

El Juego Ancalini: Una propuesta pedagógico para mejorar las relaciones interpersonales en el ámbito escolar

The Ancalini Game: A pedagogical proposal to improve interpersonal relationships in schools

Andrea Del Pilar Méndez Charry
Blanca Nidia Jiménez Riaño
Carol Yineth Gómez Rodríguez
Lili Facsure Verján Mejía ¹

*[No basta saber, se debe también aplicar.
No es suficiente querer, se debe también hacer].*
Johann Wolfgang Goethe

Resumen

El juego Ancalini es una propuesta pedagógico didáctica, resultado de un proyecto de investigación que tiene como principal objetivo disminuir la agresividad física entre estudiantes que inician la educación básica secundaria.

Esta investigación permitió una interacción conjunta y participativa en los diferentes escenarios escolares, fortaleciendo las relaciones interpersonales y una sana convivencia por medio del disfrute que el juego proporciona, el cual fue diseñado desde la óptica de la reflexión hacia un actuar ético, lo que generó cambios en las conductas negativas en los estudiantes; sumado a ello, el juego se presentó como herramienta novedosa que ayudó a mejorar los procesos de calidad de la educación, ya que motivó al niño- adolescente a explorar sus pre- saberes, abandonar sus miedos y mejorar sus procesos de aprendizaje. De igual manera, la estrategia generó una cultura de empatía propositiva hacia las temáticas educativas, así el desarrollo de este estudio confirmó que el juego fortalece las habilidades emocionales y cognitivas, contribuyendo a la formación integral del estudiante; sin embargo, debe ser orientado desde un enfoque pedagógico para evitar caer en activismo y ser aplicado de forma regular y constante para obtener un cambio eficaz de conductas negativas dentro del ámbito escolar.

La metodología utilizada, en primera instancia, fue de carácter explicativo debido a que el grupo investigador detectó las posibles causas que originaban la agresividad física,

luego se convirtió en etnográfico educativo, ya que se diseñó una propuesta que contribuyó a disminuir la problemática en estudio y, finalmente, se basó en un diseño cualitativo porque analizó comportamientos y conductas humanas.

Palabras Clave

Estrategia, Juego, Pedagógico, Didáctico, Educación, Reflexión, Ancalini, Agresividad física, Relaciones Interpersonales.

Abstract

The game Ancalini is a didactic, pedagogical proposal, result of a research project whose main objective is to reduce physical aggression among students entering secondary basic education.

This research study allowed the joint and participatory interaction in different school settings, strengthening interpersonal relationships and healthy coexistence through the enjoyment that the game provided. Designed from the point of reflection to act ethically, sparking certainly changing negative behaviors in students; Added to that the game is presented as a new tool that helped improve the

¹Egresados programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Lengua Castellana. IDEAD-UT. Este artículo es producto de la investigación como opción de trabajo de grado presentado como requisito de graduación

quality processes of education, as it led the child-teen to explore their pre-knowledge and abandon their fears and improve their learning processes; Similarly, the strategy generated a proactive culture of empathy educational topics and the development of this study confirmed that the game strengthens the cognitive, emotional skills and contributes to the formation of the student; however, it should be directed from an educational approach to avoid falling into activism and regularly applied in schools.

The methodology used in the first instance was expository because the research group detected possible causes of physical aggression, and then became educational-ethnographic as a proposal that helped to reduce the problem under study and finally its qualitative design because it is analyzing human behaviors and behaviors.

Keywords

Strategy Game, Teaching, Teaching, Education, Reflection, Ancalini, physical aggressiveness, interpersonal relationships.

Preliminar

La presente investigación se centró en las principales problemáticas que se evidenciaron en la Institución Educativa Técnico Empresarial “El Jardín”, de la ciudad de Ibagué, en estudiantes que iniciaban la educación básica secundaria, señalando la agresión física como uno de los principales conflictos que afectaban la convivencia escolar; lo cual se confirmó mediante herramientas de recopilación de datos como observación de conductas con maltrato físico entre iguales, testimonios de estudiantes y docentes, diario de campo, estudios de caso, entrevistas, grupo focal, entre otros.

Por lo tanto, muchos comportamientos de agresividad observados en los niños reflejan el desconocimiento de reglas claras de conducta y valores, se puede suponer que no obtienen estos cimientos en su vida familiar; entonces, es a la escuela a quien le corresponde inculcar en las nuevas generaciones valores y principios que conlleven a crear conciencia para el desarrollo de una vida mejor, estableciendo normas de comportamiento, así como discursos reflexivos y creación de estrategias, que determinen la convivencia y comunicación adecuadas entre estudiantes. Esta problemática merece atención de parte de los diferentes entes sociales, debido a que el ser humano es influenciado por el contexto sociocultural en que se desenvuelve y, por ende, este puede aportar o no beneficios a la sociedad.

De esta manera, mediante la observación y recopilación de datos, se tomó como muestra una parte de la población afectada (estudiantes del grado 6-4 con alto índice de indisciplina y agresividad física); teniendo como propósito aportar al docente una herramienta de apoyo y transposición didáctica que le permitiera conducir, mediante el juego e interactuar con su mundo, cambiar sus patrones de conductas negativas y mejorar sus relaciones consigo mismo y con el otro; al mismo tiempo que coadyuva al desarrollo cognitivo, el goce literario, al fortalecimiento de valores, análisis de los medios masivos de comunicación, mejorar las competencias comunicativas, proyectarse para la vida y adquirir estrategias para la resolución de conflictos; todo con el fin de contribuir al cambio de la realidad que acedia a la escuela y sociedad en general.

Bases teóricas

De acuerdo a la problemática escogida en la investigación y la propuesta planteada para su solución, se procede al desglose de una base que conceptualiza los temas de agresividad y del juego con sus debidas sustentaciones teóricas; a la vez que se remite al contexto que las relaciona. En su efecto, se puede afirmar que el problema de la agresión física, en cualquiera de los ámbitos escolar, familiar o social, es preocupante al punto que se han creado nuevas leyes que contrarresten los problemas de violencia.

En este sentido, dentro del contexto educativo surgió la Ley 1620, la cual demanda en el artículo 1º, que “En concordancia con el mandato constitucional y la Ley 115, mediante la creación del sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar” (Colombia, Congreso de la República, 2014, p. 10), se integren unas rutas de control para reducir los índices de violencia en la escuela, entre sus otros propósitos; haciendo corresponsables a la familia, escuela, entes de salud, comisarías de familia y sociedad en general.

Ahora bien, para conocer mejor el problema y así sustentar las bases que describen la propuesta de este trabajo, se define que “la palabra agresividad viene del latín “agredir” que implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona, objeto, incluso si ello implica que las consecuencias podrían causar daño físico o psicológicos”. (Pearce, 1995, citado por Briggs, 2004, p. 25); es decir, que la agresividad no es un acto positivo, porque imponer es una actitud que va contra la voluntad del otro y esto afecta la sana convivencia y destruye las aptitudes de cada perso-

na. De igual forma Buss (1961) argumenta que “La agresividad es como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo” (Citado por Briggs, 2004, p. 45), y Bandura (1973) confirma esta definición al decir que “agresividad es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva” (Citado por Neider, 1998 p. 52); así que son varios teóricos que afirman lo negativo que resultan las actitudes agresivas.

Sin embargo, Freud (1923) postula que “La agresividad se produce como un resultado del instinto de muerte y en este sentido, la agresividad es una manera de dirigir el instinto hacia fuera, hacia los demás, en lugar de dirigirse hacia uno mismo; además creía que era innata en el ser humano” (Citado por Briggs, 2004, p. 28); es decir, que el ser humano por naturaleza responde de manera agresiva por su instinto de supervivencia, por el temor a la muerte; pero esto no justifica una actitud negativa como se viene diciendo con anterioridad, porque esta actitud conlleva a la falta de capacidad de socialización, dificultades de adaptación y al fracaso escolar.

Ahora bien, este estudio se redujo a la categoría de agresividad física y nace ante el aumento de la misma; es común observar en la sociedad problemas de conducta como la delincuencia (pandillas escolares y otros), poca adaptación social y dificultades académicas; en este sentido se define que:

La dificultad escolar es como un comportamiento en las interacciones escolares que discrepa de las expectativas de la sociedad, es decir, de las normas establecidas por ella. Cabe señalar que el niño, sobre todo al avanzar la edad, no está expuesto pasivamente a las condiciones sociales, escolares y familiares, sino que, en circunstancias favorables, puede desarrollar iniciativas propias. (Hankey, 1979, p. 9).

Por lo anterior, se resalta el tránsito de la educación básica primaria a la secundaria; ya que en esta etapa el estudiante se ve confrontado por cambios significativos de su entorno; así, la transición de la educación primaria a la secundaria, según Sacristán (1997), Psaltis (2002), Midgley y Maehr (2000), es un cambio trascendental en la vida de los estudiantes, ya que ellos se encuentran en procesos de adaptación y ajuste, tanto en relación con el sistema educativo, como a su etapa de adolescencia (Citado por Ruíz, Castro & León, s.f, p. 1), razón por la cual, en esta etapa de desarrollo de los estudiantes, es posible que aumente sus estados de agresividad. En este sentido, Kirkpatrick (1997) sugiere que las impresiones y experiencias iniciales de los estudiantes al ingresar a la secundaria, pueden traducirse en comportamientos difíciles

de cambiar (Citado por Ruíz, Castro & León, s.f., p 4); dado a que todo cambio en el ser humano genera crisis debido a la necesidad de adaptación e influencia del entorno.

Con respecto a lo anterior, Albert Bandura en su teoría de la personalidad, argumenta que el entorno de uno, causa nuestro comportamiento (1963). Es decir, que si una persona vive, crece y se desarrolla en un entorno donde exista violencia, malos tratos y demás factores que interfirieran negativamente su personalidad, estas serán las acciones que esa persona asumirá en determinadas circunstancias de la vida. Esto sustenta cómo la conducta depende del ambiente, la cultura, la sociedad y el entorno en el cual interactúe el ser humano. En consecuencia, la problemática definida se articuló con la propuesta que el presente proyecto aporta para su solución: El juego pedagógico didáctico Ancalini, buscó despertar en los estudiantes una actitud crítica y reflexiva que generara cambios en las relaciones interpersonales, a la vez que reforzara el pensamiento cognitivo mediante el goce y disfrute de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es llamada pedagógica, porque se convierte en una herramienta útil para los maestros que buscan nuevas formas de educar a sus estudiantes, esta afirmación se soporta en palabras del Lucio “Hay pedagogía cuando se reflexiona sobre la educación, cuando el saber educar implícito, se convierte en un saber sobre la educación (cómo, por qué, hacia donde)” (1989, p. 2); por lo tanto, el docente debe analizar el juego en mención, para llevarlo al aula y sacarle el mayor provecho.

Igualmente, el juego Ancalini es considerado didáctico por la forma en qué fue pensado y organizado, de manera que alcanzará interés, reflexión y conocimiento en los educandos; en este sentido “el saber que tematiza el proceso de instrucción, y orientación de sus métodos, sus estrategias, su eficiencia, etc., se llama didáctica” (Lucio et. al. 1989, p. 3); es decir que este juego de mesa se basó en un pensamiento pedagógico y en una forma didáctica en la medida que se cumple el siguiente concepto:

La didáctica, es entonces, el lugar donde las situaciones de aprendizaje se presentan de manera práctica. Incorpora elementos tales como la representación y los medios intelectuales que utiliza un sujeto para apropiarse a un saber. A la vez se interesa por aquellas que promueven los saberes disciplinares en tanto gramáticas de la ciencia. A través de su estatuto disciplinar busca materializar la mirada axiológica que tiene la pedagogía sobre el educar. (Zambrano, 2005, p. 22)

En este sentido, el juego cumple con la exégesis pedagógica y didáctica, debido a la diversidad de ventajas que ofrece: es organizado, diseñado para llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje de manera práctica, integra el disfrute de sus participantes, y por ende se establece bajo un conjunto de reglas que conllevan al cumplimiento de su objetivo; al respecto Huizinga argumenta:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria. (Citado por Jiménez, 1996, p. 108)

De acuerdo con Huizinga, quien participa en un juego experimenta placer, pero dentro de esa experiencia otros factores importantes para la función educadora se desarrollan, como lo es “la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va apropiando a través del juego y en el juego” (Jiménez, 1996, p. 15), en el primer caso Vygotsky (1979) refuerza esta idea al afirmar dentro del plano intelectual que “el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico” (Citado por Jiménez, 1996, p. 15); es decir que los menores desarrollan el pensamiento formando conceptos que van perfeccionando a medida que crecen o maduran psicológicamente mediante las experiencias lúdicas. En cuanto a la conformación de la personalidad, Bruner (1889) afirma que “el juego es un factor típico de la interacción y en función de esta, desempeña varias funciones importantes para el desarrollo social” (Citado por Cárdenas, 1996, p. 75); entonces, a través de él las personas se acercan, se relacionan fácilmente y crecen en su condición humana porque:

El juego es definitivo en el desarrollo de la personalidad; siendo un tipo de actividad humana, a través de ella el niño actúa la realidad, la conoce y la transforma; desarrolla su sensibilidad y su imaginación; vive profundamente las emociones y construye sentimientos y valores; forma actitudes relacionadas con los factores generados de conflicto humano: el éxito, el fracaso, el triunfo, las relaciones sociales. (Cárdenas, 2004, p. 93)

Sin embargo, para tal fin el juego debe integrar un factor esencial como lo es la formulación de reglas, “desde esta óptica normativa, el espacio que actúa como factor básico

en el desarrollo humano, establece unas regulaciones que constituyen en esencia el origen del comportamiento normativo” (Jiménez, 1996, p. 118); es decir, que las reglas en el juego coadyuvan a formar sujetos conscientes de que sin ellas las relaciones sociales caerían en desacuerdo interpersonal y, por tanto, mayor dificultad para una sana convivencia. En este sentido, el psicólogo Jean Piaget (1987) reitera la anterior aseveración, argumentando que “los juegos de reglas implican relaciones sociales, intersubjetivas e interactivas. Las reglas implican regularidad impuesta y respetada por los jugadores; su violación representa una falta sancionable” (Citado por Cárdenas, 1996 p. 75); por lo tanto, la herramienta lúdica a la que se está haciendo referencia es propicia significativamente para ser llevada a la escuela.

Adicional a lo anterior, se hizo énfasis en el estadio de las operaciones formales; de acuerdo con Piaget en esta etapa el ser humano “es capaz de resolver problemas abstractos de forma lógica. Su pensamiento se vuelve más científico, desarrolla intereses por aspectos sociales y de identidad” (Piaget s. f., p. 6); es decir, que los adolescentes entran al nivel más alto cognoscitivo, cuando desarrollan estas capacidades; el cual inicia por lo general a los once años de edad, adquiriendo una nueva y más flexible forma de manipular la información. A partir de este postulado, se buscó potencializar el desarrollo mental de los estudiantes de acuerdo a su etapa, la cual concuerda con la transición de la básica primaria a la secundaria, acrecentando las competencias a nivel abstracto y la forma cómo estos se articulan con su realidad.

Por lo tanto, en la creación de la propuesta se llevó a cabo unos lineamientos específicos que regulan la manera de jugar e interactuar, para el control y asimilación del mismo, sin coartar el disfrute y goce de los participantes; a través de las interacciones comunicativas que éstos producen, facilitando en los sujetos la elaboración de actitudes y valores. Así, actúan para orientar la vida cotidiana en la cual los seres humanos encuentran una pragmática para poder convivir en sociedad (Jiménez, s.f., p. 101), y así reforzar las relaciones interpersonales y la comunicación recíproca y activa. En este sentido se resalta la importancia del lenguaje para tal fin, desde los postulados del Ministerio Nacional de Educación:

Se constituye en una herramienta cognitiva que le permite tomar posesión de la realidad, en el sentido de que le brinda la posibilidad de diferenciar los objetos entre sí, a la vez que diferenciarse frente a estos

y frente a los otros individuos que lo rodean, esto es, tomar conciencia de sí mismo. Este valor subjetivo del lenguaje es de suma importancia para el individuo puesto que, de una parte, le ofrece la posibilidad de afirmarse como persona, es decir, constituirse en ser individual, definido por una serie de características que lo identifican y lo hacen distinto de los demás y, de otra parte, le permite conocer la realidad natural y socio-cultural de la que es miembro y participar en procesos de construcción y transformación de ésta. (MEN, 2006, pp.18-19)

Así mismo Jiménez (s.f.) argumenta, que el juego es un acto de pensamiento que hace posible la construcción de conceptos cada vez más complejos de la realidad (p. 118), es por ello que es importante incluir en la educación juegos que deben ser aplicados desde una óptica pedagógica, para que se puedan desarrollar posturas reflexivas, habilidades cognitivas y el disfrute de la actividad lúdica sin caer en el activismo.

La apuesta metodológica

El proceso de investigación inició en el año 2010 con la fase de observación de espacios de convivencia entre: estudiante –estudiante, docente – estudiante, directivos – estudiantes; con lo cual se estableció que uno de los factores determinantes de la personalidad del ser humano es la influencia del contexto social en que se desenvuelve y, por ende, ocasiona la adquisición o no de conductas agresivas. La segunda fase del proceso de investigación fue la elaboración de un diario de campo en el cual se retomaron los puntos de vistas descritos en el proceso de observación para poder hacer un análisis profundo de los factores que posiblemente afectaban la convivencia y las relaciones interpersonales en la comunidad educativa. La tercera fase de este proceso fue el estudio de casos, en esta etapa se eligió un estudiante del grado sexto de la Institución Educativa con el fin de realizar un análisis exhaustivo de los factores, causas o amenazas que intervienen en la convivencia tanto en el entorno educativo como familiar y que favorecen o incrementan las manifestaciones de agresión física. La entrevista semiestructurada, cuarta etapa del proceso, tuvo como muestra de análisis a una madre y a un estudiante del grado sexto de la Institución Educativa, se elaboró una entrevista para cada una, con el fin de indagar acerca de “el rol que tienen los padres en la educación de sus hijos”; las preguntas se agruparon por categorías de lo más general a lo particular, teniendo en cuenta importancia de factores que para ellos generan agresividad física. La quinta fase de esta investigación fue el grupo focal, consistió en “pro-

gramar una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, en donde se procura que un grupo de individuos seleccionados por los investigadores discutan y elaboren, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación” (Gamboa, Hernández & Sánchez, 2010, p. 48); concluyendo que los problemas familiares (económicos, salud, relaciones afectivas, entre otras), así como el entorno y la influencia de malas amistades, pueden incrementar los índices de agresividad física en el niño- adolescente, lo cual es sustentado en el desarrollo de las teorías tratadas en este estudio.

Ahora bien, de acuerdo a las diferentes fases realizadas durante el desarrollo del proyecto, el grupo investigador decidió aportar una estrategia pedagógica- didáctica, que ayudó a disminuir las conductas de agresividad física y que a la vez contrarrestó el desinterés por las actividades académicas; que no solo debilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje, sino también las relaciones interpersonales entre estudiante – estudiante; surgió entonces, el juego como alternativa para la formación integral; la primera opción fue un juego de mesa en forma de túnel diseñado en alto relieve con obstáculos, que ayudaría al niño adolescente a reflexionar sobre cada situación problemática, pero esta idea no se tuvo en cuenta ya que se detectó que el diseño dificultaría los movimientos de las fichas. La segunda opción fue crear una balotera con preguntas a las que el estudiante debería dar respuesta al azar, igualmente no se tuvo en cuenta, porque se tornaría un ejercicio más evaluativo que valorativo y reflexivo. Entonces, nació la propuesta Ancalini, un juego de mesa pensado para cambiar conductas agresivas, el cual profundiza en aspectos como: la literatura, la comunicación, la escucha, los valores éticos, el desarrollo del pensamiento crítico – reflexivo y el proyecto de vida; que le permitieron al niño- adolescente acercarse a su mundo real de una manera lúdica y educativa, para poder hacer frente a los problemas sociales con los que se puede encontrar en su interacción cotidiana. Ancalini transporta al jugador a un mundo fantástico lleno de aventuras, cargado de diversión y goce para interactuar en las actividades educativas.

El juego de mesa Ancalini

El juego inició con una estructura muy sencilla, en forma de ruta donde se integraron 7 niveles de acuerdo a los diferentes grados de madurez cognitiva del ser humano, pensados para disminuir la agresión física en los estudiantes por medio de la diversión generando al mismo tiempo reflexión; para ello se diseñaron una tarjetas didácticas a

las que llamamos retos y se asignó un moderador que tenía el rol de ser el juez; sin embargo, el estudiante que cumplía este rol no sentía que su labor era importante, sintió ganas de jugar por lo que no le generó gusto, además los retos de carácter motricidad gruesa ocasionaron desorden y activismo en el aula durante la dinámica del juego. Teniendo en cuenta las dificultades generadas durante las diferentes aplicaciones de la primera versión de Ancalini, el grupo investigador optó por mejorar la propuesta, replanteando tarjetas, títulos más novedosos y significativos acordes a cada nivel, decidió eliminar el rol del moderador y permitió que todos los jugadores participaran activamente, integró más tarjetas didácticas (sede el turno, avanza, retrocede, cárcel, entre otras) que acercaron al sujeto a conocer la cultura, despertar imaginarios, reconocer que toda conducta negativa trae una consecuencia, mejorar las relaciones cara a cara y el trabajo en equipo para lograr un bien común. Quedando cada uno de los niveles de la siguiente manera:

Literatura: Mundo fantástico (fucsia): Teniendo en cuenta que “la formación en literatura busca convertir el goce literario en objeto de comunicación pedagógica para incidir en el desarrollo de competencias relacionadas con lo estético, lo emocional, lo cultural, lo ideológico, lo cognitivo y lo pragmático”(MEN, 2006, p. 25); se hizo necesario implementar este nivel con el fin de potenciar en el niño-adolescente la capacidad de relacionar un texto literario con su propia realidad; disfrutando del lenguaje estilístico, sin dejar de lado la importancia de despertar sus imaginarios y rescatar la literatura tradicional que se ha ido perdiendo a través de las generaciones, siendo reemplazada por versiones menos fantásticas.

Valores éticos: En los zapatos del otro (verde): Según Fernando Savater (s.f.) “La ética se resume en tres virtudes: coraje para vivir, generosidad para convivir, y prudencia para sobrevivir”. (p. 34); por lo tanto, este nivel está enfocado a reforzar cada uno de los valores éticos necesarios para una buena convivencia, no solo en el ámbito escolar, sino también en el familiar y social; teniendo en cuenta que se requiere ser crítico y reflexivo en cada una de las situaciones y obstáculos que se dan en el diario vivir y que ponen en riesgo las metas personales; no obstante, estas no se logran estando aislado de los demás; sino por el contrario, teniendo como base unas buenas relaciones interpersonales para superarse y alcanzar el proyecto de vida.

Influencia de los medios de comunicación: Lo que ves y lo que escuchas (amarillo): Bandura (1987) “habla de «reciprocidad triádica»: los comportamientos dependen

de los ambientes y de las condiciones personales. Estas, a su vez, de los propios comportamientos y de los contextos ambientales, los cuáles se ven afectados por los otros dos factores” (p. 2). Por lo tanto, este nivel se encuentra diseñado con el fin de crear conciencia sobre el uso adecuado que se le debe dar a las nuevas tecnologías, que aunque ofrecen muchos beneficios (comunicación fácil y rápida, entretenimiento, acceso a información, etc.) ha perjudicado las relaciones interpersonales llegando a transmitir conductas que de cierta manera perjudican el desarrollo de la personalidad, además que entorpecen el rendimiento académico; por tal razón, se hace indispensable que el niño-adolescente conozca los peligros que enfrenta al usarlas y sea crítico-reflexivo.

Comunicación: Comunícate (naranja): Este nivel se diseñó pensando en la importancia que tiene la comunicación para el desarrollo de las buenas relaciones interpersonales, como uno de los mejores medios para resolver conflictos, escuchar en primera instancia a un interlocutor, respetar su punto de vista y hacer un llamado al consenso para establecer parámetros de una sana convivencia desde un aporte lingüístico, así “ El lenguaje tiene una valía social, pues muchas de sus posibles manifestaciones, en especial la lengua se constituye en instrumentos por medio de los cuales los individuos dan forma y mantienen sus relaciones interpersonales, sustento y eje de la vida en comunidad” (MEN, 2006, p. 21).

Agresividad física: Golpe a Golpe (morado): “Muchas veces los intereses individuales no coinciden con los de los demás, lo que genera tensiones que dificultan la convivencia y la organización social” (MEN, 2006, p. 149). Por esta razón, se implementó este nivel abordando directamente la problemática de la agresión física, ya que el niño-adolescente debe tener la capacidad de controlar sus emociones y sentimientos para poder convivir en cualquier ámbito sea escolar, familiar o social; el pensar antes de actuar frente a una situación evita muchos problemas en la vida del ser humano, pues es importante reconocer que cada persona es un mundo diferente y merece ser valorada como tal.

Resolución de problemas: ¿Y tú qué harías? (azul aguamarina): Según el MEN (2006) la competencia es entendida como el “saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes”. (p. 12); por consiguiente, este nivel está enfocado a fortalecer la capacidad de resolución de problemas que debe poseer el estudiante para enfrentarse a las demandas de la sociedad actual. Es

indispensable que el individuo esté en capacidad de tomar conciencia de la acción que ejerce sobre el mundo.

Proyecto de vida: Dejando huella (azul rey): “Construir la sociedad que se quiere es una tarea compleja, como lo es la convivencia humana. La propuesta de formación ciudadana de los estándares toma en consideración la complejidad del ser humano y contempla el desarrollo integral necesario para posibilitar la acción constructiva en la sociedad”. (MEN, 2006, p. 154), Por consiguiente, este nivel tiene que ver directamente con el proyecto de vida que cada ser humano debe plantearse a nivel personal, son muy pocos los estudiantes que actualmente hacen planes sobre lo que quieren para su futuro; entonces, se hace urgente que el docente promueva e incentive a sus estudiantes a pensar sobre las metas que quieren alcanzar, a proyectarse hacia un futuro haciéndose consciente de que debe mejorar su calidad de vida y por ende el desarrollo de una sociedad próspera.

Desde esta perspectiva el juego Ancalini, en sus 7 niveles integró un color específico asignado a cada nivel de juego, que corresponde según Goethe Johann (1810), a la interacción y desarrollo del ser humano en la sociedad. Así se eligió un color fucsia, representando los espacios y momentos imaginarios de los que hace uso el jugador en la dinámica de Ancalini en la realidad al enfrentar situaciones creativas, un color verde visto como un tono reconfortante, liberador que equilibra las sensaciones y emociones y que experimenta un estado de agrado cuando se observa, conectado con la naturaleza y el ambiente, razón por la que el nivel En los zapatos del otro se articuló con las sensaciones del ser y sus experiencias reales, desde el punto de vista reflexivo en actuar entre iguales, el amarillo para el autor en mención, es el color más cercano a la luz, en su pureza más alta que siempre lleva consigo la naturaleza de brillo, tiene un carácter suave, emocionante sereno, alegre y optimista, características necesarias para tener una visión clara y objetiva de lo que se ve y se escucha del entorno a diario y poder definir posturas propias frente a la información que se recibe del medio. El naranja mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de ambos, aunque en menor grado. Es el color de la energía, un color para temperamentos primarios, que gusta a niños, bárbaros y salvajes porque refuerza sus tendencias naturales al entusiasmo, al ardor, a la euforia (Goethe. 1810), elementos que están presentes en el ser humano desde su nacimiento por su naturaleza instintiva, acciones necesarias para el hombre dado que le permiten enfrentar los desafíos de la realidad para adquirir un aprendizaje sobre un comportamiento social ade-

cuado y un disfrute en el proceso de aprender, factor que también está presente en Ancalini, en el mismo desarrollo de la interacción didáctica y el dinamismo del juego. En palabras de Goethe, el morado es el color de la madurez y la experiencia que en un matiz claro expresa profundidad, misticismo, misterio, melancolía, es el color de la intuición y la magia; en su tonalidad púrpura es símbolo de realeza, suntuosidad y dignidad, factores importantes para el nivel Golpe a golpe ya que integra reflexión en el actuar consigo mismo y con los demás, sugiere aprender a respetarnos y valorarnos nosotros mismo y luego al semejante que vive, siente y tiene igualdad de derechos a todos los individuos, sugiere la experiencia real de situaciones personales y sociales. Por último, el color azul es de la inteligencia, la sabiduría, la reflexión y la paciencia. Induce al recogimiento, proporciona una sensación de espacio abierto, es el color del cielo y el mar en calma, y así evoca también paz y quietud. Actúa como calmante, sosegando los ánimos e invitando al pensamiento (Goethe. 1810), factores determinantes para Ancalini como propuesta pedagógica y didáctica, incentivar al estudiante o jugador a incrementar sus niveles cognitivos al mismo tiempo que estimula sus diversiones y dinamismo. Permitiendo un completo entre conocimiento, disfrute y relaciones humanas. Es por esta razón que en el juego Ancalini tiene tanto su base, como su último nivel el color azul.

Ahora bien, como se ha mencionado anteriormente, con el fin de crear más dinamismo e interacción en el transcurrir del juego, se implementaron las nuevas casillas didácticas en el recorrido por el mundo Ancalini sugiriendo un ambiente de diversión y competitividad entre jugadores; explicadas de la siguiente manera:

7 Preguntas: enfocadas a los nombres de los diferentes niveles, con el fin de desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo que contribuya al cambio de conductas agresivas. **1 Interrogante:** el juego contiene 30 adivinanzas en total que los jugadores deben resolver una a una cada vez que su ficha caiga en esta casilla, para no hundirse en la arena movediza; esta fue implementada en el juego para desarrollar en los estudiantes el pensamiento lógico, despertar habilidad mental, imaginación y hacer divertido el juego. **1 Avanza 2 casillas:** ofrece al jugador una sensación de suerte y hace más dinámico el juego. **1 Retrocede 2 casillas:** ofrece una sensación de fracaso, la cual es importante dado que le permite al niño – adolescente, confrontar y controlar sus emociones, para aprender a aceptar la derrota y seguir luchando por ser el triunfador del juego y de la realidad. Las dos casillas anteriores fueron pensadas para

crear conciencia en el jugador sobre las oportunidades que da la vida y al mismo tiempo los diferentes obstáculos que se presenta en el diario vivir y deben ser superados con optimismo y perseverancia. **1 Reto:** en total el juego tiene 30 fichas de retos, formuladas para representar los obstáculos que se deben enfrentar y superar para alcanzar las metas. **1 Cede el turno:** esta casilla es un símbolo que lleva al jugador a reconocer que sus derechos llegan hasta donde empiezan los derechos de los demás. **1 Cárcel:** esta casilla simboliza la importancia de tomar decisiones correctas, ya que toda falta que se comete trae una consecuencia; el “Saber lo que nos conviene (...) es distinguir entre lo bueno y lo malo” (Fernando Savater), igualmente al tener la oportunidad de salir con un puntaje par del dado sugiere las oportunidades que da la vida para corregir los errores y aprender de ellos. **1 Cultura:** en total el juego contiene 10 preguntas de este tipo por cada nivel; el propósito es afianzar los conocimientos sobre la cultura de nuestro país, Colombia. Y finaliza con una **ficha encantada:** cocodrilos, bosque, montaña, tornado, volcán, rayo; representando el cambio de nivel, el cual exige la ayuda de sus compa-

ñeros de juego para lograr avanzar. Esto con el propósito de reconocer logros después de una lucha constante y el cumplimiento de reglas de este juego; además, del trabajo colaborativo y la solidaridad entendiendo que se debe ayudar al semejante sin esperar nada a cambio. Quedando así establecidas las 14 casillas que corresponden a cada nivel y el cambio de uno a otro. En este juego cada jugador escoge una ficha de diferente color, la cual representará sus movimientos desde el punto de partida y va avanzando progresivamente, según el puntaje que arroje un único dado en el transcurrir del juego.

Finalmente, el ganador de este juego es el que logre llegar primero al castillo y obtener la corona del Mundo Ancalini, reafirmando que está en capacidad de hacer frente a los obstáculos de la vida y superarlos reconociendo sus errores, aprendiendo de ellos y siendo consciente de que una mala decisión puede cambiar el rumbo de la vida y lo más importante sabe controlar sus emociones, que es lo que conlleva a cambiar conductas agresividad física. Veamos una imagen de su diseño.

Figura 1. El juego Ancalini



Fuente: Gómez, Jiménez, Méndez y Verjan, (2015)

Los alcances y el balance

En este apartado se mencionarán los alcances que tuvo el proyecto de investigación tanto en su proceso como en la propuesta. En primera medida se detectó que los estudiantes sufren cambios drásticos en el desarrollo de su personalidad, debido a la transición de la primaria a la secundaria, e inicio de la adolescencia y entorno social en el que se desenvuelven; razón por la cual las relaciones interpersonales se tornan difíciles y hostiles, causando conductas agresivas. Igual, se determinó la importancia de los juegos de mesa como Ancalini, ya que permitió captar la atención y concentración de los jugadores transportándolos a un mundo didáctico lleno de magia y aventuras, cargado de placer y goce pedagógico; que facilitó el aprendizaje de las temáticas planteadas por el docente y de esta manera se contrarrestó el desinterés por las actividades académicas.

Así mismo, la aplicación del juego logró afianzar las relaciones interpersonales, ya que acercó a los sujetos de forma libre, desarrolló las habilidades individuales y trabajo colaborativo. Como propuesta pedagógico-didáctica Ancalini exige el cumplimiento de reglas, lo cual permitió en los estudiantes una comprensión del por qué en la vida cotidiana se encuentran pautas y normas, que resultan necesarias para regular la socialización y la buena convivencia entre los seres humanos, de esta manera se proponen como obligatorias y aceptadas para respetar los derechos y deberes que se deben cumplir como ciudadanos. El juego reforzó la dimensión cognitiva y generó cambios de conducta, permitiendo que el niño-adolescente explorara presaberes, abandonando sus miedos, mejorando sus procesos de aprendizaje, generando posturas de autoconciencia en los estudiantes y despertando de manera progresiva la reflexión del actuar ético y resolución de conflictos.

Otro de los alcances consistió en que el juego Ancalini postuló una dinámica de constante devenir de preguntas relacionadas con: la literatura, la comunicación, la escu-

cha, los valores éticos, el desarrollo del pensamiento crítico – reflexivo y el proyecto de vida; que le permitieron al niño-adolescente acercarse a su mundo de una manera lúdica y educativa, para poder hacerle frente a los problemas sociales en su interacción cotidiana. Desarrolló la habilidad competitiva, ya que durante todo el proceso cada jugador tiene el desafío de alcanzar la meta propuesta, esto permite que el estudiante fuera constante y perseverante sin rendirse ante la primera dificultad que se le presentaba; buscando estrategias para conseguir sobresalir en un grupo y alcanzar reconocimiento ante los demás.

Por otra parte, el juego de mesa permitió que el niño-adolescente socializara con el docente y sus compañeros de clase, fortaleciendo las relaciones socio-afectivas por medio del goce y el disfrute que brindó esta propuesta pedagógico didáctica; logrando que los niños introvertidos se sintieran parte de un grupo durante todo el proceso, recibieran apoyo en los momentos que lo necesitaban, compartieran experiencias, intereses, gustos y finalmente lograran confianza en sí mismos. También contribuyó a generar reflexión en el actuar ético de los estudiantes que iniciaban su nivel básico secundario, ya que durante todo el juego se enfrentaban a diferentes problemáticas instruyéndolos, mostrándole opciones pacíficas de las cuales pueden hacer uso al momento de resolver un conflicto familiar, educativo o social.

Finalmente, el juego Ancalini, diseñado para niños que inician la básica secundaria, puede ser aplicado en otras edades, ya que es una herramienta pedagógico didáctica que genera cambios de conductas por medio de la reflexión, trabajo en equipo, resolución de problemas, proyecto de vida, entre otras; enfocando cada una de las etapas de desarrollo del ser humano y el actuar ideal para la superación de obstáculos en cada una de ellas. Por lo cual solo queda patentar el juego y activarlo en otras instancias pedagógicas con el fin de abrirle un camino en el devenir educativo de nuestras escuelas.

Referencias Bibliografía

- Briggs, D. (2004). *Psicología de la agresión*. New York: Editorial I´homme
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley General de Educación*. Santafé de Bogotá.
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2006) *Estándares básicos de competencias*. Recuperado de: <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsiberprome/blanquez.pdf>
- Gamboa, C., Hernández, E. & Sánchez D. (2010). *Redescubrir la Escuela. Guía Metodológica de Investigación Formativa*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Goethe, J. (1810). *Teoría de los colores*, Recuperado de: <http://www.psicologiadelcolor.es/johann-wolfgang-von-goethe-y-la-teoria-delcolor/#sthash.yKOJ12qy.dpuf>.
- Hanke, B. (1979). *El niño agresivo y desatento*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Jiménez, C. (1996). *La lúdica como experiencia cultural*. Bogotá: Cooperativa editorial magisterial.
- Neider, J. (1998). *Agresión infantil*. Miami: Editorial Unilit.
- Papalia, D., Wendkosolds S. & Duskin Feldman R. (2005). *Desarrollo Humano Novena Edición*. México: Mcgraw-Hill.
- Piaget, J. (s.f), *Teoría Cognoscitiva Piagetana*. Disponible en: Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
- Ruíz, Y. (s.f). *Análisis y Resolución de Conflictos desde una Perspectiva Psicosocial*. Universidad Jaume. Recuperado de: <http://www.uji.es/bin/publ/editions/jfi12/19.pdf>
- Savater, F. (1991). *Ética para Amador*. Colombia: Editorial Ariel S.A.

Referencia

Andrea Del Pilar Méndez Charry, Blanca Nidia Jiménez Riaño, Carol Yineth Gómez Rodríguez y Lili Facsure Verján Mejía, “El juego ancalini: una propuesta pedagógico para mejorar las relaciones interpersonales en el ámbito escolar”, revista Ideales, Ibagué, Universidad del Tolima, Vol. 1, 2016, pp. 66 – 75

Fecha de recepción: 28/11/2014

Fecha de aprobación: 06/10/2015

Volver al Contenido