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy.

### **Específicos**

Diseñar estrategias pedagógicas basadas en juego de rol para los estudiantes de octavo-a grado de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy.

Analizar si las estrategias planteadas basadas en el juego de rol generan cambios positivos en la convivencia y en el desempeño académico en el aula de grado octavo-a de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy.

Evaluar la estrategia implementada en el grado octavo-a de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy.

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### **Justificación**

Generalmente al hablar de situaciones violentas se suele entender como daños a los bienes materiales, hurtos, pandillas, peleas; sin embargo, la violencia abarca otros aspectos sobre todo si se presenta en la escuela, es por ello que indagar sobre temas como estos y similares es de importancia porque las situaciones que generan conflicto como amenazas, agresiones de tipo verbal, psicológica, emocional, es un hecho conocido como bullying, entre más estudios se realicen sobre este suceso que afecta la convivencia escolar y el clima en las instituciones educativas, mayor posibilidades de contrarrestar sus efectos negativos en el alumnado, (Bustamante, Cartagena, y Reyes, 2004).

Dicho fenómeno ha sido estudiado en diferentes países, algunos de los cuales no contaban con suficiente información para hacer frente ante un peligro inminente hacia el estudiantado en las instituciones educativas, cabe resaltar la relevancia que tiene el estudio de las diferentes problemáticas que afectan en medida el rendimiento académico de los estudiantes no solo a nivel local, sino a nivel municipal, distrital, departamental, regional y nacional, más aún la problemática del bullying puesto que es una de las razones que aflige de manera global a las personas involucradas, (Bustamante, Cartagena, y Reyes, 2004); (Mena, 2012).

De esta manera, la investigación pretende diseñar una estrategia pedagógica basada en juego de roles en la Institución educativa Jacqueline Kennedy debido a que es una problemática que influye en el actuar y pensar de los adolescentes en la sociedad, y se espera disminuir el predominio del acoso en el aula para disminuir los efectos del bullying en el rendimiento académico de los estudiantes víctimas y victimarios del grado octavo-a en la Institución Educativa Jacqueline Kennedy debido a que es una problemática que influye en el actuar y pensar de los adolescentes en la sociedad, y se espera disminuir el predominio del acoso en el aula. En la actualidad, la institución no posee una estrategia pedagógica basada en

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

juego de roles para la solución de acoso escolar como medida de prevención frente al matoneo escolar.

En cuanto a la aplicación y puesta en marcha de este trabajo es conveniente porque sería un gran apoyo para la comunidad educativa disponer de estrategias y planes de acción frente a la problemática del acoso escolar.

Asimismo, esta investigación tiene su enfoque social, además, brinda la oportunidad al escolar de fortalecer las habilidades de toma de decisión, autoimagen, auto concepto, autoestima y autodominio.

El desarrollo de este proyecto permitirá incursionar y enriquecer el conocimiento sobre el bullying y la violencia escolar en los planteles estudiantiles. Desde el punto de vista teórico, la investigación propuesta, busca a través de conceptualizaciones sobre el bullying o la violencia escolar y el rendimiento académico, hechas por diversos autores tales como (Castaño & Benito, 2013); (Cerezo, 2002); (Cerezo, 2009); (Domenach, 1981); compartir a través de un ámbito socializador la convivencia pacífica promoviendo un adecuado clima escolar de compañerismo, tolerancia, colaboración y de permanencia de las normas de convivencia.

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### **Antecedentes**

La literatura existente sobre la temática del bullying y el rendimiento académico ha sido abordada por académicos de las ciencias sociales, entre estos psicólogos, sociólogos, antropólogos, etc., explicando el tema como agresión, violencia escolar e intimidación con estudiantes de primaria y secundaria en el mundo.

De esta manera, a continuación, esbozaremos algunos de las investigaciones que se han realizado con base a este tema de estudio:

En primer lugar, en España se encontró el estudio realizado por Martínez y Delgado (2006) sobre *“La agresión entre iguales en la educación secundaria obligatoria: tipología de conductas y diferencias entre los grupos”*, en el cual se abordó del bullying, su objetivo es determinar las tipologías de los sujetos y sus diferentes roles en el plantel educativo.

La muestra fue de 745 sujetos escolarizados en educación secundaria obligatoria con edad promedia de 14,27 años, como instrumentos utilizados: CEVE Cuestionario de evaluación de la violencia en la escuela (Diaz, Martínez & Martin, 2004) conformado por 30 items: 15 confronta a situaciones vivida como víctima y otros 15 equivale a situaciones como agresor. Estatus y dimensión sociométricas: nominaciones para medir

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

la aceptación de los sujetos por parte del grupo de iguales, se les proporcionó a los sujetos la lista de la clase y se le pidió que rodease los nombre de los que más/no le gustan de su clase, se aplicó la tipología de Coit et al (1982). Además, nominaciones en atributos realizadas por los iguales para evaluar las características de los tipos y perfiles, este procedimiento esta adoptado de la técnica Peer Nomination Inventory (Wiggins & Zinder, 1961) y Autopercepción de las relaciones con los padres, se emplearon cinco preguntas tipo Likert en donde los participantes manifestaron su grado de acuerdo.

En definitiva, las investigadoras concluyeron que la conducta de agresión predomina en los varones, sin embargo, en las mujeres prevalece no implicarse en estas, asimismo, existe cuatros grupos resultantes en la investigación: no implicados, victimas puras, agresor puro y victimas agresores. Además, la mala relación del estudiante con sus progenitores influye a pertenecer a este último grupo.

Ahora bien, para el actual estudio se elige para que sea antecedente porque manifiesta como la violencia escolar se ha gestado en la escuela lugar en donde los sujetos son víctimas de muchas intimidaciones o agresiones constantes, la tipología de los perfiles y sus diferentes roles en el escenario, las numerosas situaciones de agresiones o intimidaciones entre iguales. El género masculino prevalece más en las agresiones que elfemenino.

Asimismo, al interior de las instituciones hay cada vez más violencia y en algunas ocasiones estos eventos no se pueden ocultar, debido a que la agresión afecta de manera considerable al alumno tanto en lo académico (la no participación en clase por miedo a burlas, el escaso interés por asistir a la escuela).

En segundo lugar, en México Ruvalcaba et al (2015), en la pesquisa sobre la *“Aprobación parental de la violencia y victimización como predictores de la agresión y de*

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

*conductas prosociales*”, su objetivo fue analizar la relación de los mensajes explícitos de los padres ya sea para la agresión o resolución pacífica de conflictos, con la victimización y el desarrollo de conductas prosociales de los niños en el ambiente escolar. Es un estudio cuantitativo, transversal, correccional e inferencial.

Además, con una muestra de 302 niños escolarizados, cuyas edades oscila entre los 9 y los 15 años. La recolección de datos se realizó previo consentimiento informado por parte de rector y docentes, se utilizó el cuestionario de características sociodemográficas para obtener información sobre la edad, género, grado escolar que cursaba, escolaridad de los padres. Además, se empleó la Escala reducida de la agresión y victimización (Orpina, 2009) para medir el acoso escolar, Escala de conductas positiva (Orpina, 2009) para determinar las conductas prosociales, también, la Escala de apoyo parental para la agresión (Orpina, 2009) para establecer actitudes parentales hacia la violencia.

En conclusión, a mayor agresión mayor victimización, mayor poder de conductas prosociales por parte de compañeros, además, el apoyo parental frente a solución de problemas se desvanece frente a esto

Con este orden de ideas, este estudio es valioso porque manifiesta que la conducta violenta de los estudiantes agresores de grado octavo-a en el establecimiento educativo es una forma represiva para realizar agravio a otros y deleitar sus propios logros, es posible que los estudiantes que presentan conductas agresivas tengan problemas de adaptación escolar (rechazo) aspecto que puede interferir en su proceso académico.

En tercer lugar, en Colombia y Costa Rica en la investigación de Paredes et al (2010) sobre las “*Diferencias transculturales en las manifestaciones del Bullying en estudiantes de escuela secundaria*”, este estudio se trató de una comparación de dos estudios previos realizados uno en Colombia y otro en Costa Rica. Su objetivo fue

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

determinar las manifestaciones del fenómeno social en los dos países, en esta investigación, se utilizó una metodología cuantitativa donde participaron 824 escolares de educación secundaria: 463 estudiantes eran de Colombia (202 varones y 261 mujeres) y 361 participante por Costa Rica (175 varones y 187 mujeres). También, se empleó el Cuestionario de Paredes, Lega, Vernon para detención del Bullying (Olweus, 1998).

En fin, los investigadores concluyen que este fenómeno social se presenta en ambos países, en Costa Rica prevalece que los varones son más agresores que las mujeres utilizando sus fuerzas físicas, palabras fuertes y amenazas, mientras, que en Colombia los varones emplean apodo, ridiculizaciones y apodos que las mujeres. Los varones no toleran las características entre pares. También, que las mujeres utilizan poca la violencia en ambos países.

Por lo tanto, este estudio es importante porque esta posición coincide con la idea que se anhela desarrollar, se explica como el acoso escolar o bullying es una conducta de persecución física y psicológica que realizan varios alumnos contra otro. Estas situaciones pueden tener consecuencias negativas, inmediatas y a largo plazo, en los chicos que son víctimas.

En cuarto lugar, en Sincelejo se desarrolló un trabajo titulado: *“Caracterización del fenómeno del Bullying desde la perspectiva de la víctima, victimario y testigo”* por Clareth et al (2015), su objetivo es describir las manifestaciones del maltrato entre pares, con una muestra de 238 estudiantes, se usó el enfoque cuantitativo, modelo no experimental, diseño transversal descriptivo, como instrumento utilizado el CIMEI (Aviles, 1999).

En suma, se estima que el 14.70% de los escolares siempre son ignorados por sus compañeros, mientras que el 42.01% de los escolares a veces son ignorados por sus iguales, sin embargo, el 43.27% de los escolares nunca han sido ignorado por sus pares. Asimismo,

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

el 12.60% han sido insultado por algún igual. El 3.78% de los escolares han sido agredido por sus compañeros

Dicho de otro modo, el anterior estudio es importante porque se afirma la presencia de la violencia escolar esta situación puede tener consecuencias negativas inmediatas y a largo plazo, en los estudiantes que son víctimas que puede interferir en su proceso de aprendizaje y en su rendimiento escolar.

Por último, en Santa Marta se llevó a cabo una investigación titulada: “Bullying: un fenómeno por transformar” elaborado por Rodríguez y Mejía (2012), su objetivo es examinar el bullying como un fenómeno social y en su impacto social negativo. También, estimular el interés en la intervención de los centros educativos, la importancia que tiene la familia como factor de influencia en la presencia del bullying en la escuela influyendo en el rendimiento académico produciendo deserción escolar, fracaso escolar e incremento en la alfabetización.

También, manifiestan cuatro instrumentos como lo más usado para medir el Bullying: Cuestionario sobre el maltrato entre iguales estudio secundaria obligatorio ESO (Macia, 2009), Escala de violencia entre pares de Espelage (Cajigas de Segredo, Kahan, Luzardo, Najson & Zamalvide, 2004) y el CIMEI (Aviles, 1999).

Además, esta investigación es pertinente porque señala que las conductas violentas entre pares es una manera de dominio para realizar perjuicio a otros y deleitar sus propios logros. De este modo, expresa que el acoso escolar influye en la interacción con sus pares, convivencia escolar y en efecto al rendimiento académico.

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

### Marco Referencial

#### **Bullying**

Aun cuando el fenómeno del acoso escolar ha existido por mucho tiempo, no es sino hasta los años de 1970 en adelante aproximadamente, que se le dio una definición al acoso escolar o bullying siendo este cuando un estudiante es intimidado o violentado por otro u otros. Cabe resaltar que en todos los casos de bullying existen multivariadas consecuencias producto de los diferentes tipos de agresiones que puede presentar un estudiante o grupo de estudiantes en las instituciones educativas; no solo la víctima es presa de los efectos del bullying, el agresor o agresores y espectadores también son recipientes de aprendizajes negativos que afecta su cotidianidad en el día a día, (Ponce y Cucunubá, 2014).

El bullying es un tipo de violencia que presenta distintas problemáticas a nivel social, familiar, cultural, económico, político y en zonas como el Magdalena donde la violencia es y ha sido un referente en la comunicación interpersonal, estudiantes, docentes y padres de familia cada vez están en mayor riesgo dado que el bullying no solo afecta a estudiantes sino a otros agentes como los mencionados anteriormente; además teniendo en cuenta que en las instituciones educativas hay multiculturalidad y diversidad, se generan diferencias sociales y económicas. Históricamente en ciertas zonas de la región sigue impregnado algunos residuos de violencia que afectan las dinámicas familiares y personales ocasionando que la manifestación del acoso escolar sea considerada como una problemática de salud pública, (Beltrán y Quintero, 2021).

Sin embargo, no todos los factores asociados al bullying son negativos, existen otros que pueden promover conductas sanas o evitar que ocurra la agresión; por ejemplo, colocarse en los zapatos del otro puede ser una estrategia para comprender las actitudes e ideas de otras personas, (García y Sáinz, 2021).

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

De esta manera, junto con estrategias de motivación puede modificarse y promover el clima escolar para mejorar el ambiente en el aula, dado que el rendimiento académico no solo es afectado por factores externos sino por factores internos a la persona víctima o victimario, donde existe una influencia del autoconcepto y la autoestima en el desarrollo general de un estudiante en sus procesos de formación académica, (Bongiorni, 2015).

### **Convivencia escolar**

La convivencia es la forma en que actúa una persona frente a otra o hacia un grupo. Esta interacción dentro de la escuela es una manera de integrarse a la vida social de manera responsable por medio del aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales y personales. Las personas existen y coexiste de manera casi que automática, pero la convivencia se construye a partir de un proceso de enseñanza-aprendizaje y la interacción entre los estudiante, docentes y miembros de la comunidad educativa en este caso (Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, Pertuz, Guette, Polo, ... & Osorio, 2018).

De esta manera, la convivencia se concibe como una construcción social y por ende la responsabilidad es de todos y todas, en el caso de la escuela, la comunidad educativa conformada por docentes, estudiantes, padres y madres de familia, acudientes, tutores legales, son los encargados de vivir con respeto y armonía. La convivencia escolar tiene el objetivo de formar a ciudadanos de una manera integral, donde los estudiantes reconozcan que una sana convivencia es primordial para prevenir la violencia (Sandoval, 2014).

Del mismo modo, no se puede desligar el concepto de convivencia del concepto de aprendizaje, dado que para que haya un aprendizaje adecuado en las instituciones educativas es necesario una buena comunicación, de respeto, un diálogo pacífico, así se creará el espacio adecuado para aprender; sin embargo, ambos conceptos no son mutuamente excluyentes, pero si necesarios para que se presenten de una manera adecuada, (Ianni, 2003).

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Teniendo en cuenta lo expresado por algunos autores anteriormente, se entiende que la convivencia escolar está relacionada con los procesos académicos que se llevan en la escuela, por tal motivo un estudiante puede subir o bajar su rendimiento, fortalecer o disminuir sus capacidades personales dependiendo del tipo de convivencia y clima que se maneje dentro del aula o en el plantel educativo en general.

### **Rendimiento académico**

Por otra parte, el rendimiento académico expresa los resultados de las capacidades que posee un alumno en el que expresa lo que ha aprendido en su proceso de formación educativa dentro de la institución, además del proceso de aprendizaje personal que cada individuo realiza fuera del colegio; según Álvarez (2022), el rendimiento académico de los estudiantes se ve afectado significativamente por el bullying que pueda ejercerse en un salón de clases; ya que a mayor bullying, el aprendizaje de un estudiante se verá limitado debido a la conducta agresiva, desinterés, indisciplina, que manifiestan tanto el agresor como la víctima reduciendo así su capacidad de asimilación y comprensión de nuevos conceptos (p. 41).

Del mismo modo, existen diversos factores que influyen en el rendimiento escolar, como los familiares, económicos, migratorios, de salud, embarazo a temprana edad, repitencia, desmotivación y bullying; dependiendo de la zona, cultura y grupos así influirán más unos factores que otros. Los que suelen afectar en mayor medida el rendimiento académico en instituciones privadas son el cambio de residencia, o factores económicos, mientras que el bullying, problema de adicciones, embarazos y trabajo infantil suelen ser factores que mayor inciden en la deserción escolar, (Reátegui y Salas, 2019).

En cuanto al rendimiento académico se refiere existen unos determinantes que conllevan a que los estudiantes tengan alto o bajo rendimiento, sin embargo la presión que ejerce las expectativas de las familias, docentes, sociedad, generan mayor estrés al momento

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

de ellos encarar su situación académica; es por ello que los factores psicológicos como la actitud, personalidad y la voluntad influyen en el rendimiento escolar, si los estudiantes cuentan con herramientas que le permitan hacer frente a la demanda que le exige la sociedad y la academia; la decisión de trabajar o estudiar desgasta mentalmente a los estudiantes y les impide realizar acorde sus quehaceres escolares, además el acompañamiento que le brinda los acudientes al proceso de enseñanza de sus acudidos es significativo para mejorar la actitud y motivación durante todo el proceso, (Rodríguez, Ordoñez y Hidalgo, 2021).

Así como las expectativas sociales ejercen presión en el estudiantado y afectan el rendimiento académico, también pueden ser un medio para que los alumnos identifiquen roles, dinámicas, patrones de conducta (adecuados e inadecuados), y a través de la experiencia de un mediador (docente), puedan experimentar distintos puntos de vista, diferentes perspectivas de ver y vivir la realidad que compone a la sociedad; los juegos son formas de experimentar la realidad, sobre todo los juegos de roles. Donde los estudiantes pueden ser capaces de expandir su imaginación frente a situaciones de la vida cotidiana colocándose en los zapatos de otra persona.

### **Juego de roles**

El entorno en el que se desenvuelven los estudiantes se convierte en un factor desencadenante de lo que puede ocurrir con el sujeto o sujetos, dado que cada uno vive experiencias distintas, aunque estén en el mismo ambiente, posteriormente reflejan su comportamiento con base a lo experimentado. Por consiguiente, en el entorno educativo se habla de procesos de formación significativos en los cuales el juego de roles se ha convertido en parte fundamental para ayudar en temáticas como toma de decisiones, resolución de conflicto, problemas de comunicación, ejercitar habilidades sociales, entre otros. Dado que el

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

juego es una práctica que permite socializar, ser empático, trazar metas, aprender a desempeñar un rol; de esta manera lo sugiere, (Granados, 2019).

El juego de roles es una manera de cambiar la realidad en las aulas de clase, iniciando porque tiene unas reglas específicas y los estudiantes se deben ajustar a ellas, tienen la posibilidad de interpretar una situación o un personaje que tal vez no sea el que ellos representan en su día a día, además tienen libertad de expresión y decisión; de esta manera exploran y comprenden su comportamiento y el de otros, son capaces de reconocer alternativas de respuestas, promueven el aprendizaje dependiendo la situación que se trabaje, como lo estipula Martín, (1992) “el juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles...” citado en (Cobo y Valdivia, 2017).

De tal manera, que como estrategia para reducir las dificultades en el aprendizaje generadas por diversos factores entre estos el bullying, es importante retomar actividades de juegos, como el juego de roles que permite que las personas en su momento se auto reconozcan como seres con grandes capacidades y aptitudes, propiciando confianza en ellos mismos, dando también la oportunidad a la inclusión de aquellos estudiantes que pudieran ser estigmatizados en su ambiente académico y social; además de generar espacios de proyección y sentido de pertenencia hacia un mejor clima escolar y una comunidad más inclusiva, (Olivares, 2020).

### **Marco legal**

El acoso escolar o bullying es una preocupación que tiene el sistema educativo en Colombia y en los demás países. Debido a esta problemática nace en la coyuntura con la implementación de la Ley 115 de 1994 -Ley General de la Educación- por medio de la Ley 1620 de 2013 para la convivencia escolar, la prevención y la mitigación de la violencia

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

escolar en las instituciones educativas

La Constitución Política de Colombia de 1991 en donde el art. 67 la educación se fija como un derecho, un servicio público, además, gratis y obligatorio para todos los colombianos. Además, en el cual el art. 44 la educación como derecho para los niños se determina, al mismo tiempo, proteger al infante de la violencia física y garantizar el desarrollo integral y en que el art. 45 la educación y la formación integral para los adolescentes se concreta.

El presente trabajo se enmarca bajo la normatividad nacional que aborda el acoso escolar o bullying, teniendo en cuenta la problemática extendida a todas las esferas que intervienen en la situación del acoso escolar/bullying en Colombia.

El Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales de 1966, entra en vigor el 3 de enero de 1976 en donde el art. 13 establece que la educación debe estar dirigida a contribuir en el pleno mejoramiento del sentido de la dignidad y de la personalidad, además, capacitar a todas las personas para contribuir positivamente en una sociedad libre.

En todo caso, el Pacto admite el derecho a la educación, además debe orientarse con destino al desarrollo de todas las personas, fortaleciendo el cumplimiento de los derechos humanos fundamentales.

La Convención americana Sobre Derechos Humanos (Pacto de San José) entre el 7 al 22 de noviembre de 1969 en donde el art. 5 establece que: toda persona tiene derecho a que se respete su integridad física, moral y psíquica, además nadie puede ser sometido a torturas, ni tratos crueles, inhumanos o degradantes.

También, el art. 11 establece el derecho al respeto de la honra y el reconocimiento de la dignidad. En el art. 18 todo niño, niña y adolescente tiene derecho a medidas de

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

protección que su condición de menor establece por parte de su familia, de la sociedad y el Estado.

Por otro lado, la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989 entra en vigor el 2 de septiembre de 1990, en el art. 3, 28 y 29 establecen que se debe asegurar al niño la protección y el cuidado que sean necesarios para desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, además, certificarán que las instituciones, servicios y establecimientos encargados del cuidado o la protección de los niños cumplan las normas establecidas por las autoridades competentes.

En resumen, todo niño, niña y adolescente debe ser protegido por el Estado, atender su bienestar, las instituciones educativas deben acatar las normas a cabalidad en el cuidado y amparo de los niños, niñas y adolescentes.

A nivel nacional, la Ley 1620 de 2013 manifiesta en el art. 4 y 8 que se debe garantizar la protección integral de los niños, niñas y adolescentes y la ruta de atención integral para la convivencia escolar en los espacios educativos, tomando en cuenta el contexto social y cultural. Así como también promover y fortalecer la educación para la paz, como estrategia de mitigación de todas las situaciones y conductas que fomenten situaciones de violencia escolar. (Ley1620, 2013. p. 2-5)

Por otro lado, la conformación del Comité Nacional de Convivencia Escolar, es necesaria para precisar las estrategias para el desarrollo del sistema.

También, la Ley 1098 de 2006 en el art. 18 y 43 establecen que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra todas las acciones o comportamientos que causen muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico. En especial, hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades

## LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

sobresalientes. Los NNA tienen derecho a ser protegidos contra cualquier tipo de maltrato por parte de sus progenitores, o de las personas responsables del cuidado tanto en el hogar como en la escuela y la comunidad., escolar y comunitario.

## **Metodología**

### **Paradigma socio-crítico**

De acuerdo con Arnal (1992) el paradigma socio-crítico se basa en la construcción crítica de la sociedad la cual no es solo interpretativa ni puramente empírica, pues plantea que el conocimiento se construye a través de la reflexión de las necesidades que presenta un grupo. Por tanto, esta investigación acoge dicho paradigma ya que pretende conocer a través de instrumentos y técnicas, las ideas, características y percepciones de los estudiantes sobre la problemática de bullying presentada en la institución educativa; y así por medio de la implementación de la estrategia de juego de roles mejorar la convivencia escolar y disminuir el bajo rendimiento académico.

### **Enfoque mixto**

Como lo propone Hernández et al (2014) la investigación con enfoque mixto es un proceso cuyas etapas se preceden una a la otra, delimitando los objetivos y pregunta de investigación; integrando los métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más amplia del fenómeno de estudio. Teniendo en cuenta que con el presente estudio se pretende determinar el efecto de los juegos de roles se requiere un análisis de proporciones el cual es el número de observaciones con una característica en particular dentro de un grupo de referencia, y un análisis de los aspectos calificativos en el grupo de octavo grado de la institución educativa, por ello se busca medir las variables de rendimiento académico y bullying, posteriormente comparar si la implementación de las dinámicas de juego de roles es efectiva y analizar la información teniendo en cuenta las fortalezas metodológicamente aplicativas del enfoque cualitativo y el cuantitativo.

### **Alcance descriptivo correlacional**

La investigación descriptiva se emplea para describir sucesos nuevos y dar relevancia a un estudio. Por su parte, la investigación correlacional se emplea para realizar medición de dos o más variables. Teniendo en cuenta que la presente investigación busca conocer los efectos que tiene el juego de roles en el rendimiento académico y la convivencia en el aula, se escoge el tipo de alcance descriptivo dado que se analizará e interpretará los resultados obtenidos de la aplicación de las dinámicas de juego de roles, y correlacional, dado que se ajusta al estudio de las variables propuestas en el objetivo del presente estudio, como lo son bullying y las estrategias pedagógicas que promueven cambios positivos en la convivencia del aula.

### **Diseño metodológico**

Teniendo en cuenta el enfoque mixto y el tipo de investigación de este estudio, se tomó, por un lado, como fuente de información secundaria los artículos, investigaciones, documentos y estudios que se hayan realizado anteriormente con las variables descritas en el objetivo de la investigación. Por otra parte, se toma como fuente de información primaria los resultados que arrojen las técnicas de recolección y análisis de la información como lo son las encuestas, instrumentos de medición, la observación, talleres con grupos, cuestionarios y entrevistas que se apliquen. Siendo así se considera un diseño concurrente, secuencial e integrativo dado que en la presente investigación cada una de las etapas se conecta en simultáneo y posteriormente, se analizarán los datos tanto cuantitativos como cualitativos, para hacer una integración de la información con el fin de llegar a una conclusión que determine la situación de la muestra a estudiar.

**Fase I:** Debido a la situación de pandemia, surge la necesidad de conocer la situación académica y de convivencia actual de los estudiantes, por esta razón se formula la pregunta si la aplicación de dinámicas como el juego de roles ayudaría a disminuir el bajo rendimiento

académico producto del bullying y mejorar la convivencia en el aula, posteriormente se plantean los objetivos de diseñar, analizar y evaluar si las estrategias de juego de roles influye positivamente en la convivencia escolar y rendimiento académico; luego se buscó antecedentes relacionados a las variables a estudiar, y se definen dichas variables, relacionando la teoría sobre el rendimiento académico, el bullying, y la implementación del juego de roles como estrategia para mejorar la convivencia escolar. Después de tener relacionadas estas variables se prevé analizarlas teniendo en cuenta fuentes de información primaria como la obtenida por los talleres, la observación, encuestas, cuestionarios, instrumentos.

**Fase II:** Para llevar a cabo esta investigación se partió de la experiencia que tienen los investigadores a través del contacto con la Institución Educativa Jacqueline Kennedy, es por este conocimiento previo de los estudiantes y el ambiente en el que se desenvuelven se decide trabajar con el grado octavo, sabiendo que no todos los estudiantes son víctimas o victimarios de bullying. En esta fase se dispone a llevar a cabo el trabajo de campo en el cual se presentará al rector de la institución educativa mediante una carta la investigación con el fin de autorizar la recolección de la información, para posteriormente implementar las dinámicas de juego de roles a los estudiantes del grado octavo.

**Fase III:** En esta fase se analizarán los datos recolectados en la fase II, y así realizar la triangulación de los resultados con los datos suministrados por los diferentes métodos de recolección de información, contrastando el conjunto de observaciones entre sí para dar respuesta a la pregunta de investigación.

### **Población y muestra**

La población del presente estudio está constituida por los 144 estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Jacqueline Kennedy. La muestra al igual que la población fue escogida de

manera aleatoria de los cuales se cuentan con un total de 38 estudiantes del grado octavo A, 26 niños y 12 niñas.

El muestreo empleado para esta investigación es aleatorio estratificado, donde la población se toma del grado octavo de la institución educativa Jacqueline Kennedy, cuya selección de la muestra fue no probabilística, sin distinguir entre el sexo.

### **Técnicas e instrumentos**

Las técnicas y los instrumentos con los cuales se recogerá la información son:

**La encuesta:** es una técnica que se lleva a cabo a través de la aplicación de un instrumento como el cuestionario a un grupo de personas. Esta encuesta consiste en conocer la percepción de los estudiantes frente a la problemática de bullying y rendimiento académico.

**Talleres con grupos:** es una técnica metodológica de planificación y estructura del aprendizaje los cuales están encaminados a expresar las dinámicas de juego de roles, partiendo de unas situaciones previamente planeadas.

**Revisión documental:** es una técnica de observación, complementaria en caso de que haya registro de acciones o programas empleados a un tema específico los cuales sirven como base para la aplicación de las temáticas que se plantearan durante la sesión.

**Entrevista:** es una técnica empleada para recoger información a través de una conversación estructurada, semi estructurada sobre una temática en específico, en este caso tienen el fin de conocer información relevante sobre los estudiantes en el aula. La entrevista es conocida también como un instrumento que a través de su flexibilidad permite recolectar información de las actitudes de los entrevistados frente al tema principal que es el indagar acerca de la experiencia que tuvieron en los talleres, los cambios que generó.

**La observación directa** de los estudiantes, de la cual se tendrá una apreciación de la conducta inicial, cambios y conducta final, antes, durante y después de la aplicación de las dinámicas de juego de roles.

**El diario de campo**, el cual permite registrar lo que ocurre en el entorno de un individuo o grupo, y así comprender el sistema social en el que se desenvuelven.

**Escalas de medición**, las cuales permitirán medir el grado de motivación y atención de los estudiantes durante el proceso de aplicación.

**Registro de las notas académicas**, las cuales permitirán conocer el rendimiento académico de los estudiantes y así poder conocer a fondo la influencia de la dificultad en la convivencia escolar y las notas.

### **Análisis y Discusión de Resultados**

En el presente apartado se despliegan los resultados de la investigación, posterior a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos (Encuesta, Talleres, Revisión documental y Entrevista) sobre los 38 estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Jacqueline Kennedy, cuyos hallazgos se presentan a continuación en respuesta a cada uno de los objetivos dispuestos al inicio del estudio.

Del mismo modo se enfatizan los análisis e interpretaciones a propósito de los datos obtenidos y con ello se recurre a la discusión con las teorías de base y el estado del arte de la investigación, utilizando para ello el enfoque interpretativo. Seguidamente, se muestra la triangulación de los resultados con los datos suministrados desde los diferentes métodos de recolección de información, los cuales son contrastados con el conjunto de observaciones entre sí para dar respuesta a la pregunta central del estudio.

Para su desarrollo se tomaron en cuenta los resultados obtenidos sobre el rendimiento del curso, la escala de motivación y la encuesta sobre convivencia escolar, tanto para motivar e involucrar a los estudiantes haciéndolos ser empáticos con sus compañeros ante situaciones de burla o violencia, como también para que los docentes consideren la gamificación como una opción de primera mano a modo de mantener el interés de los estudiantes en el quehacer educativo.

***Jugando aprendo a convivir -estrategia pedagógica basada en juegos de roles***

La aplicación de la escala de motivación arrojó que el 73% de los estudiantes de 8 A de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy se sienten motivados hacia el estudio, pues consideran que es necesario superarse para encontrar un trabajo bien pagado, de modo que la mayoría sueña con tener un buen futuro y son conscientes de que el estudio es el camino al éxito. Lo señalado claro que puede alinearse con el desempeño académico de los estudiantes de este curso; al respecto y a partir de una entrevista a los docentes fue posible conocer que de los 38 estudiantes que integran este curso 5 de ellos tiene bajas calificaciones en Matemáticas, 7 en Lengua Castellana, 4 en el área de Ciencias naturales y 4 en Ciencias sociales, en tanto la mayoría tiene un promedio de 7,5 en todas las áreas en la escala del 1 al 10.

En cuanto al trato por parte de los docentes la mayoría dice sentirse bien tratados (87%) y eso se refleja al sentirse bien en la escuela; no obstante, cuando se les indagó sobre el maltrato recibido, la mitad de los estudiantes asintió que muchas veces, dividiéndose las opiniones en cuanto al tiempo, ya que algunos destacaron que desde hace una semana (33%) y otros desde hace un mes (30%). Casi la totalidad aseguró que desearían decir quien los maltrata y el 60% destacó que desconocen la causa del bullying, siendo los ofensores de la misma clase generando maltratado dentro de la misma aula (60%).

En opinión de los estudiantes quienes han detenido el maltrato son los docentes (80%), pero en general con quien hablan al ser maltratados es con los compañeros (53%). Esto hace que la mayoría de los jóvenes consideren que serían capaces de maltratar si son provocados (53%), confesando que cuando lo han hecho a los demás compañeros les ha parecido mal (33%) o a su familia (27%), reafirmando que lo han hecho por provocación (30%).

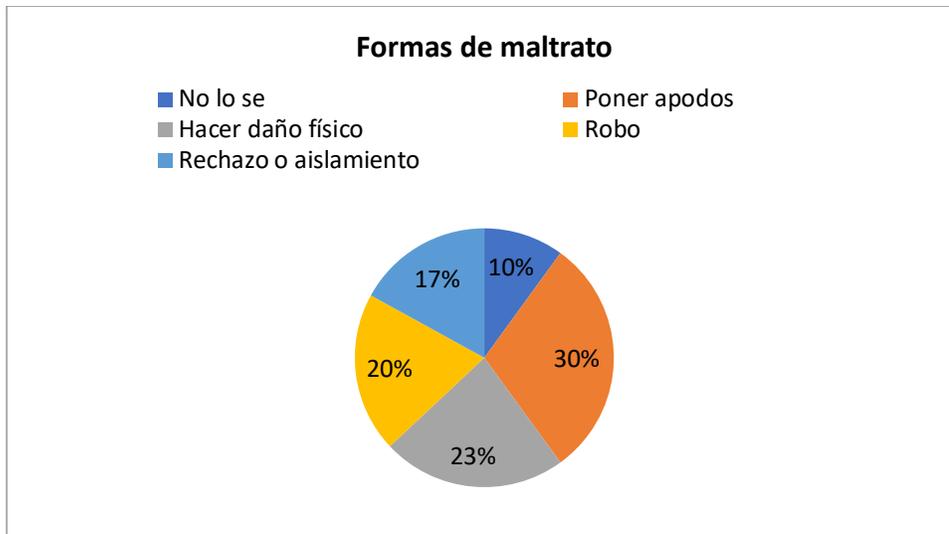


Gráfico 1. Se evidencia la tendencia de las respuestas de los estudiantes de 8vo A en cuanto a las formas de maltrato que se practican en el aula.

En cuanto a las formas de maltrato, tal como se observa en la gráfica 1, los estudiantes aseguran que se consideran maltratados por la asignación de apodos (30%) o agresiones físicas (23%), asegurando que pocas veces son ellos quienes practican agresiones a los demás (63%); lo estudiantes destacan que intentan cortar la situación personalmente e impedir la violencia escolar (30%) y confían en que existe una solución para evitarlo (60%) para lo cual sugieren que los docentes sean quienes actúen a modo de contrarrestar la situación (87%).

Con base en los resultados obtenidos, se plantea el diseño de una estrategia didáctica denominada *Jugando aprendo a convivir* que mantenga el interés de los estudiantes y capte la atención del poco porcentaje de ellos que no se encuentran totalmente motivados por sus estudios, de manera que a través de la gamificación sea posible generar motivación constante dentro de las actividades académicas y mejore la convivencia entre pares.

“*Jugando aprendo a convivir*” se desplegó en cinco talleres comenzando por la **Sensibilización y Empatía** que refiere a la introducción hacia lo que es el juego de roles, seguido de la

**Resiliencia y Autocontrol** siendo en donde se ponen en práctica los roles de los estudiantes ante situaciones como el bullying; un tercer taller que se denomina **Animando Realidades**, orientada a darle vida a los objetos o cosas para mostrar cómo las personas sienten y piensan, para dar paso a un cuarto taller denominado **Imitando Ando**, en la cual se toma el papel a imitar para reproducir gestos y actuaciones observados y finalmente el taller de cierre **Recreando Aprendo**, en la cual a través de las representaciones y la práctica de roles los estudiantes afianzan su accionar ante un hecho de conflicto escolar.

Todo esto se considera a modo de integrar los componentes y actores que se requieren involucrar para los fines dispuestos, así como también la distribución de los contenidos que se pretenden desarrollar en cada sesión estimada en la estrategia. Por otro lado, se precisa que los talleres si bien van destinados a la formación integral de los estudiantes para mantener la convivencia debe incorporar el carácter lúdico o gamificador con lo cual será posible motivar a los estudiantes e integrarlos de una manera distinta e innovadora hacia el conocimiento.

Se debe destinar la primera etapa de los talleres a la “Sensibilización y Empatía con lo cual se estaría principalmente interesando a los actores involucrados en la estrategia y además se atendería la necesidad de ponerse en los zapatos del otro para entender su realidad y reflexionar acerca del conflicto o la convivencia insana.

Es así que por medio de esta primera fase da inicio a la estrategia con la cual se procura cambiar la realidad en las aulas de clase (Martín, 1992)., utilizando para ello reglas específicas desde el juego de roles, las cuales los estudiantes deben seguir en tanto interpretan alguna situación o personaje distinto al de su día a día, con libertad de expresión y decisión, explorando y comprendiendo su comportamiento y el de otros por el reconocimiento de alternativas que promueven el aprendizaje, como lo estipula teóricamente Martín (1992).

A partir de la implementación de este taller se recurre también a la consideración de los resultados sobre la convivencia y los registros del Diario de Campo sobre el grado 8-A de la institución objeto de estudio, se observaron situaciones permeadas por las burlas, ofensas, maltrato físico y el empleo de un lenguaje soez. De hecho, los propios estudiantes reconocieron en su grupo que hay situaciones de violencia en las que no se sienten en capacidad de afrontarlas, lo que conlleva a que respondan de formas inadecuadas frente al conflicto en el aula y terminen en enfrentamientos

TALLER: Nº 1	Nombre de la actividad: Me pongo en los zapatos de otros
Tiempo: 60 minutos	Población: estudiantes
Objetivo de la actividad: Fomentar la empatía en los estudiantes 8-A para mejorar las relaciones interpersonales	
Descripción Metodológica:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Inicio: Se realiza la dinámica rompe hielo: Mi nuevo nombre</li> <li>2 : Se lanza la pregunta de introducción: ¿para ti que es ponerte en los zapatos del otro?</li> <li>3 Se les hará una explicación sobre el significado de la empatía</li> <li>4 Realizar por último una reflexión</li> </ol> <p>Sesión 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica de presentación: Mi Nuevo nombre</li> <li>- Material: tarjetas y marcadores</li> <li>- Desarrollo: se escriben en las tarjetas nombres divertidísimos como: “pera, manzana, etc.” y antes de empezar el evento se le entregan al azar las tarjetas a los participantes, el nombre que les aparezca será su nombre de toda la jornada del taller, se les explica a todos que solo se pueden llamar por ese nombre durante el taller, los que digan el nombre real de alguien se le pone una penitencia</li> <li>- Preguntas Introdutorias: ¿Para ti, que es la empatía?</li> <li>- Luego se enumera los estudiantes del 1 al 4, entre ellos se nombrar un monitor. Se separan por grupo numerados. Los responsables del taller harán entrega de un zapato con el número correspondiente de cada grupo.</li> <li>- Los estudiantes describirán cada personaje del rol asignado</li> <li>- Los estudiantes en grupo deberán identificar las fortalezas y las debilidades del rol asignado, el monitor deberá socializarlo</li> <li>- Se cierra el taller con una reflexión del tema</li> </ul>	

En esta fase se procura integrar a estudiantes y docentes a la estrategia pedagógica diseñada, implementando dentro de ella dinámicas que coadyuven al fortalecimiento de la resolución de

conflictos, los problemas de comunicación, a través del desarrollo de habilidades sociales con la intención de hacer frente a las conductas que alteran la convivencia, las buenas relaciones escolares se conciben como una construcción social que es responsabilidad de todos los integrantes de la comunidad educativa conformada por docentes, estudiantes, padres y madres de familia, acudientes, tutores legales, quienes son los encargados de vivir con respeto y armonía, con el objetivo de formar a ciudadanos de una manera integral, donde los estudiantes reconozcan que una sana convivencia es primordial para prevenir la violencia (Sandoval, 2014).

De esta manera se sugiere el siguiente taller denominado “Resiliencia y Autocontrol”, atendiendo los resultados sobre la convivencia considerando que se presentan situaciones de violencia física y diferencias en tanto resulta indispensable que se pueda gestar la capacidad de sobreponerse ante la crisis y asimismo de controlar emociones. En esta fase se concreta una actividad convivencial orientada al desarrollo de habilidades personales, comunicación, relaciones interpersonales, mucho más centradas en la individualidad de cada estudiante para que afloren desde ello actitudes con las cuales sea posible hacer frente al *bullying*, considerado como un tipo de violencia que se presenta desde distintas problemáticas a nivel social, familiar, cultural, económico, político y que ha sido un referente en la comunicación interpersonal en el ámbito escolar, así como las dinámicas familiares y personales de esta problemática que se considera de salud pública (Beltrán y Quintero, 2021).

Dentro de esta actividad se plantea que los estudiantes logren resolver problemas o conflictos de forma asertiva, disponiendo de actividades para el afianzamiento de los valores y habilidades personales que se reflejen en el contexto escolar considerando para ello representaciones reflexivas con respecto a cada ser, lo cual coadyuvará un clima libre de *bullying*.

TALLER: N° 2	Nombre de la actividad: Soy resiliente
Tiempo: 60 minutos	Población: estudiantes 8-b
Objetivo de la actividad: Promover la resiliencia en los estudiantes de 8-b	
Descripción Metodológica:	
1	Se realiza la dinámica El mesero
2	Se proyecta el video 7 claves para promover la resiliencia en los estudiantes
3	Se hace la pregunta ¿usted se considera resiliente?
4	Se hace entrega de figuras en esponjas
5	Se hace la dinámica sobre las emociones
6	Se pregunta ¿puede ud. controlar sus emociones?
7	Por ultimo una reflexión
Sesión 1:	
-	Dinámica de presentación: Mi Nuevo nombre
-	Material: tarjetas y marcadores
-	Desarrollo: se escriben en la tarjetas nombres divertidísimos como: “tolerancia, alegría, paz, perdón etc.” y antes de empezar el evento se le entregan al azar las tarjetas a los participantes, el nombre que les aparezca será su nombre de toda la noche, se le explica a todos que solo se pueden llamar por ese nombre todo el día, los que digan el nombre real de alguien se les acumulan como puntos negativos que al final de la día, al que más se equivocó se le asignara un castigo
-	
Bibliografía: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vXHPsCempr4">https://www.youtube.com/watch?v=vXHPsCempr4</a>	

Ya que la violencia escolar puede afectar sin duda la convivencia entre los estudiantes, se dispone el afianzamiento de un siguiente taller titulado “Animando Realidades” en atención a la necesidad de que los estudiantes dejen atrás las peleas y situaciones conflictivas reseñadas en el Diario de Campo donde se describe la convivencia entre ellos, a través de una dinámica con la que busca que los jóvenes den vida o animación a los objetos o cosas sobre cómo las personas sienten o piensan, a modo de entender a los demás.

TALLER: Nº 3	Nombre de la actividad: Te ánimo y te entiendo
Tiempo: 60 minutos	Población: estudiantes
Objetivo de la actividad: Desarrollar la capacidad de comprensión de los demás en los estudiantes 8-A para el fortalecimiento del respeto	
Descripción Metodológica:	
5	Inicio: Se realiza la dinámica rompe hielo: A quien animo
6	Se lanza la pregunta de introducción: ¿para ti que es animar la realidad de otro?
7	Se les hará una explicación sobre el significado del respeto
8	Realizar por último una reflexión
	Sesión 1:
	- Dinámica de presentación: A quien animo
	- Material: objetos, papeles y marcadores
	- Desarrollo: se escriben en los papeles los nombres de las personas que serán animadas y, se les explica a todos que deben animar su objeto o juguete sin decir de quien se trata, expresando qué piensa y cómo se siente.
	- Preguntas Introdutorias: ¿Para ti, que es el respeto?
	- Los estudiantes describirán cada persona que animan y porqué debe ser respetada
	- Se cierra el taller con una reflexión del tema

, en atención el hecho de que los estudiantes reconocieron en su grupo que hay situaciones de violencia en las que no se sienten en capacidad de afrontarlas, lo que conlleva a que respondan de formas inadecuadas frente al conflicto en el aula; de allí que en esta fase

TALLER: Nº 4	Nombre de la actividad: Imitando y Reflexionoo y Reflexiono
Tiempo: 60 minutos	Población: estudiantes
Objetivo de la actividad: Promover en los estudiantes 8-A la reflexión sobre las consecuencias de la violencia escolar	
Descripción Metodológica:	
<p>9 Inicio: Se realiza la dinámica rompe hielo: Vamos a imitar un arbol</p> <p>10 Se lanza la pregunta de introducción: ¿para ti que es imitar a alguien que sufre?</p> <p>11 Se les hará una explicación sobre el significado de las consecuencias del bullying</p> <p>12 Realizar por último una reflexión</p> <p>Sesión 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica de presentación: Imitaciones</li> <li>- Material: no se requieren</li> <li>- Desarrollo: se dice a cada estudiante al oido qué tipo de estudiante asediado por el bullying deben imitar para que los demás puedan adivinar y observar las consecuencias de la violencia escolar.</li> <li>- Preguntas Introdutorias: ¿Para ti, que amar al otro?</li> <li>- Los estudiantes reflexionarán sobre las consecuencias de atacar a otros compañeros</li> <li>- Se cierra el taller con una reflexión del tema</li> </ul>	

Finalmente se recurre al último taller denominado “Recreando Aprendo”, atendiendo que más del 70% de los estudiantes se siente motivado con la escuela y las actividades que en ella se realizan, de manera que puedan entender que con la recreación de otras realidades también pueden aprender a convivir y conocer nuevos saberes; en esta fase se realiza una actividad de reflexión y valoración de todas las dinámicas de la estrategia por parte de los estudiantes y docentes poniendo en marcha nuevamente el juego de roles y a través de un intercambio reflexivo e integrador.

Rodríguez, Ordoñez e Hidalgo (2021) refieren que existen determinantes para que los estudiantes tengan alto o bajo rendimiento y, es por ello que los factores psicológicos como la actitud, personalidad y voluntad influyen. En este punto subyace lo relativo a la motivación, aunque se debe tener en cuenta, según los preceptos teóricos, que la decisión de trabajar o

estudiar puede desgastar mentalmente a los estudiantes y les impide realizar sus quehaceres escolares, además el acompañamiento que le brinda los acudientes al proceso de enseñanza de sus acudidos es significativo para mejorar la actitud y motivación durante todo el proceso.

TALLER: 53	Nombre de la actividad: Recreando Aprendo analizar el video cinematográfico Broma Al Maestro Va Demasiado Lejos
Tiempo: 60 minutos	Población: estudiantes de 8Ab
Objetivo de la actividad: reflexionar sobre situación de casos con respecto a comportamiento dentro del aula	
Descripción Metodológica: se les hace saber a la comunidad del grado 8Ab sobre analizar el video corto con relación a situaciones que no son ajenas a que suceda en el salón de clases	
Antes del video, responder los siguientes interrogantes	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ¿Dentro del salón hay estudiantes que hace uso de bromas para desprestigiar a los demás?</li> <li>2) ¿Qué sientes cuando recibes una broma, en el lugar de la víctima?</li> <li>3) ¿Qué sientes cuando recibes una broma, en el lugar del victimario?</li> <li>4) ¿Qué estrategias se abordarían dando tu punto de vista para mitigar esta problemática del bullying en la escuela?</li> <li>5) ¿ si te evaluarías del 1 al 5 con respeto a apoyar, a las burlas hacia mismo y los demás?</li> </ol>	
Video : .	

A tal fin en esta fase en taller, es, la recurrencia a las actividades lúdicas integradas con los objetivos educativos por medio del juego de roles, podría permite finalmente coadyuvar a un mejoramiento de todos los signos contrarios al proceso educativo en el 8Ab evidenciados en la convivencia y el rendimiento de estos estudiantes, logrando que con la recreación de situaciones aprendan a actuar adecuadamente con respecto a sus compañeros y e incluso maestros.

De esta manera, en el grado 8-A sería posible integrar la estrategia de implementación del juego de roles orientada hacia la convivencia escolar y el rendimiento académico, tomando en cuenta los resultados del cuestionario en el cual se les indagó a los estudiantes sobre el trato, atención, acciones y valoración de los demás, así como la promoción del trabajo colaborativo, la aplicación de las normas y participación en el diálogo, junto a la práctica del respeto entre otros valores.

En cuanto al tiempo en que se puede ejecutar la estrategia se precisan tres semanas dentro del período escolar, dando a taller su desarrollo en un día de cada semana durante 60 minutos, en los espacios de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy, siendo los colaboradores para ejecutarlo los investigadores, así como psicólogos y orientadores invitados. En relación a los recursos a utilizar, la estrategia no representa ningún costo adicional para la institución, en tanto se podrán disponer de papelería y material reciclable al momento de desarrollar las actividades de escenificación o representación correspondientes al juego de roles.

### **Juego de roles: Jugando aprendo a convivir: Camino ala convivencia y el rendimiento académico**

En este capítulo se analiza sí la implementación de la estrategia pedagógica basada en juego de roles *Jugando aprendo a convivir* en niños y niñas de 8 de la Institución Educativa Jaqueline Kennedy en la ciudad de Santa Marta generó impacto en la convivencia escolar entre los estudiantes de 8-a asociada a las relaciones interpersonales, de igual manera en su rendimiento académico.

#### **Taller 1: Sensibilización y Empatía**

La estrategia viabilizada por medio de este taller buscó fomentar la empatía en los estudiantes para mejorar las relaciones interpersonales, así como también sensibilizarlos sobre el daño que pueden hacer las distintas formas de violencia si las practican en su contexto educativo e incluso en su vida diaria.

Si bien este taller guarda correspondencia con el establecimiento de una estrategia basada en la realidad educativa que fue abordada, es preciso recordar que el juego de roles puede desarrollarse en los procesos de formación significativos en los cuales se ha convertido en parte fundamental para ayudar en temáticas como la toma de decisiones, la resolución de conflicto, los problemas de comunicación, el ejercicio de las habilidades sociales, entre otros.

Se notó una buena acogida de los estudiantes a través de su comunicación no verbal; al iniciar la actividad; 3 de ellos alzaron la mano y expresaron que sería de mucha ayuda que estas actividades se sigan presentando porque siempre prevalece el miedo a ser escuchados y por ello no se expresan los pensamientos y emociones de lo que están viendo.

Se siguió con la actividad y se les preguntó: ¿Qué es ponerse en los zapatos del otro?, a lo que surgieron respuestas como las siguientes: “Escuchar, y poner atención lo que le otro/a

*piensa, para así poderlo ayudar en lo que necesita” (Estudiante A<sup>1</sup>), y también “Ayudar a mi compañero por la situación que está pasando o atravesando”(Estudiante B) o “Buscarle solución a ese problema que está viviendo mi amigo o amiga a pesar que no es mi problema” (Estudiante C), junto a otra respuesta que expresó “Entender que somos personas que vivimos momentos difíciles y podemos ayudarnos y que dos cabezas, piensa más que una”(Estudiante D).*



*Figura 1.* Algunos estudiantes de 8vo A participan en la actividad de Empatía dispuesta en el primer taller de la estrategia “Jugando aprendo a convivir” poniéndose literalmente en los zapatos del otro para entender lo que siente cuando se practica en su contra bullying

Con respecto a la actividad como tal, se les indagó qué es la empatía, a lo que alguno respondió que significa “Ponerse en el lugar de otro” (Estudiante C), “No dejar solo o sola a otro, a pesar del problema que tenga” (Estudiante F) y “Tener una bonita amistad” (Estudiante E). Siguiendo con la actividad se les sugirió a los estudiantes quitarse los zapatos y ponerlos al frente de todos, solicitándoles que se coloquen los que no eran suyos para preguntarles de manera literal

a. ¿Son tus zapatos?

---

<sup>1</sup> Los nombres de los y las estudiantes como también de los y las docentes que de ahora en adelante serán mencionados fueron reemplazados para su protección.

- b. ¿Qué sientes al colocártelos
- c. ¿Qué tiene que ver la actividad con que te pongas zapatos que no son tuyos?
- d. ¿Crees que te pueden y puedes ayudar por medio de dar a conocer el problema con que estás pasando a ti y cualquier persona?

La participación fue positiva, a pesar de que dio un poco de risa, pues se logró el despertar y la finalidad de que respondieran de manera asertiva y entusiasta por qué lo hacían a lo que respondieron: *“Muchas veces por no ponernos en los zapatos de otros no se ponen en los nuestro cuando necesitamos de las otras personas”* (Estudiante D) y también *“Estos zapatos me los coloco, porque quiero ayudar, al que lo necesiten, como algunas veces me han ayudado a mí”* (Estudiante A). Otros comentaron: *“A veces uno por no decir las cosas, pueden empeorar, por eso debemos hablar, alguien nos puede dar la mano, entiendo que a veces callamos, pero no es bueno”* (Estudiante C) y además *“Porque debemos de ayudarnos y ponernos en los zapatos de otros, porque no sabemos cuándo vamos a necesitar del amigo”* (Estudiante B). Finalmente, un chico expresó: *“Me pongo en los zapatos de mi amiga, porque le quiero decir que aquí estoy yo, que soy su amigo y la escucho a pesar que a veces discutimos”* (Estudiante G).

Según, Sandoval (2014) quien destaca que la convivencia se concibe como una construcción social y por ende es responsabilidad de todos, donde los estudiantes reconozcan que una sana convivencia es primordial para prevenir la violencia.

En este taller se logró observar de parte de los estudiantes una actitud amena y positiva ante ellos, así como también se evidenció el poco conocimiento sobre este tipo de actividades por parte de los jóvenes, más sin embargo manifestaron interés y participaron.

Entre los hallazgos principales recogidos en las observaciones hechas con el diario de campo se mostró un cambio en la manera de tratarse y dirigirse a otros y entre ellos mismos, con

lo cual se puso de manifiesto la aceptación y participación en las actividades propios de la estrategia del juego de roles. En cuanto a la sensibilización al generar la cercanía con los estudiantes del grado octavo, se destacó la participación de los 30 jóvenes e igualmente por parte de la docente quien se mostró interés hacia la actividad a realizar en el salón, con lo cual se afirma que se alcanzó el propósito de la Empatía y la Sensibilización de todos los participantes. Mediante la entrevista realizada ala docente, ella manifiesta que “he observado que los estudiantes de 8-a muestran un interés en ponerse en los zapatos de sus compañeros, no burlándose cuando uno de ellos se equivoca en las respuestas que realizo en clase, donde me exponen que antes del taller desconocían el termino empatía, por lo tanto, noto un interés en la mejoraría de la relación interpersonales entre ellos” (Docente C). Asimismo, el Docente E manifiesta que “veo a los niños más tranquilo, ya no se burlan si uno de ellos lleva sus zapatos sucios o en mal estado, puedo decir que han sido sensibilizado con la palabra empatía, ellos se están poniendo en los zapatos de otros”.

## **Taller 2: Soy Resiliente, Resiliencia y Autocontrol**

Las actividades de este segundo taller denominado “Soy Resiliente, Resiliencia y Autocontrol” procuraron que los participantes aprendieran a sobreponerse a situaciones que se les presenten. Según lo observado, se notó curiosidad de parte de los estudiantes al escuchar el nombre del taller y de qué se trataba; se inició la actividad tal como estaba previsto dando una pequeña explicación de un video que se les mostró cuya temática hacía referencia a la comparación entre las personas como diversas y únicas, siendo importante centrarse en las potencialidades que cada quien y expresando las emociones de una manera asertiva.

Con el video también se procuró que los estudiantes tuvieran en cuenta que los valores ayudan a trabajar en equipo y así conseguir las metas de la mejor manera, haciendo uso de estrategias adecuadas para llevarlas a cabo a pesar de muchas

adversidades y dando el ejemplo de ayuda mutua y a los demás. Después de darles ese pequeño bosquejo se abrió el ciclo de preguntas o dudas sobre el video y se les indagó qué entienden por ser resilientes, a lo que respondieron: *“Debemos ser fuertes ante los distintos problemas”, “Podernos adaptar a situaciones que la vida nos coloca”*(Estudiante C) y también *“No quejarse tanto y buscar solución a ese problema que nos aqueja”*(Estudiante E).



Figura 2. Estudiantes de 8vo se observan integrados con la actividad sobre resiliencia donde algunos reconocieron la importancia que tiene superar los problemas que se presentan.

En este punto es preciso resaltar la apreciación teórica de Bongiorno (2015) quien señala que junto con las estrategias de motivación puede modificarse y promoverse el clima escolar para mejorar el ambiente en el aula, dado que el rendimiento académico no solo es afectado por factores externos sino por factores internos a la persona víctima o victimario, donde existe una influencia del autoconcepto y la autoestima en el desarrollo general de un estudiante en sus procesos de formación académica,

Después de ver el video se les planteó a los estudiantes la siguiente pregunta: *“¿Porque unos somos resilientes y otros no?”*, a lo que todos reflexionaron que ello depende de la actitud y a veces la búsqueda de profesionales para mejorar el estado de ánimo, dependiendo de la situación que se esté viviendo. Entre los hallazgos recogidos en las observaciones registradas del

diario de campo se mostró una internalización de los estudiantes sobre la importancia de analizar la realidad propia o de los demás para entenderla y salir adelante.

Por su parte, al respecto de este elemento los docentes comentaron en las entrevistas lo siguiente: “Los veo que hay un poco de respeto, pero como les decía, esto se debería hacer más de seguido para que así se pueda notar un notorio cambio en ellos.” (Docente C); “); “(Docente A).

En este punto vale la pena resaltar que este taller Soy Resiliente puede promover la mejoría del clima escolar en el aula coincidiendo con, estamos muy de acuerdo con Bongiorni (2015) quien cuando manifiesta que el rendimiento académico no solo es afectado por factores externos sino por factores internos.

las estrategias de motivación pueden promover el clima escolar para mejorar el ambiente en el aula, dado que el rendimiento académico no solo es afectado por factores externos sino por factores internos a la persona víctima o victimario, donde existe una influencia del autoconcepto y la autoestima en el desarrollo general de un estudiante en sus procesos de formación académica (Bongiorni, 2015).

Con el video también se procuró que los estudiantes tuvieran en cuenta que los valores ayudan a trabajar en equipo y así conseguir las metas de la mejor manera, haciendo uso de estrategias adecuadas para llevarlas a cabo a pesar de muchas adversidades y dando el ejemplo de ayuda mutua y a los demás. Después de darles ese pequeño bosquejo se abrió el ciclo de preguntas o dudas sobre el video y se les indagó qué entienden por ser resilientes, a lo que respondieron: “Debemos ser fuertes ante los distintos problemas”, “Podernos adaptar a

situaciones que la vida nos coloca” y también “No quejarse tanto y buscar solución a ese problema que nos aqueja”.

Después de ver el video los estudiantes se preguntaron: “¿Porque unos somos resilientes y otros no?”, a lo que todos reflexionaron que ello depende de la actitud y a veces la búsqueda de profesionales para mejorar el estado de ánimo, dependiendo de la situación que se esté viviendo. Entre los hallazgos recogidos en los apuntes observaciones registradas del diario de Campo se mostró una internalización de los estudiantes sobre la importancia de analizar la realidad propia o de los demás para entenderla y salir adelante.

En este punto vale la pena resaltar que las estrategias de motivación pueden promover el clima escolar para mejorar el ambiente en el aula, dado que el rendimiento académico no solo es afectado por factores externos sino por factores internos a la persona víctima o victimario, donde existe una influencia del autoconcepto y la autoestima en el desarrollo general de un estudiante en sus procesos de formación académica (Bongiorni, 2015).

### **Taller 3: Te ánimo y te entiendo**

#### **Animando Realidades**

Uno de los propósitos de este taller es que los jóvenes debían animar objetos o cosas contando cómo las personas sienten o piensan a modo de entenderlos. Cuando se les hizo la pregunta a quién animarían, quedó un notorio silencio, por lo que se les explicó de manera detallada que hoy en día se han perdido ciertos valores como el respeto y por ello la actividad tenía su fundamento en rescatar algunos de ellos.

En el recorrido de la actividad, los estudiantes escogieron a sus compañeros con que se las llevan mejor, y 18 de ellos se tomaron la tarea de liderar la actividad, de modo que se evidenció

buen ánimo ya que surgieron chistes sobre cómo es uno u otro (imitándolos) mientras los estudiantes animaban a sus compañeros, y esto se hicieron sin faltar a nadie y sin palabras obscenas; así fue como los estudiantes salieron de la rutina y pusieron su gracia y empatía en los demás por medio de sus distintas habilidades.



*Figura 3.* Se evidencia que los estudiantes de 8vo A atienden la explicación sobre el taller relacionado con la animación de realidades, pero al final solo participaron en esta actividad tres los 30 jóvenes.

Se notó además una actitud integradora cuando se invitó a tres estudiantes a bailar y uno de ellos calificó la actividad para relajarse y salir de la rutina, de manera que aprovecharon la oportunidad para disfrutar y ganar el aplauso de los compañeros. Por otra parte, se apreció una actitud positiva cuando se les solicitó que por medio de sonidos alcanzaran captar la atención de los estudiantes. Al final, cuando se les indagó sobre el respeto estos respondieron:

*“No agredir ni hacerle broma al otro u otra” (Estudiante D), “No hacer chantaje a otro, ni creer que en todo momento se debe hacer bromas”, “Escuchar teniendo en cuenta el punto de vista del otro” (Estudiante F).*

Según lo expresado por los estudiantes, se destaca la toma de conciencia acerca de cómo se siente el otro cuando es víctima de burla, lo que resultó significativo como hallazgos de la estrategia. Junto a ello se destaca que los docentes manifestaron su apreciación sobre el cambio de actitud en los estudiantes: *“Se nota que han tenido cierto cambio en su convivencia y en su desempeño académico. Pienso que debería de hacer más de seguido estos talleres” (Docente C).*

Continuando con la actividad se le pidió a los jóvenes que describieran cada persona que animaban y porqué debe ser respetada; uno de ellos dijo que su personaje animado era *“Alto, delgado de cabello crespo que debe ser respetado porque todos debemos ser respetados” (Estudiante C); “De ojos grandes y de piel morena debeser respetada porque no se debe tener en cuenta el físico para respetar sino la persona como tal”(Estudiante E); “De estatura media y risueña debe ser respetada porque es una persona como cualquiera de nosotros que merecemos respeto” (Estudiante A).*

En cuanto a la reflexión que les dejó este taller en particular, destacaron: *“A pesar de lo que ya haya pasado, iniciemos desde ya con el valor del respeto” (Estudiante B); “Se debe de colocar en práctica lo aprendido, yo respeto y me deben de respetar” (Estudiante F) y también “Los valores se aprenden día a día y hoy aprendimos el inicio de respetar” (Estudiante C).* Los comentarios descritos condensan pues que los estudiantes pueden llegar a reconocer el respeto y comenzar a practicarlo para evitar el amedrentamiento hacia otros y preservar la convivencia escolar.

De acuerdo con los docentes esto se hace cada vez más necesario ya que antes de los talleres habían opinado lo siguiente: *“La que alcanzo más a notar es la violencia verbal, que en la mayoría de veces lo hacen de manera inconsciente no creyendo que es dañino para quien recibe esa clase de violencia” (Docente C).*

Según Carrillo, et al, (2018, p. 30) “las personas existen y coexisten de manera casi automática”, pero la convivencia se construye a partir de un proceso de enseñanza-aprendizaje y la interacción entre los estudiante, docentes y miembros de la comunidad educativa.

#### **Taller 4: Imitando Ando**

Antes de iniciar se les solicitó a los estudiantes de manera voluntaria realizar una oración y una de las jóvenes lo hizo; inmediatamente se les dio a conocer el tema y la finalidad, de modo que al pedirles imitar un árbol respondieron: *“A pesar que se le corta las ramas sigue creciendo”* (Estudiante B).

En este taller se abordó lo relativo a las consecuencias de la violencia escolar, siendo el propósito o finalidad: tratar de minimizar acciones que vayan con la integridad de los que hacen parte de la escuela evitando violencia en la escuela y fuera de ella.

Se ejemplificó a los jóvenes con una actividad de un estudiante que le gusta asechar o agredir a otros diciendo palabras obscenas o sobrenombre a otros (gorda, loca, boba, bruta), imitando a otros en la forma como caminan de manera despectiva y haciendo gestos o una comunicación no verbal que indica desprecio (torcer los ojos, cruzar la boca, mover las manos de manera de burla). En tal sentido, se les preguntó qué consecuencias se suscitan cuando hay bullying, a lo que respondieron: *“Ganas de pegarle o iniciar riña con quien inicia”*(Estudiante F), *“Buscando que lo expulse por su mala conducta”*(Estudiante A), y *“A veces me dan ganas como de desquitármela en el mismo momento, o también en otra situación”*(Estudiante B).



*Figura 4.* Se observa que en el caso del taller relacionado con la imitación mientras algunos estudiantes de 8vo A participaron otros sirvieron de público atento a la actividad.

De hecho, algunos de los docentes en la entrevista manifestaron: “Pienso que varias tanto la verbal como muchas veces las psicológica, con acciones de colocar apelativo, malos gestos, burlas entre otros a estudiantes que lo ven indefenso o piensa el agresor que no va a arremeter contra ellos” (Docente B).

Seguidamente, se les preguntó qué significa amar al otro, a lo que algunos respondieron: *“Estar con esa persona en las buenas y en las malas” (Estudiante D)*, *“Ayudarlo en los momentos más difíciles”(Estudiante A)*, *“Brindarle confianza y respeto en todo sentido”(Estudiante C)* y *“Escuchar a esa persona en todo momento”(Estudiante B)*. En cuanto a la reflexión que les dejó la actividad señalaron que: *“A pesar de algunas veces hacer broma, debemos de respetar al otro, haciéndoselo saber por medio del dialogo”(Estudiante B)*, y también destacaron que *“Como personas no dejemos que la rabia la ira y cosas así nos hagan hacerle daño al otro” (Estudiante F)*. Apuntaron además que: *“Antes de cometer una broma, pensemos comose puede sentir esa persona” (Estudiante D)* y *“Algo valioso es que a veces creen que son bromas, debemos de diferenciar eso llamado broma con acciones que nos pueden sentir mal” (Estudiante A)*.

Se ejemplificó a los jóvenes con una actividad de un estudiante que le gusta asechar o agredir a otros diciendo palabras obscenas o sobrenombre a otros (gorda, loca, boba, bruta), imitando a otros en la forma como caminan de manera despectiva y haciendo gestos o una comunicación no verbal que indica desprecio (torcer los ojos, cruzar la boca, mover las manos de manera de burla). En tal sentido, se les preguntó qué consecuencias se suscitan cuando hay bullying, a lo que respondieron: “Ganas de pegarle o iniciar riña con quien inicia” (Estudiante D), “Buscando que lo expulse por su mala conducta” (Estudiante A), y “A veces me dan ganas como de desquitármela en el mismo momento, o también en otro situación *otra situación*” (Estudiante C).

Seguidamente, se les preguntó qué significa amar al otro, a lo que algunos respondieron: “Estar con esa persona en las buenas y en las malas” (Estudiante E), “Ayudarlo en los momentos más difíciles” (Estudiante A), “Brindarle confianza y respeto en todo sentido” (Estudiante B) y “Escuchar a esa persona en todo momento” (Estudiante C). En cuanto a la reflexión que les dejó la actividad señalaron que: “A pesar de algunas veces hacer broma, debemos de respetar al otro, haciéndoselo saber por medio del dialogo” (Estudiante E), y también destacaron que “Como personas no dejemos que la rabia la ira y cosas así nos hagan hacerle daño al otro” (Estudiante B). Apuntaron además que: “Antes de cometer una broma, pensemos como se puede sentir esa persona” (Estudiante A) y “Algo valioso es que a veces creen que son bromas, debemos de diferenciar eso llamado broma con acciones que nos pueden sentir mal” (Estudiante D).

Al contrastar tales hallazgos con la teoría, se precisa que entre las estrategias para reducir las dificultades en el aprendizaje generadas por diversos factores entre estos el bullying se deben retomar actividades de juegos que permiten a las personas auto reconocerse como seres con grandes capacidades y aptitudes, propiciando confianza en ellos mismos, dando también la oportunidad a la inclusión de aquellos estudiantes que pudieran ser estigmatizados en su

ambiente académico y social; además de generar espacios de proyección y sentido de pertenencia hacia un mejor clima escolar y una comunidad más inclusiva (Olivares, 2020).

### **Taller 5: Recreando Aprendo**

En este taller se compartió a los jóvenes un video contentivo de un mensaje reflexivo acerca de una situación de burla y se les indagó sobre lo que es posible ver en el anterior recuadro, a lo cual respondieron: “Se ve mucho eso, es una manera de llamar la atención, de creer que es una broma, pero sabemos mucho que no es así” (*Estudiante B*), “Puede que así sea pero creo que es mamando gallo, para divertirnos, pero a veces, bueno la mayoría se propasa” (*Estudiante D*) y también “La mayoría lo hace para podernos divertir, pero creo que no para desprestigiar como usted dice, pero bueno se puede mal interpretar” (*Estudiante F*). Seguidamente se les indagó sobre los sentimientos y acciones observadas a lo que contestaron “Burla, falta de respeto, miedo” (*Estudiante A*), “Rabia, impotencia,” “A veces ira, ganas de pegarle a quien me lo hace” (*Estudiante H*) y en cuanto al motivo por el cual las personas tienen ese comportamiento comentaron: “Para llamar la atención” (*Estudiante G*), “Que no lo hagan conmigo” (*Estudiante D*), “Un poco de risa” (*Estudiante A*).

Tales comentarios sugieren que los estudiantes en cierto modo ven las burlas como un juego, aunque luego son capaces de reconocer que estas pueden generar daños en sus compañeros y se consideran una forma de violencia.

Continuando se les preguntó su actitud ante un hecho así y destacaron que responderían: “Con silencio” (*Estudiante D*), “Desquitándomela” (*Estudiante A*), “No tratando más con esa persona” (*Estudiante F*) y “Darlo a conocer a la profesora de grupo” (*Estudiante E*), de modo que a la indagación sobre el puntaje que le otorgarían a esta acción comentaron “2, 4, 3” y señalaron que la reflexión de esta actividad es “Que no debemos de hacer sentir mal al otro” (*Estudiante G*), “Pensar antes de actuar” (*Estudiante B*), “No dejarnos llevar a veces por emociones” (*Estudiante*

A) y “Buscar o tratar de solucionar cualquier situación de la mejor manera sin agredir verbal o físicamente al otro” (*Estudiante C*).

En general, los estudiantes expresaron apoyo y buena aceptación llegando a aceptar que estos juegos dispuestos a lo largo de los talleres constituyen un puente para resolver situaciones problema, por ello deben abrirse más espacios de interacción lúdica y pedagógica que permitan la implementación de otras acciones que conlleven a buenas prácticas de resolución de conflictos, para que los estudiantes puedan entenderse y logren coexistir de una manera sana y positiva en los espacios en los que se encuentren.

De acuerdo con los preceptos teóricos de Cobo y Valdivia (2017), el juego de roles puede coadyuvar a la libertad de expresión y decisión, con lo cual se explora y comprende el comportamiento propio y de otros, en tanto quienes participan son capaces de reconocer alternativas de respuestas, promueven el aprendizaje dependiendo la situación que se trabaje, a través de la representación de roles.

Asimismo, se destaca lo planteado por Olivares (2020) quien asegura que esta estrategia sirve para reducir las dificultades en el aprendizaje generadas por diversos factores, de modo que es importante retomar este tipo de actividades que permiten a las personas alcanzar el reconocimiento propio y aceptarse como seres con capacidades y aptitudes, propiciando confianza en ellos mismos, con lo cual se estaría dando también la oportunidad hacia la inclusión de aquellos estudiantes que pudieran ser estigmatizados en su ambiente académico y social; además de generar espacios de proyección y sentido de pertenencia hacia un mejor clima escolar y una comunidad más inclusiva.

En suma, de la implementación y observación realizada sobre los estudiantes en torno a su participación en las actividades dispuestas con la estrategia de talleres basada en el juego de roles se determina que existe buena disposición al desarrollo de en prácticas alternativas dentro del

aula, pese al desconocimiento que manifiestan sobre estas formas de educación. Tal estrategia sin duda ha permitido principalmente el reconocimiento personal y la aceptación de los demás, considerando que los estudiantes pusieron en marcha valores como el respeto y el trato convivencial entre ellos.

Sin duda alguna la implementación de la estrategia generó cambios positivos en la convivencia y en el desempeño académico en el aula de grado octavo A, **lo cual es evidente en los testimonios de los estudiantes, pero también de los docentes quienes señalaron lo siguiente:**

“Esa que ustedes realizaron me pareció que ayudó mucho para que ellos se concienticen de la importancia de la sana convivencia y de la actitud frente a sus responsabilidades académicas” (Docente C); “Pienso que de alguna manera ayudan a que ellos reflexionen y en el poco tiempo que estuvieron ustedes realizando los talleres, lo sepan aprovechar para que lo pongan en práctica aquí en la institución y donde se encuentren” (Docente D); *“Sí claro, noto que ha mejorado pero, pienso que todavía falta para que así sea todos de ese* (Docente A).

De acuerdo con Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, Pertuz, Guette, Polo, & Osorio (2018), la interacción dentro de la escuela es una manera de integrarse a la vida social de forma responsable por medio del aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales y personales, considerando que las personas existen y coexisten casi automáticamente, pero la convivencia se construye a partir de un proceso de enseñanza-aprendizaje y la interacción entre los estudiantes, docentes y miembros de la comunidad educativa en este caso; en este sentido, la implementación de estrategias que coadyuvan a su fortalecimiento deben seguirse considerando e incluso observando también de cara a su impacto en el rendimiento académico.

***Jugando aprendo a convivir: viabilizador de un ambiente sin bullying***

El juego de roles, de acuerdo con Cobo y Valdivia (2017), se considera una forma de cambiar la realidad en las aulas de clase, ya que tiene reglas específicas a las cuales deben ajustarse los estudiantes con la posibilidad de interpretar una situación o personaje con la libertad de expresión y decisión, de modo que así exploran y comprenden su comportamiento y el de los demás. En tal sentido, es por ello que se considera como una alternativa viabilizadora para un ambiente sin violencia escolar, a los fines de que se dispusiera e implementara en la presente investigación como una estrategia.

De las anotaciones dispuestas durante la aplicación de la estrategia, principalmente se observaron situaciones permeadas por las burlas, ofensas, maltrato físico y el empleo de un lenguaje soez, y los propios estudiantes reconocieron que en su grupo hay situaciones de violencia en las que no se sienten en capacidad de afrontarlas, lo que conlleva a que respondan de formas inadecuadas frente al conflicto en el aula.

No obstante, posterior a la implementación de los talleres se observó que el juego de roles es una forma de realizar el trabajo académico de manera llamativa, de modo que podría utilizarse con más frecuencia, dado que esto refuerza el saber con la interacción social y la multiculturalidad y diversidad en las relaciones escolares, como pasó de forma moderada en el caso del 8vo A; con este tipo de actividades se podrían abrir puertas a los procesos de reflexión sobre las habilidades comunicativas, emocionales y académicas; asimismo, estas dinámicas permiten discernir, dialogar, exponer creencias, sentirse, etc. Se puede aseverar que la estrategia diseñada generó un impacto moderado en la convivencia escolar entre los estudiantes, asociado además a las relaciones interpersonales y de igual manera en su rendimiento académico que en buena medida comenzó a mejorar por parte de algunos de ellos.

En cuanto a la cercanía con los estudiantes del grado octavo a través de la estrategia y la implementación de los talleres se observó la participación de la mayoría de los jóvenes e

igualmente por parte de la docente quien mostró interés hacia las actividades. Asimismo, se pudo observar un proceso de toma de conciencia sobre cómo se sienten cuando otros son víctimas de burla, lo que resultó significativo en cuanto a un cambio de actitud por parte de algunos de ellos. En general, los estudiantes expresaron apoyo y buena aceptación de los juegos dispuestos en los talleres que constituyen un puente para resolver conflictos en buena medida, por lo que deben abrirse más espacios de interacción lúdica y pedagógica para profundizar en estas y otras acciones que conlleven a buenas prácticas contra la violencia escolar y en pro de la convivencia.

Por su parte, los docentes en las entrevistas expresaron su opinión sobre las problemáticas que se vivencian en el aula de clase como el acoso escolar y las burlas, con lo cual sugieren la importancia de realizar con mayor frecuencia este tipo de actividades que conllevan a la empatía y solución de conflictos, aunque destacaron que si la implementación del juego de roles se realizara desde el inicio de la jornada escolar tendría mayor efecto en el mejoramiento de la convivencia y el rendimiento académico en los estudiantes. De igual manera, parte de las respuestas obtenidas validaron en buena medida lo observado en el diario de campo, considerando que los docentes aseguraron que los niños habían asumido una actitud más tranquila, sin burlas constantes, aunque reconocieron que todavía falta mucho por mejorar pues unos se apropian más que otros de los aportes brindados por la estrategia.

Según la posición de los docentes, los talleres ayudaron a la reflexión principalmente en el poco tiempo en que se realizaron, claro está que se precisa esperar que todos lo pongan en marcha. La valoración de la estrategia es positiva, pero se debe reconsiderar el tiempo de su aplicación en el contexto escolar. De acuerdo con Ianni (2003) no se puede desligar el concepto de convivencia del aprendizaje, considerando que una buena comunicación, respeto y diálogo pacífico creará el espacio adecuado para aprender; sin embargo, ambos conceptos no son mutuamente excluyentes, pero si necesarios para que se presenten de una manera adecuada.

Con los hallazgos y análisis obtenidos de los distintos instrumentos de investigación, se observa un avance en el curso 8°A tras la aplicación de la estrategia “Jugando aprendo a convivir”, de modo que queda la idea para la institución educativa y su cuerpo docente y directivo como una posibilidad, de entre muchas que puedan surgir, para generar cambios positivos en los estudiantes hacia una cultura de paz. De esta manera, tomando en cuenta que el último objetivo orientado a evaluar la estrategia implementada en el grado octavo-a de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy, se obtuvo una valoración positiva en cuanto a ciertos cambios evidenciados por parte de los estudiantes a partir de la estrategia en cuanto al mejoramiento de actitudes y comportamientos relacionados con la violencia escolar.

Y es que la convivencia escolar sin duda impacta en los procesos académicos, mucho más si se considera lo planteado por Álvarez (2022) quien destaca que el rendimiento académico de los estudiantes se ve afectado significativamente por el bullying que pueda ejercerse en un salón de clases; ya que a mayor acoso, el aprendizaje de un estudiante se verá limitado debido a la conducta agresiva, desinterés, indisciplina, que manifiestan tanto el agresor como la víctima reduciendo así su capacidad de asimilación y comprensión de nuevos conceptos (2022, p. 41).

Esto se contrasta por ejemplo con un estudio realizado en Santa Marta titulado: “Bullying: un fenómeno por transformar” elaborado por Rodríguez y Mejía (2012), en el cual se señalaron las conductas violentas entre pares como una manera de dominio para realizar perjuicio a otros y deleitar sus propios logros. De este modo, se expresa que el acoso escolar influye en la interacción con sus pares, convivencia escolar y en efecto al rendimiento académico.

Considerando la estrategia “Jugando aprendo a convivir” para reducir las dificultades en el aprendizaje generadas por diversos factores como el bullying, se destaca la importancia de las actividades de juegos que permiten el autorreconocimiento principalmente, propiciando la confianza personal y la oportunidad de inclusión, aceptación y respecto de todos los estudiantes.

Se destaca que para el diseño de la estrategia basada en el juego de roles es preciso adentrarse en la realidad de los estudiantes y reconocer cómo se manifiesta la convivencia escolar, al igual que el rendimiento académico, información que servirá para la implementación de una propuesta adecuada y basada en el juego de roles por medio de actividades que coadyuven al mejoramiento de la convivencia y las calificaciones de los estudiantes. De acuerdo con Bongiorno (2015), las estrategias de motivación que pueden promover el clima escolar para mejorar el ambiente en el aula, dado que el rendimiento académico no solo es afectado por factores externos sino por factores internos a la persona víctima o victimario, donde existe una influencia del auto concepto y la autoestima en el desarrollo general de un estudiante en sus procesos de formación académica.

### **Conclusiones**

En atención a los objetivos propuestos en la presente investigación, se presentan a continuación las conclusiones y asimismo de las recomendaciones alusivas al estudio desarrollado que se propuso como objetivo general determinar la incidencia de la estrategia *Jugando aprendo a convivir* basada en juegos de roles para la prevención del bullying de los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy.

Partiendo del primer objetivo específico que se orientó a diseñar las estrategias pedagógicas basadas en juego de roles para los estudiantes de octavo-a grado de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy, se concluye que los jóvenes se sienten en su mayoría motivados hacia el estudio, aunque dentro de las aulas y de forma previa a la intervención

imperaron situaciones relacionadas con la violencia, de modo que al implementar la estrategia “Jugando aprendo a convivir” se establecieron dinámicas y actividades para el manejo y resolución de conflictos, así como la resolución o minimización de los problemas de comunicación e incluso una tendencia al mejoramiento del rendimiento académico, tomando en cuenta que desde una pedagogía lúdica se obtuvieron beneficios académicos a través de la incursión en la empatía, resiliencia, ente otros aspectos que derivan en la manifestación de una conducta desde la tolerancia, el respeto y la convivencia.

Tales actividades se consideran pertinentes para hacer frente a las conductas que alteran la convivencia, así como también al bullying siendo un tipo de violencia que presenta distintas problemáticas a nivel social, familiar, cultural, económico, político. En cuanto al desempeño académico, particularmente se recrean estrategias que profundizan en la motivación, de modo que la recurrencia a las actividades lúdicas integradas con los objetivos educativos por medio del juego de roles se cataloga como propicia para un mejoramiento de todos los signos que dificultan el proceso educativo, entendiéndose que las situaciones de violencia escolar van en detrimento del ambiente de aula y con ello también afectan el desempeño de los estudiantes.

Seguidamente, al analizar si las estrategias planteadas basadas en el juego de roles generan cambios positivos en la convivencia y en el desempeño académico en el aula de grado octavo A de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy, se puede concluir que las actividades planteadas en la estrategia “Jugando aprendo a convivir: viabilizador de un ambiente sin bullying” se evidencian cambios en la empatía entre los estudiantes, así como un leve mejoramiento en las relaciones interpersonales y en el comportamiento dentro del aula, logrando en los estudiantes una actitud amena y positiva a la hora de aprender las distintas disciplinas.

Es propio destacar que los jóvenes tienen poco conocimiento sobre este tipo de actividades, aunque les interesa y participan llegando a aceptar que el diálogo y la escucha sirven

de puentes para resolver problemas, aunque deben abrirse más espacios de interacción lúdica y pedagógica que permitan la implementación de otras acciones para las buenas prácticas de resolución de conflictos. La estrategia especialmente permitió el reconocimiento personal y la aceptación de los demás, considerando que los estudiantes pusieron en marcha valores como el respeto y el trato convivencial entre ellos.

En cuanto al objetivo de evaluación de la estrategia implementada en el grado octavo-A de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy se concluye que el juego de roles es una forma de realizar el trabajo académico de una manera creativa y motivante que podría utilizarse con más frecuencia, dado que refuerza el saber con la interacción social y la multiculturalidad y diversidad en las relaciones escolares y se viabilizarían procesos de reflexión sobre las habilidades comunicativas, emocionales y académicas.

Se destaca la importancia de realizar con mayor frecuencia este tipo de actividades que conllevan a la empatía y solución de conflictos, así como también se determinó que si el juego de roles se realiza desde el inicio de la jornada escolar tendría mayor efecto en el mejoramiento de la convivencia y en el desempeño académico en los estudiantes. Finalmente, en atención al objetivo general de la presente investigación, se concluye que la incidencia del diseño de una estrategia basada en juegos de roles para prevenir el bullying en los estudiantes de grado octavo A de la Institución Educativa Distrital Jacqueline Kennedy resultó ser una acción positiva para generar cambios en los estudiantes hacia una cultura de paz, así como también al mejoramiento del rendimiento académico.

Considerando los resultados obtenidos al diseñar, implementar y valorar la estrategia de *Jugando aprendo a convivir* propició una reflexión frente al comportamiento y el trato entre estudiantes y profesores, así como en la atención y participación en las actividades continuas dispuestas por los docentes, lo que de seguro redundará en su rendimiento académico, se

recomienda dar continuidad al desarrollo de esta y otras estrategias que contemplen actividades lúdicas para obtener resultados más relevantes y permanentes.

### **Recomendaciones**

Es preciso comenzar a involucrar en el desarrollo de esta estrategia a otros grados dentro de la institución en los cuales también se podría generar un impacto positivo para la convivencia escolar, hoy por hoy tan afectada por las situaciones de conflicto como el bullying que sin duda tienen implicaciones en el aprendizaje y, asimismo, en la conducta de los estudiantes. Se requiere proponer a la institución la adopción de esta y otras estrategias con actividades lúdicas, para así contar con el apoyo de los directivos en la asignación de recursos y espacios para los fines que disponga el desarrollo del proyecto, donde también se involucren padres de familia mediante talleres específicamente preparados y dispuestos para su participación.

Otra recomendación se traduce en el hecho de que los docentes deberían comenzar a integrar en sus objetivos educativos y prácticas de aula actividades basadas en el juego de roles que promuevan el mejoramiento de la convivencia, reducir las agresiones y enfrentamientos, y asimismo comenzar a evidenciar cambios en el rendimiento de los estudiantes en todas las áreas del saber que se dictan en la institución, considerando que se trata de una estrategia lúdica de la mano con la enseñanza, aprendizaje, convivencia escolar y rendimiento académico por el afianzamiento de las habilidades sociales que con ella se alcanza, lo cual quedó evidenciado en la presente investigación.

Finalmente, sería importante que el proyecto se socialice, en especial los avances obtenidos con los estudiantes y docentes del 8vo grado, a modo de que los directivos y el resto de los educadores que integran la institución se encuentren dispuestos a participar y poner en marcha la estrategia pedagógica *Jugando aprendo a convivir* desde el inicio de la jornada escolar, con miras a lograr un proyecto macro y/o institucional que permita mejorar la convivencia escolar,

contrarrestar el bullying, elevar el rendimiento académico y de esta manera contribuir con ello a la formación de jóvenes que futuramente serán entes activos de la sociedad colombiana capaces de manejar los conflictos que se le presenten y asimismo mantener un rendimiento positivo en todas las actividades que se propongan.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Álvarez Blas De Aroni, S. (2022). Bullying escolar y aprendizaje en los estudiantes del cuarto y quinto grado de secundaria-Institución Educativa Micaela Bastidas, 2021.

Arnal, J. (1992). Investigación educativa. Fundamentos y metodología. Barcelona (España). Labor

Asamblea General de las Naciones Unidas. Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. 1966. 22/06/2021. Recuperado de <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/cescr.aspx>

Asamblea General de las Naciones Unidas. Convención Americana sobre Derechos Humanos (Pacto de San José). 1969. 22/06/2021. Recuperado de [https://www.oas.org/dil/esp/tratados\\_B-32\\_Convencion\\_Americana\\_sobre\\_Derechos\\_Humanos.pdf](https://www.oas.org/dil/esp/tratados_B-32_Convencion_Americana_sobre_Derechos_Humanos.pdf)

Asamblea General de las Naciones Unidas. “Introducción”. En: Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW). 1979. 22/06/2021. Recuperado de <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/cedaw.aspx>

Asamblea General de las Naciones Unidas. Convención sobre los Derechos del Niño. 1989. 22/06/2021. Recuperado de <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/crc.aspx>

Asamblea General de las Naciones Unidas. Convención Interamericana para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra la mujer "Convención de Belem Do para". 1994. 22/06/2021. Recuperado de <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/cescr.aspx>  
<http://www.equidadmujer.gov.co/ejes/Documents/Convencion-Interamericana-Prevenir-Sancionar-Eradicar-Violencia-contra-Mujer-Belem-do-Para-1994.pdf>

Beltran Támara, I., & Quintero Ditta, L. E. (2021). Violencia escolar en cuatro instituciones educativas del Magdalena medio: una mirada de los contextos explicativos.

Bongiorni, P. (2015). *Autoestima y rendimiento académico*. (Trabajo de posgrado, Universidad de Buenos Aires). Recuperado de [http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-922\\_BongiorniPA.pdf](http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-922_BongiorniPA.pdf)

Bustamante, P., Cartagena, C., Yañez, D. & Reyes, C. (2004) Bullying y Rendimiento Escolar. (Tesis de grado), Universidad Católica de Temuco, Chile.

Bustamante, P., Cartagena, C. M., & Reyes, C. (2004). Bull ying y rendimiento escolar. Universidad Católica de Temuco Facultad de Educación Carrera de Pedagogía en Educación Diferencial. Chile.

Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., ... & Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*.

Castillo-Pulido, L. E. (2011). El acoso escolar. De las causas, origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que le otorgan los actores. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 4 (8) Edición especial La violencia en las escuelas, 415-428.

Carrillo, M., et al (2019) Juego de roles: estrategia pedagogica para el fortalecimiento de la convivencia. *Corporacion Universidad de la Costa*.

Cerezo, F. (2009). Bullying: análisis de situación en las salas españolas. *International Journal of Psychology and Psychological Thereapy*, 9, 3, 367-378. Recuperado de [https://www.ijpsy.com/volumen9/num3/244/bullying-anlisis-de-la-situacin-en-las-](https://www.ijpsy.com/volumen9/num3/244/bullying-anlisis-de-la-situacin-en-las-ES.pdf)

ES.pdf

Clareth, A., Mendoza, L., Gomez, C., Urzola, H. & Córdoba, P. (2015). Caracterización

del fenómeno del Bullying desde la perspectiva de la Víctima, Victimario y Testigo. *Cultura Educación y Sociedad* 6(2), 91-106.

Cobo, G. & Valdivia, S. (2017). *Juego de Roles*. Colección Materiales de Apoyo a la Docencia #1. Pontificia Universidad Católica del Perú.

Congreso de Colombia. (15 de marzo de 2013) [LEY 1620] por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. DO: 48733

Constitución Política de Colombia. [Const.] (1991) 2da Ed. Legis

Chaux, E., Molano, E. & Podlesky, P. (2007). Intimidación escolar en Colombia. ¿Cuánto? ¿Dónde? ¿Por qué? Ponencia presentada en el Foro Internacional sobre la prevención y el manejo de la Intimidación Escolar (Bullying). Investigaciones e intervenciones. Disponible en <http://psicologia.uniandes.edu.co/intimidacion/paginas/Descargas/echaux.pdf>.

Ferrel, F., Cuan, A., Londoño, Z. & Ferrel, L. (2015). Factores de riesgo y protectores del bullying escolar en estudiantes con bajo rendimiento de cinco instituciones educativas de Santa Marta, Colombia. *Revista Psicogente*; 18(33), 188-205.

Gázquez, J., Pérez-Fuentes, M., Carrión, J. & Santiuste, V. (2010). Estudio y análisis de conductas violentas en educación secundaria en España. *Universitas Psychologica*, 9(2), 371–380.

Granados, D. (2019) *El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas*. Universidad de la Costa.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6a ed. México: McGraw-Hill.

Ianni, N. (2003). La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja. CEI, 2, 1-11. Recuperado de

<http://convivejoven.semsys.itesi.edu.mx/cargas/Articulos/LA%20CONVIVENCIA%20ESCOLAR%20UNA%20TAREA%20NECESARIA%20POSIBLE%20Y%20COMPLEJA.pdf>

INAD. (5 de marzo de 2021). *7 claves para promover la Resiliencia en los estudiantes*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vXHPsCempr4>

Landero Lazcano, J., & Landero Lazcano, E. (2021). El trabajo cooperativo como una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar (Master's thesis, Corporación Universidad de la Costa).

Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 15, pp. 63-67

Martínez -Arias, R., & Delgado, P. (2006). La Agresión Entre Iguales En La Educación Secundaria Obligatoria: Tipología De Conductas Y Diferencias Entre Los Grupos. *Acción Psicológica*, 4(2), 183-198. Mena Paredes, C. A. (2012). La influencia del Bullying en el rendimiento escolar. Olweus, D. (1998). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid: Ediciones Morata.

ONG Bullying Sin Fronteras (2022). Estadísticas Mundiales de Bullying. 2022/2023. Colombia. 9no. Lugar. 41.500 Casos. Recuperado de <https://bullingsinfronteras.blogspot.com/2018/11/estadisticas-de-bullying-en-colombia.html>

Paredes, M., Lega, L. Cabezas, H., Ortega, M., Medina, Y. & Vega, C. (2011). Diferencias Transculturales en la Manifestación del Bullying en Estudiantes de Escuela Secundaria. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 9, (2), 761-768

Ponce, Z., & Cucunubá, C. E. (2014). Bullying escolar y disfunción familiar en estudiantes de 4° y 5° grado de educación básica primaria de dos núcleos educativos del distrito de Santa Marta, Colombia. *Revista Psicoespacios*, 8(12), 344-377.

doi:<https://doi.org/10.25057/21452776.304>

Reategu, A. & Salas, A. (2019) *Factores que influyen en la deserción escolar: caso colegio "Simón Bolívar" – Tarapoto, San Martín, Perú*. (Trabajo de grado) Universidad Peruana Unión.

Rodríguez, A. & Mejía, Y. (2012). Bullying: un fenómeno por transformar. *Duazary*, 9(1), pp. 98-104.

Rodríguez, D., Ordoñez, R. & Hidalgo, M. Determinantes del rendimiento académico de la educación media en el Departamento de Nariño, Colombia\* *Lecturas de Economía*, 94, 87-126. doi: <https://doi.org/10.17533/udea.le.n94a341834>

Ruvalcaba, N., Murrieta, P., Rayón, R. & Pimentel, A. (2015) Aprobación parental de la violencia y victimización como predictores de la agresión y conductas prosociales. Tesis psicologica, *Revista de la Facultad de Psicología*. 10 (1), 60-71.

Sandoval, M. (2014). Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. *Ultima década*, 22(41), 153-178. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362014000200007>