

**LA MEDIACIÓN DIDÁCTICA DEL AJEDREZ PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE  
PAZ EN BÁSICA PRIMARIA.**



**PRESENTADO POR:**

**HELIDA GÓMEZ**

**MARIANGELA CERVANTES**

**MAESTRIA EN EDUCACION**

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA**

**LA MEDIACIÓN DIDÁCTICA DEL AJEDREZ PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CULTURA DE  
PAZ EN BÁSICA PRIMARIA.**

**PRESENTADO POR:**

**HELIDA GOMEZ**

**MARIANGELA CERVANTES**

**Trabajo de Grado como requisito final para optar el título de magíster en educación**

**Asesor**

**Marcial Conde Hernández**

**MAESTRIA EN EDUCACION**

**IV SEMESTRE**

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA**

**2022**

**HOJA DE ACEPTACIÓN**

---

---

**PRESIDENTE DEL JURADO**

---

**JURADO 1**

---

**JURADO 2**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por las bendiciones recibidas, por abrirnos los caminos que nos llevaron a construir valiosos saberes y oportunidades de cambio.

A nuestras familias, por ser nuestro mayor impulso para conseguir cada sueño, cada meta que nos tracemos, han sido pilar fundamental en la consecución de este sueño.

A nuestro tutor, el Doctor Marcial Conde Hernández, por su valiosa y destacada colaboración en sus asesorías, dedicación, preparación y orientación de las diferentes fases de esta investigación, gracias por compartir su tiempo y conocimientos para la culminación de este estudio.

A la universidad de la Costa, esta gran casa de estudios que durante dos años nos acogió.

A nuestros docentes de la Universidad de la Costa por las enseñanzas recibidas.

A los docentes y directivos de la IED LAS GARDENIAS, especialmente a la coordinadora Leydiliceth Chajin por creer en este proyecto, como también al docente Luis Gómez, por su tiempo incondicional en la enseñanza del ajedrez, y al Psicólogo Danny Sarmiento por el acompañamiento psicológico dado a estudiantes y padres de familia.

A todos ellos, Gracias.

Equipo investigador

## AGRADECIMIENTO

Cuán grande es el amor de Dios, que hoy ha permitido culminar otro reto más dentro de mí formación como docente. Es inagotable su grandeza y poder; esa necesidad de mover todas las piezas del universo solo para que consigas cumplir un sueño. Nada de lo que vivimos es fácil pero tampoco imposible si nos abandonamos en su amor. ¡Gracias Dios!

*“Entrega al Señor todo lo que haces, confía en Él y Él te ayudará” Salmos 37:5*

A mi familia, que son el motivo de querer ser mejor, de enseñarles a amarse y eso implica formarse. Para ellos todo mi agradecimiento, por alegrarse de mis triunfos, sufrir con mis angustias y celebrar mis logros.

A mis maestros y mi Universidad quienes apoyaron esta oportunidad brindada por la Secretaría de Educación Distrital, esos maestros que dejan un ejemplo de lucha y esfuerzo, sus grandes aportes académicos perdurarán y serán compartidos con quienes estén en mi camino.

Sólo queda expresar mi completa satisfacción, porque me llevo anécdotas, recuerdos, y algunas primeras veces, y me llevo lo mejor, el conocimiento, que me ha hecho crecer como persona y como maestra y estoy totalmente convencida que a partir de ahora lo que habrá en mi camino serán éxitos.

Mariangela Cervantes Pedroza

## AGRADECIMIENTO

*“He sido un hombre afortunado en la vida: nada me resultó fácil”*

Freud.

El camino hacia el conocimiento no es sencillo, pero está lleno de grandes despertares y encuentros con mundos desconocidos y cercanos, este es el resultado del arduo trabajo en equipo, de familia, amigos, y maestros, que me guiaron a concretar un sueño que durante años me costó cumplir.

Hoy entiendo que solo la propia y personal experiencia, hace al hombre sabio (Freud), y es con la práctica y con los mismos errores, que el ser se moldea para construir lo que quiere alcanzar en su vida, hoy más que nunca asevero que nada sucede porque sí y hoy le doy gracias a Dios y a todos los que han estado conmigo, enseñándome, con sus gestos, sus palabras, consejos y ejemplo el camino que debía caminar.

Este es un peldaño más en mi formación, y lo conseguí gracias a muchos que apoyaron de una u otra forma la realización de este proyecto, con su ayuda el equipo logró un resultado exitoso, a mis padres quienes siempre han creído en mí y en mis capacidades, a mis hijos que son mi más grande motivación, a mi compañero de vida quien sembró en mi la idea que hoy es un sueño materializado, gracias por caminar en esta aventura junto a mí, a mis amigos quienes fueron sonrisas en mis momentos de dificultad, gracias a todos hoy soy una mejor persona y sin duda alguna siempre quedaran impregnados en mi mente, y en mi corazón.

A mis profesores, quienes forjaron en mí ese amor al arte de enseñar a partir de su ejemplo.

De todos ellos aprendí algo que seguramente me servirá en el trasegar en mi vida.

Hélida Gómez Hurtado

## Contenido

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	14
<b>CAPITULO I</b> .....	16
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	16
<b>PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b> .....	19
<b>PREGUNTAS ESPECÍFICAS</b> .....	19
OBJETIVO GENERAL.....	20
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
JUSTIFICACIÓN.....	21
<i>Relevancia contemporánea:</i> .....	21
<i>Relevancia social:</i> .....	21
<i>Relevancia científica:</i> .....	22
<b>CAPÍTULO II</b> .....	23
<b>2. MARCO REFERENCIAL</b> .....	23
<b>2.1. ESTADO DEL ARTE</b> .....	23
<b>La mediación didáctica del ajedrez</b> .....	23
<b>El desarrollo de habilidades de pensamiento</b> .....	29
<b>Construcción de una cultura de paz</b> .....	32
<b>2.2. MARCO TEÓRICO</b> .....	36
<i>Desarrollo cognitivo y otro tipo de inteligencias</i> .....	38
<i>Interactuando con el entorno</i> .....	39
<b>2.2.1. MARCO CONCEPTUAL</b> .....	40
<i>Mediación didáctica del ajedrez en el aula</i> .....	40
<i>Habilidades del pensamiento</i> .....	41
<i>Pensamiento Crítico</i> .....	42
<i>Cultura de paz</i> .....	42
<b>2.5 MARCO LEGAL</b> .....	46

La constitución Política de Colombia 1991.....	46
El congreso de la nación paraguaya. Ley n° 6.133.....	46
Ley 115 de febrero 8 de 1994.....	47
Resolución 5310 Declaración y programa de Acción sobre una cultura de paz. Art. Del 1 al 9. ....	48
2.6 MARCO METODOLÓGICO.....	49
• Diseño de investigación.....	52
• Población y muestra.....	53
• Técnicas e instrumentos para la recolección de los datos.....	54
• Validación y confiabilidad.....	54
• Aplicación del instrumento (test THINEME):.....	55
CAPÍTULO III.....	56
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	56
CONCLUSIONES.....	98
RECOMENDACIONES.....	101
Bibliografía.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## Lista de Tablas y Figuras

### Tablas

<b>Tabla 1</b> .....	44
Tabla 2 .....	44
Tabla 3 .....	59
Tabla 4 .....	60
Tabla 5 .....	61
Tabla 6 .....	65
Tabla 7: <i>Conceptualización de las dimensiones por variables de investigación.</i> .....	108
Tabla 8: <i>Plan de acción de los talleres didácticos de ajedrez.</i> .....	118

### Figuras

Figura 1: <i>Items 1 del test THINEME.</i> .....	67
Figura 2.....	68
Figura 3.....	68
Figura 4.....	69
Figura 5.....	69
Figura 6.....	70
Figura 7.....	70
Figura 8.....	71
Figura 9.....	71
Figura 10 .....	72
Figura 11 .....	72
Figura 12 .....	73
Figura 13 .....	73
Figura 14 .....	74
Figura 15 .....	74
Figura 16 .....	75
Figura 17 .....	75
Figura 18 .....	76
Figura 19 .....	76
Figura 20 .....	77
Figura 21 .....	77
Figura 22 .....	78
Figura 23 .....	78
Figura 24 .....	79
Figura 25 .....	79
Figura 26 .....	80
Figura 27 .....	80

Figura 28 .....	81
Figura 29 .....	81
Figura 30 .....	82
Figura 31 .....	82
Figura 32 .....	83
Figura 33 .....	83
Figura 34 .....	84
Figura 35 .....	84
Figura 36 .....	85
Figura 37 .....	85
Figura 38 .....	86
Figura 39 .....	86
Figura 40 .....	87
Figura 41 .....	87
Figura 42 .....	88
Figura 43 .....	88
Figura 44 .....	89
Figura 45 .....	89
Figura 46 .....	90
Figura 47 .....	90
Figura 48 .....	92
Figura 49 .....	92
Figura 50 .....	93
Figura 51 .....	93
Figura 52 .....	94
Figura 53 .....	94
Figura 54 .....	95
Figura 55 .....	95
Figura 56 .....	96
Figura 57 .....	96
Figura 58 .....	97
Figura 59 .....	97
Figura 60 .....	98

**Lista de anexos**

Anexo 1: Documento para Validación de los instrumentos de investigación,.....	106
Anexo 2: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO .....	107
Anexo 3: Matriz de conceptualización de variables.....	108
Anexo 4: INSTRUMENTO #1: TEST MACHOVER .....	109
Anexo 5: INSTRUMENTO #2: ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN APLICADO A PADRES DE FAMILIA.....	111
Anexo 6: INSTRUMENTO DE VALORACIÓN GENERAL IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR DE LOS INSTRUMENTOS.....	117
Anexo 7: INSTRUMENTO #3: TALLERES DE ENSEÑANZA DEL AJEDREZ, APLICADO EN LOS ESTUDIANTES.....	118
Anexo 8: INSTRUMENTO DE VALORACIÓN GENERAL IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR DE LOS INSTRUMENTOS.....	119
Anexo 9: INSTRUMENTO#4: TEST THINEME, TEST DE HABILIDAD DE INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA ESCUELA.....	120
Anexo 10: INSTRUMENTO DE VALORACIÓN GENERAL IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR DE LOS INSTRUMENTOS.....	139
Anexo 11: Registro Fotográfico de las actividades desarrolladas. ....	140
Anexo 12: Aval de las instituciones.....	144

### Resumen

El presente trabajo, muestra el proceso y los resultados obtenidos en la investigación de enfoque cuantitativo, realizada en la IED LAS GARDENIAS, de la ciudad de Barranquilla, cuyo objetivo fue desarrollar las habilidades del pensamiento y la construcción de una cultura de paz a través de la mediación didáctica ajedrez en estudiantes de 4º de básica primaria, dado al bajo rendimiento escolar y conductas disruptivas entre ellos. El soporte teórico de la investigación fueron las teorías aprendizajes, el pensamiento complejo, el aprendizaje social, sublimación, inteligencias múltiples y desarrollo moral. El método de investigación fue el cuasi experimental, las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron el pre-test, post-test y observación no participante, cuya aplicación se hizo con un grupo control y experimental integrado por 30 estudiantes, a los cuales se les realizaron, sus respectivas evaluaciones de diagnóstico educativo, test Machover, THINEME, e intervención educativa en 5 talleres de aprendizaje, donde se utilizaron otras disciplinas como el arte, la producción literaria, y la música para la enseñanza del ajedrez. En las conclusiones se evidencian avances en las tres variables trabajadas (desarrollo de habilidades del pensamiento, construcción de una cultura de paz, y mediación didáctica del ajedrez) estas, se transformaron en estrategias que transformaron al razonamiento e interpretación de tareas y decisiones sencillas, sobre todo en estudiantes con bajo rendimiento escolar, evidenciando así, que los estudiantes han desarrollado habilidades para el aprendizaje permanente y sana convivencia entre pares.

**Palabras clave:** ajedrez, sublimación, empatía, atención, memoria, razonamiento, trabajo colaborativo, autocontrol, pensamiento complejo, habilidades socioemocionales. entre las habilidades que sobresalen en los estudiantes son: empatía, la memoria funcional y autocontrol del primer impulso

### **Abstract**

This present research proposal turns the process and results obtained in an quantitative research, at the school IED LAS GARDENIAS, in Barranquilla city, the main purpose of which was developing thinking skills and the construction of a peace culture through the didactic mediation of chess in 4th grade elementary school students, given the low school performance and disruptive behaviors among them. The theoretical support of the research were learning theories, complex thinking, social learning, sublimation, multiple intelligences and moral development. The research method was the quasi-experimental, the data were collected using pre-test, post-test and non-participant observation, whose implementation was made with a control and experimental group conformed by 30 students, who took their respective evaluations of educational diagnosis, machover test, THINEME, and educational intervention by 5 learning workshops, where other disciplines such as art, literary production, and music were used for teaching chess. The conclusions show progress in three variables worked through the project (development of thinking skills, construction of a peace culture and chess didactic mediation), these were transformed into strategies that changed the reasoning and interpretation of simple tasks and decisions, mainly in students with low school performance, in this way showing that students have developed skills for lifelong learning and healthy coexistence peers to peers.

**Keywords:** chess, sublimation, empathy, attention, memory, reasoning, collaborative work, self-control, complex thinking, socio-emotional skills.

Among the skills that stand out in students are: empathy, working memory and self-control of the first impulse

## Introducción

El ajedrez es considerado uno de los deportes más beneficiosos tanto para el desarrollo de habilidades de pensamiento, como también para la prevención de enfermedades seniles; Expertos como García (2012) afirman que retrasa el envejecimiento cerebral ya que desarrolla habilidades como la memoria y la concentración. Sí acudimos con frecuencia al gimnasio mental que es el tablero de ajedrez, estaremos fortaleciendo la sinapsis, que permite a las células nerviosas comunicarse con otras a través de los axones y dendritas, transformando una señal eléctrica en otra química.

De esta forma podremos prevenir, no sólo el dañino Alzheimer, sino muchos otros problemas cerebrales derivados de una escasa actividad mental, dentro de lo que cabe la violencia, considerada por sociólogos y psicólogos como una conducta motivada, derivada del poco uso del razonamiento.

En este orden de ideas, la violencia es un acto instintivo que el entorno o núcleo familiar refuerza si no se interviene con herramientas positivas y racionales, es por esto que la presente investigación se enfoca en aplicar estrategias lúdicas y racionales a través del ajedrez, y que sirvan de puente cognitivo entre las emociones y el raciocinio, para crear caminos neuronales que no generen respuestas violentas si no que desarrollen y fortalezcan el pensamiento complejo en los niños, formando competencias socio emocionales, cognitivas y ciudadanas.

Existen muchos estudios sobre los beneficios del ajedrez especialmente en el desarrollo cognitivo de quienes lo practican, no obstante se ha encontrado que también puede fomentar la resocialización y la construcción de una cultura de paz, en comunidades víctimas de la violencia, al realizar esta investigación que analiza las formas de auto-reparación en las que se incluye el ajedrez como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia y el descenso de los índices de violencia dentro y fuera del aula de clases en los estudiantes de 4º de la IED LAS GARDENIAS de la ciudad de Barranquilla, se tiene la hipótesis que al mejorar el comportamiento y la actitud de los estudiantes se verá reflejado en el mejoramiento y el rendimiento académico en ellos.

La presente investigación se desarrolló con estudiantes víctimas de la violencia y que dentro de la institución presentan constantes conductas disruptivas que le impiden el sano

desarrollo convivencial y llevar un buen desempeño académico, la mayoría tiene problemas de lectura y déficit en procesos matemáticos, haciendo a la institución, necesaria de una propuesta de intervención que medie entre el desarrollo de habilidades de pensamiento y la construcción de relaciones interpersonales de manera sana donde los estudiantes posean autocontrol, asertividad, empatía, y trabajo en equipo, por lo tanto se optó por el trabajo con ajedrez en un estudio con grupo control y experimental a través de talleres lúdico pedagógicos.

El trabajo concluye que hay aún muchas áreas de investigación relacionada a la implementación de estrategias con ajedrez que favorezcan el desarrollo de habilidades de pensamiento para el mejoramiento de la convivencia y la construcción de una cultura de paz, puesto que esta investigación demuestra el problema que persiste en la mayoría de Instituciones frente a la convivencia escolar; el análisis de resultados reveló el déficit de experiencias de intervención interdisciplinar sobre convivencia escolar, por parte de docentes y directivos o simplemente la falta de recursos destinados a este tema, obstruyendo la construcción de una cultura de paz en los estudiantes, y por ende el buen desarrollo de las clases, las cuales se ven constantemente interrumpidas por las agresiones o peleas, impidiendo la concentración y la construcción de un aprendizaje significativo.

## Capítulo I

### Planteamiento del problema

La IED Las Gardenias se proyecta como una escuela piloto que lidere los procesos de resocialización de su población infantil vulnerable y vulnerabilizada del posconflicto, puesto que, la mencionada población estudiantil, son hijos e hijas de núcleos familiares desplazados, la mayoría disfuncionales, reinsertados de los grupos armados al margen de la ley, y en grupos focalizados, niños con historial familiar delictivo. Esta, como otras IED del país, presenta la problemática de la falta de institucionalización de una propuesta educativa efectiva y pertinente que permita el desarrollo de competencias socioemocionales resilientes en los niños enfatizando, en el nivel de básica primaria, que construya una cultura de paz en el ambiente educativo.

Por la misma problemática y depresión social en la cual está inmersa los niños de este nivel, resulta difícil el acceso a la educación, y mantener esta población en el sistema educativo; anualmente, aproximadamente el 4% de los estudiantes, son desertores en el transcurso de los años lectivos, gracias a la situación en donde crecen; abandono, maltrato, desempleo, hacen que constantemente dejen de estudiar, viendo el acceso a la educación, como algo lejano, pese a su gratuidad; situación manifestada en las reuniones de seguimiento y comisión de evaluación realizadas por grados al finalizar cada periodo.

Con toda esta situación, la población estudiantil de la IED LAS GARDENIAS, en su gran mayoría, posee problemas de violencia, las clases constantemente son interrumpidas por riñas entre estudiantes, ocasionando desorden, golpes y agresiones físicas y verbales. Esta situación no solo es visible en el aula de clases, sino también en los recreos, donde los niños tienen juegos bruscos, igualmente agresivos, que incitan la violencia. Juegos, donde no existe el autocontrol, donde el ganador realiza burlas hacia el perdedor, ocasionando más peleas.

Así mismo, el 75% de los estudiantes del nivel de básica primaria presenta bajo desarrollo de procesos lecto-escritores y matemáticos, niveles deficientes de lectura crítica; según los resultados de las pruebas evaluar para avanzar (2021), se han tratado casos donde no son capaces de distinguir un signo lingüístico de otro estando en 4º; puesto que su entorno familiar, en vez de apoyar, les segrega y les prohíbe el avance, hijos de padres analfabetas, que a

pesar de querer ayudarlos, les sostiene más la idea de criar hijos productivos que ayuden económicamente en el hogar.

Todo esto se resume en que los estudiantes con problemas académicos, poseen bajo nivel de concentración, y muestran apatía al estudio, por lo cual es necesario, implementar una estrategia que canalice esa violencia en procesos cognitivos, que les permita a los niños, desarrollar autocontrol, socializar y además incentivar destrezas mentales complejas que les servirán para fortalecer la lectura y el pensamiento lógico-matemático.

La propuesta de intervención nace de la necesidad encontrada en el diagnóstico para implementar el ajedrez como estrategias pedagógicas y así desarrolle competencias socioemocionales, mejore el desempeño académico, convivencial y fortalezca la inteligencia emocional de los niños del nivel de básica primaria de la IED; así como, los procesos de autoconocimiento y de pensamiento reflexivo ante los conflictos emocionales particulares.

Se trabajó para evidenciar, cómo desde la enseñanza y práctica del ajedrez se puede resocializar y desarrollar capacidades resilientes y de reconciliación para una convivencia pacífica y mejora de calidad de vida en los estudiantes de la institución, víctimas del conflicto armado, teniendo como antecedentes las investigaciones de este índole realizadas en España y otros países.. Y así, a su vez, mejora en sus desempeños académicos debido a que le facilitará muchas habilidades cognoscitivas como la concentración, la lectura, comprensión, y trabajo en equipo.

Contextualizando el uso del ajedrez en el ambiente en que se encuentran los estudiantes gardenistas, es de suma importancia, iniciar con su enseñanza desde el punto de vista didáctico. Pues los niños estarían inconscientemente mejorando todo lo que se pretende y además estarían desarrollando pensamiento autocrítico, competitividad sana, resolución de problemas, valores, que necesitan urgentemente, pues como ya se explicó, son niños que no saben ganar o perder, y este deporte, les ofrece la oportunidad de sentir empatía con el otro, autocontrol, control del primer impulso, respeto, disciplina, adaptación, control de emociones negativas, pensamiento flexible, y razonamiento.

Esta propuesta investigativa se desarrolló desde el mes de febrero a julio del año 2022, siendo este el tiempo en que se realizó la intervención con los estudiantes, aplicando el test que dio un diagnóstico inicial más exacto, la implementación de la estrategia y posteriormente, la realización del test que, se utilizó al principio, para detallar el desarrollo de habilidades obtenidos junto al cambio de comportamiento demostrado en cada actividad.

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Distrital Las Gardenias de la Ciudad de Barranquilla en el Departamento del Atlántico

### **Preguntas de investigación**

¿De qué manera la mediación didáctica del ajedrez desarrolla habilidades de pensamiento y fortalece la construcción de una cultura de paz a través de en básica primaria?

### **Preguntas específicas**

¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades del pensamiento en el marco de una cultura de paz en básica primaria?

¿Qué actividades didácticas implementar a través del ajedrez, orientadas al fortalecimiento de las habilidades del pensamiento en el marco de la cultura de paz en básica primaria?

¿Cómo evaluar las habilidades del pensamiento en el marco de la cultura de paz alcanzadas posterior a los procesos de implementación del ajedrez en básica primaria?

### **Objetivo general**

Desarrollar las habilidades del pensamiento y la construcción de una cultura de paz a través de la mediación didáctica del deporte: ajedrez.

### **Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades del pensamiento a partir de la mediación didáctica del ajedrez en el marco de una cultura de paz en básica primaria.
- Implementar a través de la mediación del ajedrez, estrategias orientadas al fortalecimiento de las habilidades del pensamiento en el marco de la cultura de paz en básica primaria.
- Evaluar las habilidades del pensamiento en el marco de la cultura de paz alcanzadas posterior a los procesos de implementación del ajedrez en básica primaria.

### **Justificación**

Al plantear la importancia y pertinencia de la investigación, se realizó a partir de tres perspectivas, desde el aporte contemporáneo, social y científico:

#### ***Relevancia contemporánea:***

Colombia es uno de los países más afectados por el conflicto armado desde hace más de 50 años, en consecuencia, las familias víctimas de este conflicto reflejan su estado de diferentes maneras, en la educación, por ejemplo, los niños por lo general intimidan, son violentos entre ellos lo que ocasiona otros problemas como el bullying, el bajo nivel académico y un ambiente poco ameno para la enseñanza.

Por lo tanto la investigación, involucra a la comunidad educativa en el proceso de resocialización, buscando que los estudiantes desarrollen competencias socioemocionales, ciudadanas y comunicativas para la resolución de conflictos de manera pacífica dentro y fuera del aula de clases; construyendo una cultura de paz a través de la enseñanza y el aprendizaje del ajedrez, fomentando el trabajo en equipo, la comunicación empática, la escucha activa, la asertividad, el pensamiento crítico, la generación creativa de opciones, el aprendizaje significativo y la zona de desarrollo próximo, habilidades necesarias para hablar realmente de una sociedad que construya y eduque para la paz y que vaya en busca de un verdadero progreso.

#### ***Relevancia social:***

Esta investigación busca llegar tanto a los niños como a sus familias, con el fin de impactar sus espacios de socialización más importantes y prepararlos para participar en la sociedad de manera activa, focalizándose en los niños más afectados por la problemática de agresión, violencia y conflicto armado en Colombia.

En una población con altos índices de violencia, se recomienda utilizar estrategias que lleven a los estudiantes a un nivel diferente de contacto, más que físico, mental. En este sentido, el ajedrez, considerado el deporte ciencia, es elegante, es pacífico aunque sea un juego de combate, permite a los jugadores saber ganar y perder, pues es “lo mejor para el cerebro violento”, actúa en el ser humano como “un gimnasio mental” donde canaliza la energía negativa proveniente de la agresividad y la transforma, como recurso pedagógico desarrolla el

pensamiento en los niños, se fortalecen valores y habilidades sociales como el respeto y el aprecio por las ideas del otro y el trabajo en equipo.

***Relevancia científica:***

Las conductas disruptivas, la violencia y los estados de agresión en el ser humano conllevan a un deterioro en sus relaciones sociales y empáticas. Así mismo, científicos como Swaab (2005) han dedicado sus investigaciones a determinar, en qué medida influye los comportamientos violentos en la imposibilidad de desarrollar el pensamiento complejo; puesto que aplicar la violencia como forma de reforzar un conflicto se suele asociar al poco uso del razonamiento.

En el cerebro triuno de Paul Maklein descrito en su libro *The triune brain in evolution* (1990), al primero de estos se le denomina reptiliano, donde reside el instinto de supervivencia y la conducta motivada. En este orden de ideas, la violencia es una conducta motivada y un acto instintivo que el entorno o núcleo familiar refuerza si no se interviene con herramientas positivas y racionales, ya que el individuo sólo estimulará su lado instintivo y violento, al generar respuestas de este tipo ante una situación problema o amenaza, es por esto que la presente investigación se enfoca en aplicar estrategias lúdicas y racionales que sirvan de puente cognitivo entre las emociones y el raciocinio.

Tal como lo menciona Goleman (2017) al hablar de las interrupciones entre instinto y razonamiento para crear caminos neuronales que no generen respuestas violentas si no que desarrollen y fortalezcan el pensamiento complejo en el ser humano desde niño.

Por todo lo anteriormente expuesto, sí acudimos con frecuencia al gimnasio mental que es el tablero de ajedrez, estaremos fortaleciendo la sinapsis, que permite a las células nerviosas comunicarse con otras a través de los axones y dendritas, transformando una señal eléctrica en otra química, generando estructuras neuronales, y habilidades de pensamiento que harán del ajedrez un método de sublimación de la violencia, y en cambio se gestó la construcción de una cultura de paz.

## Capítulo II

### Marco referencial

#### Estado del arte

En esta sección, se dan a conocer las investigaciones documentadas que han trabajado el ajedrez con otras estrategias para mitigar la violencia y fortalecer las habilidades del pensamiento, de las cuales se tomaron diferentes aspectos que permitieron la orientación de este trabajo de investigación con el propósito de mostrar el origen y la evolución de este problema, desde el ámbito internacional, nacional, y local, desglosando cada trabajo a partir de las 3 variables de esta investigación.

#### **La mediación didáctica del ajedrez**

Existen muchos estudios que tratan los beneficios del ajedrez especialmente en el desarrollo cognitivo de quienes lo practican, no obstante se ha encontrado que también puede fomentar la resocialización, la construcción de competencias socioemocionales, las formas de autor reparación para el mejoramiento de la convivencia y el descenso de los índices de violencia dentro y fuera del aula de clases; así se tiene la hipótesis que al mejorar el comportamiento y la actitud de los estudiantes se verá reflejado en el mejoramiento y el rendimiento académico en ellos.

A nivel internacional, se encontró el trabajo de (Blasco,2016) titulado la *“Eficacia del ajedrez en el tratamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad: Un estudio prospectivo abierto”*, realizado en España, dentro del grupo a investigar trabajaron con 5 menores diagnosticados con TDH, los cuales se encuentran registrados, como niños con altos índices de agresividad; en ellos se produjeron mejoras estadísticamente significativas al comparar los momentos previo y posterior al tratamiento, con la enseñanza del ajedrez, según las mediciones de las escalas SNAP-IV y CPRS-HI. Este estudio permitió al equipo investigador, delimitar las formas de enseñanza del ajedrez de forma diferencial para esta población, y la vinculación de la familia en el proceso.

Debido al enfoque cognitivo conductual y de terapia inclusiva, que presenta la investigación citada, se mejoró notablemente el comportamiento entre estudiantes en el juego y

fuera de él, demostrando que la estrategia (ajedrez), influye positivamente en las relaciones interpersonales, aportándole a nuestro trabajo el enfoque psicológico necesario para implementar con estudiantes de población vulnerable, quienes la gran mayoría poseen conductas disruptivas.

Así mismo, se encontró la investigación de Sandoval (2020) *“Efectos Del Ajedrez en el Funcionamiento Neuropsicológico Infantil de la Memoria de Trabajo y la Planificación”* en Ecuador, donde demostraron que la práctica de ajedrez genera un impacto positivo a favor del desempeño de las funciones ejecutivas de planificación y memoria de trabajo. Los resultados encontrados en esta investigación, fortalecen la hipótesis, de utilizar el ajedrez para promover una sana convivencia, y mitigar los niveles de agresión y violencia encontradas en la población objeto de estudio.

Los datos planteados, manifiestan que el ejercicio, las aperturas, y las tácticas de ajedrez en edades tempranas, provocan una excelente toma de decisiones al momento de anticipar y ejecutar buenas jugadas, para ganar una partida, y se logra llevar estas habilidades a comportamientos y acciones cotidianas, mejorando la comunicación y convivencia entre compañeros. Este estudio comparativo, da muestras, a través del corte de tipo transversal comparativo, del fortalecimiento de la metacognición y de las competencias socioemocionales requeridas en los estudiantes al momento de aprender a jugar ajedrez, y que, de manera inconsciente, se ponen en práctica en la vida real.

En la búsqueda realizada sobre investigaciones que utilicen el ajedrez como mediación didáctica, también se llegó a la conclusión que todas las que utilizaron esta estrategia, desarrollaron obligatoriamente las habilidades de pensamiento, competencias cognitivas y socioemocionales, en su objeto de estudio; por ejemplo, Aciego (2016) en España, en su trabajo *“Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en las competencias cognitivas y socio personales de los escolares”* la cual buscó comprobar si el entrenamiento en ajedrez se focaliza exclusivamente en aspectos tácticos, su efecto queda limitado a procesos cognitivos básicos, como atención y memoria.

La anterior afirmación permite aseverar, que cuando el entrenamiento en ajedrez se enmarca en una metodología basada en el aprendizaje significativo, la lúdica, la participación activa del alumnado y el trabajo de capacidades tanto cognitivas como emocionales, se logra potenciar significativamente una gama más amplia de competencias cognitivas (asociación, análisis, síntesis, planeamiento, previsión...). En este sentido, los escolares que practican el ajedrez obtienen resultados significativamente superiores, en contraste con los que practican otras actividades netamente físicas como (fútbol o baloncesto), en competencias cognitivas y socio personales, especialmente cuando se utiliza una metodología sensible con una solamente táctica.

Cabe resaltar que fue de gran ayuda saber que las diferentes técnicas de enseñanza para el ajedrez, desarrollan distintas competencias y se ve reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes, contribuyendo así a nuestra hipótesis: si mejora el comportamiento y disminuye la violencia entre estudiantes, el rendimiento académico, se fortalecerá notablemente.

En este orden de ideas, se encontró a Grau (2017) *“Estudio del impacto del ajedrez sobre las Funciones Ejecutivas en niños de edad escolar”* en Uruguay, cuyo objetivo fue comprobar si la instrucción ajedrecística en niños que han asistido al menos un año a un club de ajedrez, tiene algún impacto a nivel de la planificación y de la flexibilidad cognitiva; fue una investigación experimental con la utilización de los siguientes test de medición: Test de Clasificación de Tarjetas de Wisconsin (WCST), Torre de Londres (TOL), Test de Matrices Progresivas de Raven — Escala Coloreada (TMPR), necesarios para el trabajo que se quiere realizar en la IED LAS GARDENIAS, donde los estudiantes tienen conductas disruptivas y problemas de violencia.

Este estudio partió de la hipótesis que la práctica sistemática del ajedrez podría tener efectos favorables en ciertos aspectos del funcionamiento ejecutivo, particularmente en planificación y flexibilidad. Es por esto, que se considera que el estudio del impacto del ajedrez en el funcionamiento ejecutivo puede servir como modelo para otros programas de estimulación de estas funciones en la infancia, debido a que, en los resultados de esta investigación, se encontró que los mayores beneficios cognitivos de la práctica del ajedrez se producen en estas etapas, dada la plasticidad cerebral en los niños. Esta investigación, permitió conocer varios

instrumentos de medición que son útiles a la hora de comprobar el aprendizaje del ajedrez y las competencias o habilidades desarrolladas por los estudiantes.

Teniendo en cuenta que el mundo ha evolucionado a causa de los eventos recientes, también ha evolucionado la manera de interactuar, aprender y comunicarnos, por eso también nos llamó la atención el trabajo de Izquierdo, J. L., Alfonso, M. R., Zambrano, M. A., & Segovia, J. G. (2019) titulado “*Aplicación móvil para fortalecer el aprendizaje de ajedrez en estudiantes de escuela utilizando realidad aumentada y m-learning*” que hace énfasis en la implementación de las tics y de la virtualidad para construir conocimientos a partir del ajedrez.

En este sentido la innovación mostrada es un motor crucial en el ámbito educativo y la incorporación de dispositivos tecnológicos adecuados junto al desarrollo de aplicaciones creativas con buen contenido visual, motiva al logro de procesos de enseñanza y de aprendizaje más eficaces, es imperante entonces, como resultados encontraron que se debe realizar mejoras para que el servicio brindado por dichas aplicaciones sea más atractivo y fácil para la experiencia del usuario al momento de usarla.

Es importante considerar que la adquisición de conocimientos del ajedrez, a través de una aplicación móvil innovadora en el área educativa, da paso a futuros trabajos motivando el interés en una asignatura determinada y mejorando el desarrollo del aprendizaje por parte de los estudiantes gracias a la aplicación móvil llamada “Jaque-Maitte” la cual contribuye a la interacción y a la adquisición de competencias tecnológicas de los estudiantes y el desarrollo de habilidades de pensamiento como habilidad y atención focalizada.

Como se puede observar, el ajedrez contribuye en la formación integral del ser humano dependiendo la forma en que se enseñe y del trabajo interdisciplinar que se realice con él, de igual manera, influye el tipo de habilidades que se busque desarrollar y que los educandos implementen en su cotidianidad; entonces, basándonos en el libro de una de las autoridades mundiales sobre este tema, Kasparov (2016), en su libro “*cómo la vida imita al ajedrez*”, un texto en el que pone en manifiesto cómo las soluciones a los problemas cotidianos requieren de

las mismas artes y técnicas (conocimiento, preparación, estrategia, cálculo de las variantes, etc.) que el ajedrez.

Es necesario considerar como un aspecto esencial las potencialidades que presenta incorporar el ajedrez dentro del currículo de una manera transversal desde las distintas disciplinas educativas, integrando las artes, ya que el ajedrez como estrategia pedagógica permite garantizar un espacio para el desarrollo de acciones para el aprendizaje lúdico y creativo mediante valores, compromiso y estudio.

*“...El ajedrez tiene como fortaleza combinar el análisis y la investigación con el pensamiento creativo, ayuda a poseer un vocabulario común con el que trabajar y proporciona un modelo muy versátil acerca de la toma de decisiones”* (Kasparov, 2016), manifiesta en su libro, el beneficio que traería el incluir ajedrez dentro del currículo escolar, dicha tesis la fundamenta, basándose en estudios alemanes y españoles donde constituyeron la enseñanza del ajedrez como asignatura obligatoria para la educación formal, y habla de lo beneficioso que sería para el desarrollo de las habilidades mentales de los estudiantes, cómo aprender a ser estratégicos, analíticos, pacientes, lo que se puede reflejar en su realidad inmediata, además de brindarles un espacio de esparcimiento diferente a la población estudiantil.

En consecuencia, a nivel nacional, se viene trabajando desde hace muchos años, Ramírez Jaimes, D. A. (2018) *“La Práctica del Ajedrez como Lenguaje Lúdico para el Desarrollo de Procesos Cognitivos y la Armonización de Relaciones Interpersonales”* en Bogotá, teniendo como objetivo, desarrollar competencias lógicas que mejoren los procesos académicos de los estudiantes, que afiancen la confianza y permitan armonizar las relaciones sociales que se presentan al interior de una institución educativa distrital, mediante la práctica del ajedrez de manera lúdica y creativa.

Plantear una iniciativa de este tipo en las escuelas es un trabajo arduo, sin embargo, contribuiría significativamente en el desarrollo de las habilidades mentales de los estudiantes en la medida en que tengan una adecuada aprehensión de las estrategias generadas por el juego mismo. Además del desarrollo del pensamiento analítico, les permitiría a los estudiantes

aplicarlo a la realidad en cuanto sean orientados correctamente por parte de sus tutores, por esto se considera un resultado exitoso el haber logrado que estudiantes que no tenían ningún conocimiento frente al ajedrez, se interesaron en él y aprendieron a jugar en el marco del presente proyecto.

A nivel local, se encontró el trabajo de Zapata Valenzuela, G. P., & Morales Rodríguez, M. M. (2017) *“El ajedrez como estrategia lúdica pedagógica para modificar comportamientos en los niños del grado 1° del colegio cristiano Generación XXI”* realizado en Cartagena, una investigación tipo cualitativa, de corte investigación acción que busca la implementación del ajedrez como estrategia lúdica pedagógica, donde se consideró pertinente y adecuada utilizarla desde los primeros grados, lo que permitirá cimentar más fácilmente el desarrollo de habilidades estratégicas y mentales en los estudiantes ya que aplicarían conceptos y nociones de diferentes áreas.

Se comprobó que el inicio en la práctica del ajedrez incide en aspectos cognitivos y afectivos y en la socialización de los alumnos, la orientación espacial y la memoria. También desarrolla la intuición y sus competencias analíticas y de toma de decisiones, comparten un juego aprendido en conjunto y en colaboración, trabajan en equipo y lo hacen con respeto. Como resultado de esa investigación, se lograron comportamientos adecuados en los niños de grado primero, incentivando las relaciones interpersonales, aspecto fundamental en el acercamiento y acompañamiento para el aprendizaje de los valores, reconociendo la importancia de propiciar, desde el ambiente motivador y enriquecedor en la formación psico-social y conductual de los niños.

Fue posible contribuir en que el pedagogo debe ser el personaje consciente de la responsabilidad y el rol al que le pertenece el poder desarrollar, diseñar y ejecutar estrategias que ayuden y aporten a las diferentes problemáticas que se encuentran en las instituciones educativas, lo que hace necesario crear la cultura investigativa entre la misma comunidad educativa.

De este barrido de trabajos investigativos, podemos concluir que el ajedrez es una estrategia que apunta al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales de

quien lo practica, y que también es una estrategia lúdico pedagógica que permite integrar distintas áreas de trabajo e ir dinamizando la práctica docente, debido a que todos estos trabajos apoyan sus investigaciones en teorías de orden psicosocial como Kohlber, Golleman, Klein, Vigotsky entre otros, que se trabajarán en el apartado conceptual y teórico.

### **El desarrollo de habilidades de pensamiento**

Seguidamente se expondrán los diversos trabajos elegidos a partir del desarrollo de habilidades de pensamiento en la educación. En esta búsqueda de investigaciones, fue notable encontrar, como los trabajos que implementaron el ajedrez para resolver su problema de investigación, desarrollaron en diferentes formas distintas habilidades de pensamiento, de acuerdo al enfoque aplicado, la didáctica elegida y la forma de enseñanza del juego; no obstante, fue una limitante, el encontrar test, e instrumentos de recolección de datos que nos permitieran analizar el desarrollo de estas en un antes y después del aprendizaje del ajedrez.

Por lo tanto, elegimos el trabajo de Chaverra (2017) *“Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales. Instrumento para su evaluación en la Educación Básica Primaria”*, en el que se encontró un interesante análisis de cómo a través de la enseñanza de lectura y escritura de distintos tipos de textos vinculando las TICS, se puede llegar a orientar procesos de pensamiento complejos, puesto que son formas alternativas de generar competencias y habilidades en los estudiantes.

Se trata de fortalecer las habilidades del pensamiento superior empleando las TIC, por tanto esta investigación se centra en indagar por las maneras de potenciar las habilidades del pensamiento creativo a través de la escritura de textos multimodales (Chaverra, 2017), en pocas palabras, esta investigación se centra en alfabetizar digitalmente a los estudiantes, en un inicio, de quinto grado de básica primaria, de modo que les permitan reconocer sus intereses y necesidades al momento de leer, escribir e interactuar con los dispositivos tecnológicos, así como detectar sus dificultades para enfrentarse a diferentes dinámicas de trabajo cuando terminan el ciclo de la básica primaria e inician la transición al nivel de la secundaria.

Se resalta de la misma, la construcción y validación de un instrumento de evaluación de las habilidades de pensamiento desarrolladas a partir de la implementación de la propuesta, el cual es pertinente en el ámbito metodológico, al trabajo que se está realizando, en cuanto a población, a objetivo, y a ejecución; teniendo en cuenta la interdisciplinariedad, y jornadas de trabajo, dichos instrumentos son los siguientes:

Corpus de revisión las pruebas diseñadas por Torrance (1966, 1974) para evaluar el pensamiento creativo en los componentes verbal y figurativo; la Prueba de Imaginación Creativa (PIC), enfocada en la fluidez de ideas, la flexibilidad del pensamiento, la originalidad de las producciones, la elaboración de las respuestas y el uso de detalles creativos de Artola, Ancillo, Mosteiro y Barraca (2016); y la escala para evaluar la calidad textual de producciones digitales de Chaverra (2017); cómo se puede observar serán de gran utilidad para la evaluación de procesos y resultados obtenidos.

Así mismo, Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018), en su trabajo “*Videojuegos y habilidades de pensamiento*” nos dan un horizonte sobre la forma en que el cerebro organiza y cambia a partir de la adquisición de nuevas habilidades desarrolladas a partir de un juego, instrumento o en su investigación de juegos de video.

Esta investigación, plantea de forma reflexiva, la relación del ser humano y la tecnología y cómo esta ha permeado los estilos de vida, las interacciones y la comunicación en comunidad, y se enfocan en las críticas que los videojuegos han tenido como algo negativo para la infancia y juventud. no obstante, su investigación está fundamentada en teóricos como Greenfield y Cocking (1996), quienes afirman que lo único negativo de los videojuegos es que coartan algunas actividades sociales, pero favorecen la concentración, coordinación óculo manual, reflejos motores, visión y audición, necesarias para aprender.

Los autores ya mencionados, se refieren a factores realmente graves que no aportan nada al desarrollo del ser humano, como el alcohol, drogas, entre otros, y les suman a sus postulados que los videojuegos son actividades lúdico recreativas de alta complejidad.

Un aspecto importante por resaltar de este trabajo, es la clasificación que hacen a acerca de los tipos de videojuegos, y las diferentes habilidades de pensamiento que generan, soportándolo en grandes teóricos que desarrollan la temática; de los cuales se escogió el pensamiento crítico de (Almeida y Franco, 2017) que aborda competencias complejas como la formulación de hipótesis; justificación de los argumentos y creencias personales; la toma de decisiones; resolución de problemas; seguimiento y evaluación de las cogniciones y acciones personales, analizando esta posición, son habilidades que también deben desarrollarse en el ajedrez.

Otra habilidad de pensamiento que se trabaja en dicha investigación es el pensamiento lógico, Peñalva, Ysunza y Fernández (2019), entendiéndose, al conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo, resolución de problemas y del conocimiento del mundo, para aplicarlo a la vida cotidiana. Del mismo modo se trabaja el liderazgo, ya que el jugador frecuentemente tiene el papel del jefe o líder que maneja o conduce a un conjunto de personajes u otros jugadores que siguen sus órdenes para completar el objetivo.

Asimismo, los videojuegos manejan el constructivismo y conectivismo, gracias a que las herramientas de comunicación que incorporan las consolas o las computadoras en los videojuegos pueden comunicarse con otros usuarios, compartir información y aprender entre ellos, ya sea sobre el juego o sobre cualquier otro tema. Además, al no poder solucionar un problema del juego, el jugador busca las soluciones por su propia iniciativa y, por supuesto, por la motivación del juego, en distintos medios, Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018).

Esto es muy importante, ya que estas actividades generan el autoaprendizaje. Muchos juegos incorporan problemas complejos; para resolverlos, el usuario busca las soluciones en los medios alcanzables a su propio ritmo, ya que la motivación lo mueve a generar y ser responsable de su propio aprendizaje, lo cual muchas veces no se logra en la escuela. Esta investigación plantea una interesante forma de ver al ajedrez como solo un juego matemático, y comenzar a considerarlo como una herramienta social, emocional y cognitiva, que aporta un sin fin de dinámicas al trabajo neuronal y pedagógico en las aulas de clase.

### **Construcción de una cultura de paz**

A continuación, las teorías que sustentan la variable centrada en la cultura de paz que dan viabilidad a este proyecto, ya que esta se orienta los proceso que contribuye a generar condiciones en la educación, para el desarrollo de competencias socioemocionales, ciudadanas, que evidencien la sana convivencia y la gestión de emociones positivas al resolver conflictos.

Ballesteros De Valderrama, B., López, W., & Novoa, M. (2018) para la revista Latinoamericana de Psicología, se publicó el estudio titulado: El análisis del comportamiento en los temas sociales: una propuesta para una cultura de paz; se basó en la perspectiva acerca del análisis de comportamiento en los asuntos sociales y culturales, destacando el caso de Colombia. Al igual que el caso anterior, se destacaron varias perspectivas con posturas similares que demostraron las principales causas del comportamiento social y lo que se requiere para que haya un verdadero cambio. Todo lo anterior, con base en los principios conductuales y en la noción de meta contingencia en las que se proponen las que caracterizarían una cultura de paz, reconociendo las ventajas del diseño cultural y concluye mencionando la importancia de la responsabilidad política que existe.

Los casos anteriores son muestra de que la cultura de paz es de gran importancia en las escuelas siendo que los temas que dan en la asignatura de cátedra de paz no son suficiente para lograr un cambio de impacto, además que deberían ser temas transversales en todas las áreas, pero que, aun así, las escuelas deberían proporcionar espacios adicionales para retroalimentar e implementar nuevas estrategias que refuercen dichos aprendizajes.

No obstante, una visión desde la conducta misma de los estudiantes en las escuelas es importante para establecer los aspectos adecuados para tener en cuenta al momento de establecer la estrategia adecuada que no solo sea innovadora sino también que sea la fuente en la que emane el principio del cambio conductual como uno de los principales aspectos a tratar debido al contexto en el que siempre han vivido creando una cultura de paz, además de contribuir con el desarrollo de las habilidades del pensamiento que contribuyan a mejorar su rendimiento

académico en las clases y cimientan un sinnúmero de cualidades que le ayuden a aportar positivamente en su papel como agentes de una sociedad.

Ballesteros De Valderrama, B., López, W., & Novoa, M. (2018) en un estudio realizado para la Universidad de Zulia, titulado: Cultura de paz y formación ciudadana como bases de la educación en Colombia, compila una serie de conceptos acerca del desafío de la educación para la paz en el contexto colombiano. Enfatiza en varias miradas acerca del tema en el marco de las políticas públicas establecidas por el gobierno, basados en documentos académicos e institucionales.

Diversos autores relacionados en el estudio (Cabezudo, 2018; Cerdas, 2015; Gómez, 2014; Lira et al., 2014; Villamil, 2018) identificaron la educación para la paz como un concepto multidimensional que se enfoca en convertir la escuela en un espacio promotor de valores asociados a la paz como la convivencia pacífica y el respeto a los Derechos Humanos, y al mismo tiempo, que propenda en la formación de ciudadanos preparados para participar activamente en las decisiones de su entorno en las esferas política, social, cultural, económica y ambiental.

Este estudio resalta la necesidad de generar espacios donde docentes, estudiantes y comunidad puedan compartir experiencias y enseñanzas en torno a la paz. Con estos espacios se busca que el estudiante reconozca la importancia de estos valores dentro de su formación y el rol que cumplen en el entorno que lo rodea; además representa una oportunidad para que la comunidad se involucre con el proceso formativo del estudiante y desde casa se pueda apoyar la labor que se realiza en las escuelas en favor de la paz. De ahí la gran congruencia con el proyecto, que, si bien la estrategia a utilizar es un juego, lo que se pretende es que los estudiantes obtengan un cambio en su forma de pensar y de actuar frente a las situaciones dentro y fuera del aula y, en consecuencia, en su diario vivir.

*[...] la cultura de paz consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para*

*solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones.*

Así lo establece Caridad, M. C., Peña, J. V., Blanco, E. C., Cruz, C. A., Franco, B. P., & Echeverría, R. G. (2017), quienes realizaron una investigación para la Revista Lasallista de Investigación y tomaron como objetivo principal analizar la resolución de conflictos para lograr fomentar una cultura de paz, mediante la intervención de los medios de comunicación alternativos. Chiavenato (2019) señala que luego de conocer los diferentes tipos de conflicto, es natural desplazar la atención a los métodos más comunes para el manejo de los mismos. Igualmente, manifiesta que los estilos utilizados reflejan diferentes grados de cooperación y asertividad, en virtud de que intentan una respuesta cooperativa y una respuesta asertiva.

Esta investigación analiza y establece lineamientos sólidos que fomentan la resolución de esos conflictos en ambientes violentos. La Institución Educativa Distrital Las Gardenias permite que lo anteriormente expuesto sirva de base para la implementación de esta investigación al momento de construir la tan anhelada cultura de paz empezando por los niveles de básica primaria y en este caso, el contexto similar sería el adecuado al momento de establecer las políticas que lo soportan

Construir una cultura de paz en un ambiente en el que por muchos años se ha visto la violencia en todas sus formas no es tarea fácil, ni se transforma de un día para otro. Esta es una metamorfosis que requiere de esfuerzo, tiempo y buenas estrategias. La implementación de esta propuesta parte de concientizar a los más pequeños e ir transformando sus mentes para que sean multiplicadores, y que en la medida de lo posible vaya disminuyendo la creencia de que la violencia se paga con más violencia.

Por otro lado, Lapponi, S. F. (2020) en un artículo publicado en la Revista de Educación Contextos Educativos titulado: Resolución de conflictos en la escuela: una herramienta para la cultura de paz y la convivencia señala lo siguiente: “Una mala regulación del conflicto abrirá paso a generar violencia, con la aparición del deseo de causar el máximo daño posible a la otra parte, entendida desde esta perspectiva como el enemigo, generando de este modo equilibrios

inestables, ya que se incrementa la espiral de violencia. Una regulación positiva de un conflicto también se preocupa por la continuidad de la relación, por el otro, y es más probable la aparición de soluciones estables si es que ésta se ha alcanzado por vía de la cooperación”.

Un punto importante que toca esta investigación es la que tiene que ver con el conflicto visto desde lo que traería consigo resolverlos adecuada e inadecuadamente. y es precisamente en lo que converge con esta investigación, a concientizar a los estudiantes sentando bases desde pequeños a que existen formas para evitar la violencia, sobre todo a través del diálogo y a entender que todas las personas son y piensan diferentes y que por ende la tolerancia y el respeto juegan un papel esencial. En ese sentido, enseñare a que aprendan la importancia de utilizar estos métodos para actuar frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar tanto en la escuela como en casa formando personas integrales.

De este modo, Better, S. P. D., & Poma, L. E. S. (2016) en un estudio realizado para la revista virtual de la Universidad Católica del Norte, citó uno de los artículos, centrado en el micro espacio del aula, los estudios de Kröyer, Gajardo y Muñoz (2012, 2013) apuntan hacia la gestión de la convivencia en el aula a partir del análisis de incidentes críticos experimentados por los docentes en sus prácticas cotidianas con los alumnos, o de reportes de otros instrumentos que buscan explorar aquellas conductas disruptivas ante las normas e indagar también sobre la construcción democrática de las normas.

Otro eje conceptual que emerge de los artículos es el referido a las habilidades. Estos son estudios que se proponen analizar la incidencia de ciertas habilidades en aspectos de la convivencia escolar, como el pensamiento creativo (Benítez, Bastidas & Betancourt, 2018) y el pensamiento crítico-reflexivo (Rendón, 2017). En ambas, se asocian a esas habilidades otros constructos para elaborar un andamiaje conceptual factible de ser traducido en estudios cuasi experimentales. En Benítez et. al (2018) se analizó el pensamiento creativo desde cuatro componentes principales —fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad (p. 146)—, y en el estudio de Rendón (2017) se evaluó la competencia socioemocional desde tres componentes: el emocional y afectivo motivacional, el cognitivo y el relacional”.

Este compendio de artículos estableció los temas más comunes para investigar en cuanto a convivencia escolar se trata resaltando que dichos estudios se centran más que todo en el problema de convivencia escolar en las escuelas más que en estrategias que mitiguen o contribuyan a mejorar este aspecto, de ahí que este proyecto de investigación se muestra como un innovador con la implementación del ajedrez como mediador para mejorar la conducta de los estudiantes, perfilarlos a un camino de cultura de paz y con ello mejorar académicamente con el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

González González, R. A. (2017). Para la Universidad de Antioquia, en su tesis de grado: Estrategias para abordar los conflictos en el aula de clase; Citó lo siguiente "El conflicto en vez de un problema es una oportunidad de aprendizaje en donde afloran el sentir de los estudiantes en relación a las interacciones con sus pares y la forma en que lo acompañan los otros actores del contexto". Analizando el contenido de su proyecto, es muy similar al que se pretende implementar, lo cual invita a conclusiones similares en cuanto a que hay que darle importancia al cambio de visión de los niños, para que vean en los conflictos, la oportunidad de conocer, interactuar y mirar las diferentes perspectivas que se puedan plantear sobre las situaciones y que de ellos depende una solución pacífica dando cuenta a una cultura de paz.

#### MARCO TEÓRICO.

En este apartado se desarrollarán todas las teorías y sustentos teóricos que fundamentan y dan validez a la presente investigación, estas fueron desarrolladas a partir de las 3 variables de investigación y desglosadas en unidades teóricas:

*"La energía, no se crea ni se destruye, sino que se transforma"*, esta ley de la física hoy se puede aplicar a la meta de este proyecto, en la medida que este pretende conducir toda la energía negativa de los estudiantes, llámese agresividad, y violencia; para desarrollar habilidades realmente constructivas a su desarrollo cognitivo, emocional y social. En este sentido, el ajedrez sería el catalizador que sublimara las conductas disruptivas en los niños, para fortalecer su inteligencia emocional.

Desde concepciones psicológicas la sublimación es considerada una aliada de la creatividad, y en ella la infancia es determinante para su desarrollo, Klein (1929) la define como la manera de regular sanamente los sentimientos e impulsos negativos, en otras palabras, desarrollar, crear, drenar a partir de lo negativo, un arte, habilidad u oficio; tal como se mencionó anteriormente se quiere utilizar el ajedrez como medio de sublimación de la violencia, basándonos en que es un juego también en el que se trabajan otras habilidades de corte cognitivo y social.

Así tenemos a Freud (1908), quien asevera que el niño al jugar reinventa y crea realidades, reflexiona, y se divierte, desarrollando espacios de esparcimiento y aprendizaje. Y para Klein (1929) es evidente; que el impulso creador nace del deseo de reparación, de reparar el daño hecho, entonces ese deseo de reparación, en conjunto con la diversión, el placer y la lúdica hacen del ajedrez una de las estrategias más completas de sublimación y creación, solo que, en vez de arte y cultura, se crea reflexión, generación creativa de opciones, empatía, pensamiento lógico y raciocinio.

Además, es también considerado un juego ciencia, que desarrolla la creatividad, la cual tiene una vinculación directa con la calidad y cantidad de la formación de un ambiente en las primeras etapas de la existencia, es la capacidad, de ver las cosas de otro modo según Winnicott (1972), por lo tanto, al aprender ajedrez los estudiantes deberían aprender a cambiar sus posibilidades de juego, anticipar sucesos, configurados en jugadas, adaptarse a los imprevistos y aplicar estos conocimientos a la vida cotidiana.

El presente proyecto de investigación se configura a través de teorías como la sublimación ya descrita, que permite fortalecer el trabajo de la inteligencia emocional y social, teoría desarrollada por Goleman (2015), que básicamente analiza la forma de reconocer las emociones y gestionarlas de acuerdo con una situación, controlar los impulsos en especial en momentos intensos o angustiosos. Se focaliza en distintas áreas del cerebro donde se localiza el intelecto que es como se conocen las competencias puramente cognitivas que también se trabajarán aquí.

La inteligencia emocional estudia todo lo relacionado a las emociones, sentimientos, formas de relacionarse e interactuar con el otro y de resolver conflictos, (Goleman, 2015). En ella se encuentran 25 competencias socio emocionales, y que a partir del ajedrez se pueden fortalecer la conciencia emocional, autocontrol, adaptabilidad, empatía, autoconfianza, motivación al logro, iniciativa, asertividad, manejo de conflictos y liderazgo. En consecuencia, en una población con altos índices de violencia, como la de la IED GARDENIAS, donde los conflictos se resuelven a través de las agresiones, se recomienda utilizar estrategias que lleven a los estudiantes a un nivel diferente de contacto, más que físico, mental.

En este sentido, el ajedrez, considerado el deporte ciencia, es elegante, es pacífico aunque sea un juego de combate, permite a los jugadores saber ganar y perder, pues es *“lo mejor para el cerebro violento”* Kasparov, (2016), actúa en el ser humano como “un gimnasio mental” donde canaliza la energía negativa proveniente de la agresividad y la transforma, desarrollando el pensamiento en los niños, fortaleciendo valores y habilidades sociales como el respeto y el aprecio por las ideas del otro y el trabajo en equipo. De igual forma, a las competencias e inteligencia emocionales, el trabajo a realizar con los estudiantes de básica primaria se fundamenta también en la construcción de una cultura de paz y sana convivencia, de acuerdo al desarrollo cognitivo.

Kohlberg (1984), consideró que el desarrollo moral estaba directamente relacionado a la edad y el desarrollo psicológico, también analizó que la lógica y los patrones de pensamiento, rigen las actitudes y acciones del ser humano, en consecuencia podemos inferir, que al desarrollar habilidades cognitivas, y al practicar habilidades sociales y emocionales, se fortalecerá los estadios morales, contribuyendo al mejoramiento de la convivencia entre pares, el autor definió los razonamientos morales como juicios de aceptación o desviación de las normas, y al igual que los estadios de Piaget, los jerarquiza de concreto a abstractos, pero la aceptación y aplicación de normas y leyes sociales.

### ***Desarrollo cognitivo y otro tipo de inteligencias***

El ser humano tiene la gran capacidad de adaptarse al medio, transformarlo y aprender de él. Por lo cual tiene una destreza para construir conocimientos y renovarlos con la práctica; se

tiene concebido entonces que a lo que se conoce como inteligencia, no es un don innato, es una destreza que se puede fortalecer y desarrollar en muchos campos y disciplinas, Gardner (1983); todas con igualdad de importancia e independientes entre sí. Las inteligencias son: musical, lógico matemática, espacial, lingüística, cinestésico-corporal, intrapersonal e interpersonal. Cada una la poseemos en mayor o menor medida, no obstante, nuestro sistema educativo, a lo largo de los años ha priorizado solo algunas, no obstante, todas le aportan al desarrollo integral del ser humano.

Es importante conocer en mayor medida las inteligencias que dominan nuestros estudiantes, pues de esto depende los estilos de aprendizaje que manejan; en el proyecto se trabajarán distintas inteligencias dado que la herramienta principal es el ajedrez, pero como el trabajo se enfatizará en básica primaria, se utilizarán distintas disciplinas como la música, el teatro, la educación física, matemáticas para lograr que los estudiantes aprendan a jugar ajedrez. En este orden de ideas, aparte de desarrollar las inteligencias múltiples, también desarrollarán competencias científicas y funciones ejecutivas.

### ***Interactuando con el entorno***

Desde la perspectiva de un intelectual tan destacado como Vygotsky (1979), en su teoría sociocultural plantea *“el juego es una actividad en las que las relaciones sociales se van construyendo entre los individuos sin ningún objetivo, ni fin utilitario. Por esta razón, el juego constituye la actividad directriz del desarrollo puesto que permite al niño explorar el mundo social de los adultos varios años antes de que puedan penetrar en él”*.

Sin duda, una de sus teorías más conocidas, explica de forma concreta cómo el individuo adquiere habilidades y conocimiento que les ayuda a interpretar la realidad y resolver diferentes problemas basándose en la interacción social. En este caso, la oportunidad de los estudiantes de aprender a dominar el ajedrez como juego de estrategia, sin duda sentará bases que les ayude a desarrollar habilidades importantes, crear valores y, sobre todo, aprender. Este tipo de aportes enriquece en gran medida este proyecto siendo pertinentes ya que promueven el respeto del ser humano en su multiplicidad formativa y cultural y brinda muchas estrategias para promover el

desarrollo individual y social con la, meta de lograr personas más creativas y críticas capaces de transformar y aportar positivamente a la sociedad.

Igualmente se presenta Fernández (2017) con el *ciclo del aprendizaje cooperativo*, que consta de tres fases, imbricadas unas en otras:

-*Creación y cohesión de grupo*. El objetivo principal de esta fase es construir grupos/clases donde todos los estudiantes aprendan que pueden trabajar unos con otros, mientras comienzan a experimentar las “bondades” de cooperar con otras personas. Esta primera fase se divide en cuatro subfases: presentación, rompehielos, confianza y autoconocimiento.

-*El AC como contenido para enseñar y aprender*. El propósito de esta fase es enseñar al alumnado a usar este método a través de fáciles y simples técnicas.

-*El AC como recurso para enseñar y aprender*. Si el docente ha seguido el ciclo, en este punto los estudiantes ya tienen cierta experiencia de trabajo en contextos cooperativos; por lo tanto, pueden plantearse estructuras de clase donde ellos se vean reforzados a cooperar de manera regular.

Al igual que la teoría de socioculturalidad, este ciclo que destaca el anterior autor acentúa el proceso de socialización que debe tener el estudiante, pero, en este caso, con sus iguales. Es un tipo de engranaje teórico que da como resultado un estudiante capaz de entender y participar de su realidad, interiorizando su papel como agente de cambio y que dicho crecimiento no solo se obtiene individualmente sino trabajando en conjunto con los demás.

#### MARCO CONCEPTUAL.

Para esta investigación, es importante dar a conocer de forma técnica, precisa y particular, las principales definiciones de las variables que fundamentan este proyecto y la relación teórico-práctica e investigativa que existe entre ella Pérez, (2020).

#### ***Mediación didáctica del ajedrez en el aula***

Al ajedrez también se le conoce como juego ciencia, aunque algunos lo entienden como arte, otros como deporte e incluso hay quienes lo ven como una guerra. El ex campeón mundial

José Raúl Capablanca dijo: *“El ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia”*.

La mediación a través del ajedrez, hace referencia a su uso como recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento en los niños, y para fortalecer valores, habilidades sociales y el trabajo en equipo. Salazar (2019). *“El ajedrez en el campo educativo contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades: concentración, atención, habilidades espaciales, pensamiento lógico, imaginación y creatividad. Aceptación de ideas contrarias. Control inhibitorio (control de acciones reflejas). Prioriza la reflexión (piense antes de actuar)”*. La Fide (2018).

Cabe resaltar que el desarrollo de las habilidades de los estudiantes es escasamente notorio en el espacio en el que se pretende implementar el proyecto, siendo evidente la brecha en la evolución intelectual de los mismos. En ese sentido, el trabajo con el ajedrez constante, se constituye como una posibilidad de que aquellos estudiantes logren el desarrollo óptimo de las habilidades tales como: La memoria, concentración, toma de decisiones, etcétera, promoviendo el crecimiento intelectual y por ende, mejorando el rendimiento académico.

### ***Habilidades del pensamiento***

Es un conjunto de habilidades cognitivas, aptitudes y disposiciones que permiten procesar de forma profunda la información del medio, reflexionar y autoevaluar los propios procesos de pensamiento, y tomar decisiones propias con base en los procesos mentales realizados, todo esto, evidenciado en las actitudes y acciones del ser humano. Morín, (1998).

La habilidad de pensamiento es la capacidad y disposición para el desarrollo de procesos mentales, que contribuyan a la resolución de problemas de la cotidianidad. Existen habilidades del pensamiento para expresar las ideas con claridad, argumentar a partir de la lógica, simbolizar situaciones, recuperar experiencias pasadas o realizar síntesis, por ejemplo. Cada habilidad puede describirse en función del desempeño que puede alcanzar el sujeto. Su desarrollo hace referencia a la forma en que las personas usan sus mentes, para solucionar conflictos de diferentes índoles. Gardner (1995).

El propósito de este proyecto es fomentar la memoria, concentración, pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad e imaginación, toma de decisiones, pensamiento lógico-matemático, aprendizaje cooperativo y demás habilidades superiores en los estudiantes, ya que cada una de estas habilidades ha sido evidenciada por varios estudios bien documentados, implementando el ajedrez como herramienta educativa dentro del currículo escolar en diferentes Instituciones a nivel Mundial.

Ahora bien, la otra mitad dentro de los objetivos es que los estudiantes beneficiados con estas estrategias, más que desarrollar dichas habilidades, aprendan a utilizarlas no solo en el ámbito educativo, llámese aula de clase o institución en general, sino también en su entorno familiar y se conviertan en un agente de cambio dentro de la sociedad. El uso correcto de estas habilidades se convierte en un trampolín hacia un futuro visionario en el que el estudiante pueda sobrepasar esa barrera invisible y comience a mirar el sinnúmero de opciones de vida sana que pueda llevar.

### ***Pensamiento Crítico***

El pensamiento crítico involucra pensamiento lógico y razonamiento que incluye habilidades tales como comparación, clasificación, secuenciación, causa/efecto, patrones, analogías, razonamiento deductivo e inductivo, predicción, planificación, hipótesis y crítica. El pensamiento creativo implica crear algo nuevo u original. Implica las habilidades de flexibilidad, originalidad, fluidez, elaboración, lluvia de ideas, modificación, imagería, pensamiento asociativo, listado de atributos, pensamiento metafórico, relaciones forzadas. El objetivo del pensamiento creativo es estimular la curiosidad y promover la divergencia. La Fide (2018).

A mediano y largo plazo, esta es una de las habilidades que los estudiantes desarrollarán con una correcta orientación e involucra el hecho de que los vuelve más racionales, mejorando conductualmente.

### ***Cultura de paz***

Posibilita la gestión de competencias socioemocionales y ciudadanas para el buen desarrollo de una sana convivencia y resolución de conflictos de manera pacífica. (Goleman, 2002).

*"Los estudiantes necesitan ser capaces de tomar una decisión no solo sobre la base de lo que piensan o sienten, sino con datos científicos que soportan la mejor solución. Todos necesitamos saber cómo hacer esto. No importa si vas a una formación superior tipo STEM o no, necesitas saber cómo usar los datos para tomar decisiones fundamentadas en tu vida".*

[Stacy Klein-Gardner, directora del Centro de Educación STEM para Niñas, Nashville, USA]

La cultura de paz se orienta como proceso que contribuye a generar condiciones en la educación, para el desarrollo de competencias socioemocionales, ciudadanas, que evidencien la sana convivencia y la gestión de emociones positivas al resolver conflictos, sobre todos, en zonas como la actual población, víctima de la violencia en Colombia.

Con toda la implementación, la realización de talleres lúdico-pedagógicos se busca forjar en los estudiantes competencias socioemocionales como la resolución de conflictos, aplicación de valores, comprensión empática, autocontrol emocional, comportamiento en clases, manejo de relaciones interpersonales, aprendizaje cooperativo, interacción grupal, escucha activa y regulación de emociones.

por último, la construcción de una cultura de paz, se logra, cuando se ha desarrollado las suficientes habilidades socio emocionales, o inteligencia emocional, para que el estudiante reaccione de forma asertiva y pacífica frente a un conflicto; entonces, se concluye, que la teoría de Inteligencia Emocional considera que todos tenemos dos mentes, una que piensa y otra que siente (Goleman, 1995 pp.12) y por ello intenta ayudar al conocimiento sobre cómo se integran pensamientos y sentimientos y cuál debe ser la confluencia para lograr el bienestar de las personas.

**Tabla 1***Matriz de relaciones teóricas*

TEORÍAS DE ENTRADA	CATEGORÍAS TEÓRICAS ASOCIADAS (DEFINICIÓN CONCEPTUAL)	SUBCATEGORÍAS	UNIDADES TEÓRICAS
<p>1. Vygotsky (1979) Teoría sociocultural</p> <p>1. Decroly (1968) Transdisciplinariedad</p>	<p>1. La mediación didáctica del ajedrez, hace referencia a su uso como recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento en los niños a para fortalecer valores, habilidades sociales y el trabajo en equipo.</p> <p>Salazar Adriana (2019)</p>	<p>1.1 Transversacionalización del currículo</p> <p>1.2 desarrollo integral</p> <p>1.3 interdisciplinariedad</p>	<p>1.1.1 estrategias de enseñanza</p> <p>1.1.2 Desempeño académico</p> <p>1.1.3 planes de clase</p> <p>1.2.1 actividades extra curriculares</p> <p>1.2.2 vinculación de la familia</p> <p>1.3.1 tipos de estrategia</p> <p>1.3.2 proyectos institucionales</p>

<p>1. Morin (1998) Pensamiento complejo</p> <p>- Gardner (1995) Inteligencias múltiples</p>	<p>2. Desarrollo de habilidades de pensamiento</p> <p>se refiere al conjunto de habilidades cognitivas, aptitudes y disposiciones que permiten procesar de forma profunda la información del medio, reflexionar y autoevaluar los propios procesos de pensamiento, y tomar decisiones propias con base en los procesos mentales realizados, todo esto, evidenciado en las actitudes y acciones del ser humano.</p>	<p>2.1 Funciones ejecutivas</p> <p>2.2 Pensamiento crítico</p> <p>2.3 Competencias comunicativas</p>	<p>2.1.1 Memoria, anticipación, seriación.</p> <p>2.1.2 Competencias científicas</p> <p>2.2.1 Asertividad</p> <p>2.2.2 Generación creativa de opciones</p> <p>2.3.1 Aprendizaje cooperativo</p> <p>2.3.2 Aprendizaje significativo</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>3. Construcción de una cultura de paz</p> <p>La construcción de una cultura de paz, posibilita la gestión de competencias socioemocionales y ciudadanas para el buen desarrollo de una sana convivencia y resolución de conflictos de manera pacífica.</p>	<p>3.1 Desarrollo de competencias socioemocionales</p> <p>3.2 Regulación de emociones</p> <p>3.3 escucha activa</p>	<p>3.1.1 Resolución de conflictos</p> <p>3.1.2 aplicación de valores</p> <p>3.2.1 Comprensión empática</p> <p>3.2.2 autocontrol emocional</p> <p>3.2.3 comportamiento en clases</p> <p>3.3.1 manejo de relaciones interpersonales</p> <p>3.3.2 Aprendizaje cooperativo</p> <p>3.3.3 interacción grupal</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Fuente: Elaboración propia.*

**Tabla 2**

*Matriz de operacionalización de variables*

Variable de Investigación Definición Nominal	Variable de Investigación Definición Conceptual	Variable de Investigación Definición Operacional	Dimensiones por variable	Indicadores por dimensión y variable
Mediación didáctica del ajedrez	<p>La mediación didáctica del ajedrez, hace referencia a su uso como recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento en los niños a través de él, fortaleciendo valores, habilidades sociales y el trabajo en equipo.</p> <p>Salazar Adriana (2019)</p>	<p>La mediación didáctica del ajedrez se define como la relación didáctica y pedagógica, que este juego mental puede generar en la educación, para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>Al practicarlo las habilidades cognitivas están más fortalecidas, para resolver asertivamente situaciones y solucionar conflictos.</p>	<p>1. Didáctica</p> <p>1.2 curricular</p>	<p>1.1.1 consolidados académicos</p> <p>1.1.2 Motivación (niveles de desempeño)</p> <p>1.1.3 estrategias de enseñanza</p> <p>1.2.1 mallas curriculares (plan de estudios)</p> <p>1.2.2 capacitaciones</p> <p>1.2.3 trabajo en equipo</p>

				1.2.4 secuencias didácticas
--	--	--	--	-----------------------------

Fuente: A Alvarez Risco, 2020.

Variable de Investigación Definición Nominal	Variable de Investigación Definición Conceptual	Variable de Investigación Definición Operacional	Dimensiones por variable	Indicadores por dimensión y variable
Construcción de una cultura de paz	La construcción de una cultura de paz es un proceso que posibilita la gestión de competencias socioemocionales y ciudadanas para el buen desarrollo de una sana convivencia y resolución de conflictos de manera pacífica.	La cultura de paz se orienta como proceso que contribuye a generar condiciones en la educación, para el desarrollo de competencias socioemocionales, ciudadanas, que evidencien la sana convivencia y la gestión de emociones positivas al resolver conflictos.	3.1 competencias socioemocionales  3.2 competencias ciudadanas	3.1.1 Formas de resolución de conflictos 3.1.2 uso de comunicación asertiva 3.1.3 aplicación del autocontrol 3.2.1 sentido de pertenencia 3.2.2 trabajo en equipo 3.2.3 trabajo comunitario

Desarrollo de habilidades de pensamiento	Se refiere al conjunto de habilidades cognitivas, aptitudes y disposiciones que permiten procesar de forma profunda la información del medio, reflexionar y autoevaluar los propios procesos de pensamiento, y tomar decisiones propias con base en los procesos mentales realizados, todo esto, evidenciado en las actitudes y acciones del ser humano	El desarrollo de las habilidades de pensamiento, hace referencia a la forma en que las personas usan sus mentes, para solucionar conflictos de diferentes índoles.	2.1 pensamiento complejo  2.2 aprendizaje significativo	2.1.1 autorreflexión 2.1.2 asertividad 2.1.3 funciones ejecutivas 2.2.1 Uso de conocimientos previos 2.2.2 trabajo colaborativo 2.2.3 vinculación con la familia
------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Fuente: Elaboración propia.*

## Marco legal

A continuación, se presentan las bases legales que regulan la aplicación del presente proyecto:

La constitución Política de Colombia 1991.

Norma de normas, la cual regula los derechos y deberes de los ciudadanos (principios fundamentales; derechos, garantías y deberes; habitantes y territorio, entre otros. Además, en su artículo 4 consagra los derechos fundamentales, entre cuyas disposiciones señala que:

“El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra” (art. 27). Así mismo, el art. 44 que hace parte de los Derechos Sociales, Económicos y Culturales, señala que “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”.

En este orden de ideas, la búsqueda realizada de leyes y políticas públicas que dieran validez y soporte a la investigación no solo fueron a nivel nacional, sino internacional, se encontraron leyes de España, Y una en particular de Paraguay, que sería el ideal a largo plazo de nuestra investigación en el país:

El congreso de la nación paraguaya. Ley n° 6.133.

Establece el ajedrez como actividad de apoyo pedagógico en el contexto de adecuación curricular en los 1° y 2° ciclos de la educación escolar básica.

**“Artículo 1.º** Establécese la implementación del Ajedrez como actividad de apoyo pedagógico en el contexto de adecuación curricular, en los 1° y 2° ciclos de la Educación Escolar Básica.

**Artículo 2.º** Será Autoridad de Aplicación de la presente ley, el Ministerio de Educación y Ciencias, que deberá coordinar acciones con otros organismos o instituciones públicas o privadas que se adhieran a la implementación del Programa de Ajedrez en los 1° y 2° ciclos de la Educación Escolar Básica.

**Artículo 3°.** A los fines especificados en el artículo 1.° de la presente ley, la Autoridad de Aplicación podrá convocar a docentes ajedrecistas profesionales o idóneos, interesados en enseñar Ajedrez en el ámbito educativo, en forma voluntaria, previa aprobación de un curso de aptitud, implementado por la Autoridad de Aplicación, con el objetivo de capacitar y formar docentes en ajedrez y/o concurrir en carácter de formadores a los establecimientos educativos que conformen el Programa de Ajedrez.”

Ley 115 de febrero 8 de 1994.

La ley General de Educación, es la que determina las facultades de los docentes para desarrollar proyectos. Se presentan a continuación aquellos artículos referentes al tema.

(...) f) La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas; (...) ñ) La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

Así, el **Ministerio de Educación Nacional** determina algunos de los objetivos que se deben propender en los procesos educativos de los estudiantes, incluyendo los literales l y f, a los cuales corresponden los objetivos y las estrategias planteadas en el presente proyecto. Por otra parte, la misma ley, en su artículo 77, desarrolla el concepto de Autonomía Escolar, que permite la implementación de un proyecto como el que se propone. Define la ley general de educación a la Autonomía escolar, así:

El presente proyecto tendrá en cuenta además las disposiciones de la **ley 1620 de 2013**, acerca del 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, y el **Decreto 1965 de 2013**, el cual lo reglamenta.

Complementariamente, **la ley 1098 de 2006** – Código de Infancia y Adolescencia, será tomada en cuenta, en tanto el desarrollo del presente proyecto deberá propender por el mayor beneficio posible para los estudiantes, siempre procurando la defensa y exaltación de sus derechos y deberes

**Ley 1448 de 2011.**

Por la cual se dictan medidas de atención, asistencia y reparación integral a las víctimas del conflicto armado interno y se dictan otras disposiciones.

Siendo esencial la mención de esta ley puesto que la población de la institución con la que se pretende realizar el trabajo es considerada la primera escuela con víctima del post conflicto y es precisamente una de las características arrojadas en el diagnóstico para idear y presentar este trabajo de investigación.

Resolución 5310 Declaración y programa de Acción sobre una cultura de paz. Art. Del 1 al 9.

Los Objetivos, estrategias y agentes principales.

1. El Programa de Acción constituirá la base del Año Internacional de la Cultura de la Paz y del Decenio Internacional de una cultura de paz y no violencia para los niños del mundo.

2. Se alienta a los Estados Miembros a que adopten medidas para promover una cultura de paz en el plano nacional, así como en los planos regional e internacional.

3. La sociedad civil debería participar en los planos local, regional y nacional a fin de ampliar el ámbito de las actividades relativas a una cultura de paz''

### **Marco metodológico**

La investigación es un procedimiento evolutivo, continuo, organizado reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos o fenómenos, relaciones o leyes de un determinado ámbito de la realidad. Gutiérrez, H. C. (2021). Luego de hacer un abordaje por diferentes fuentes, se encontró, de acuerdo con el objeto de estudio, que el tipo de investigación es investigación-acción participación, con un enfoque cuali-cuantitativo, con un paradigma mixto y método lógico deductivo.

Este tipo de estudio mide de manera independiente las variables, la mediación del ajedrez para desarrollar habilidades de pensamiento. En este sentido, Cifuentes (2011) reconoce que Fals Borda, uno de los principales representantes de la metodología IAP; señala que el conocimiento debe transformar la realidad, hacerse más pertinente en relación con un método de trabajo educativo renovador, con fundamentos de creatividad y diálogo. Fals Borda afirmó que desde la investigación y la acción social se pueden promover procesos permanentes de construcción del conocimiento con rigor, elaborando instrumentos y exigiendo continuidad (evaluación, control, seguimiento).

Desde el ámbito investigativo el concepto de paradigma admite la pluralidad de significados y diferentes usos, refiriéndose a un conjunto de creencias y actitudes (Kuhn, 1962). El paradigma organiza, dirigiendo la investigación de tal forma que permite el surgimiento de ciertas de hipótesis. Permitiendo centrar la atención de quienes investigan en determinados aspectos del tema de estudio.

Un paradigma es un conjunto de creencias reglas procedimientos y presupuestos que define cómo se debe hacer ciencia son los modelos de acción para La búsqueda del conocimiento según (Martínez, 2004).

El paradigma crítico social, Arnal (1992) tiene como objetivo promover transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus mismos miembros. Esta investigación enfatiza el trabajo comunitario

para mitigar los niveles de violencia encontrados en los estudiantes a través del ajedrez con la construcción de una cultura de paz, fomentando habilidades de pensamiento y socioemocionales.

La finalidad del paradigma socio crítico, es la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por estas partiendo de la acción y reflexión de los integrantes de la comunidad en este sentido se estaría mejorando la convivencia entre los estudiantes a través del ajedrez. (Horkheimer, Adorno, Habermas) según Boladeras (1996)

El trabajo está soportado por el paradigma crítico social con método mixto, en el cual tiene predominio la investigación cualitativa, ya que al considerar las características tanto del enfoque cualitativo como del cuantitativo, ambos se entrelazan, al aplicar técnicas como test psicológicos, o la observación, lo que es pertinente para obtener toda la información que sea posible y realizar la triangulación y de esta manera responder a la problemática presentada en la institución, teniendo en cuenta que este paradigma permite abarcar una posición objetiva y que sea pertinente para relacionar el contexto de los estudiantes, es decir, la realidad en que está inmerso y lo que nos brinda la teoría.

Del método mixto, se utilizará una investigación, con diseño secuencial y cuasi experimental, en la medida que se trabajara con grupo control y experimental, al cual en cada una de las fases, de acuerdo a los objetivos, se aplicarán métodos cualitativos y cuantitativos, para tener una perspectiva más amplia y profunda, mayor teorización, y, sobre todo, para triangular de manera más precisa los datos, ya que ambos métodos, consolidan los resultados, dándole a la investigación más confirmación y credibilidad. (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008).

Cabe resaltar, que una investigación que combine al menos un método ya sea cualitativo o cuantitativo de forma paralela, puede considerarse con enfoque mixto, aunque tenga una predominancia, no obstante, se combinan, con el fin de tener una fotografía más completa del fenómeno a estudiar (Chen, 200G; Johnson et al., 2006).

No obstante, se debe considerar el tratamiento de la información recolectada que este paradigma ofrece, en la medida que permite hacer uso de datos exactos como test, pero también de información no cuantificable como las aptitudes, presentes y observables desde las dinámicas sociales, que se están estudiando en la presente investigación.

De igual manera este proyecto utiliza ambos enfoques, utiliza la observación no participante, propia del paradigma cualitativo muestra de manera más amplia, ciertas características necesarias que existen en el contexto educativo en donde se está llevando a cabo esta investigación. Conocer más a fondo la situación de los estudiantes, su comportamiento, la forma más común de solucionar los conflictos, etc. Y así determinar y concluir acerca de la información obtenida. Asimismo, utilizando la técnica de los pre test y post test, y encuestas, propias del enfoque cuantitativo, aplicándolas a estudiantes y padres de familia lo cual nos permitirá obtener cifras con resultados más precisos.

Es por esto, que el enfoque a utilizar es la investigación es racionalista deductivo, tal como lo expone Martínez (1996) permite reflexionar lo observado, cuando se adentra en el campo de estudio y conocer los diferentes estilos de vida, comportamiento y destreza de los estudiantes, sus gustos, sus necesidades en cuanto a lo académico y en cuanto a sus competencias socioemocionales. Pues, utiliza preferentemente información proveniente de entrevistas con preguntas abiertas, entrevistas en profundidad, observación no estructurada, observación participante, documentos, videos, entre otros, que permiten darle explicación a situaciones estudiadas y su principal característica es la interpretación.

Por consiguiente, el investigador debe vincularse a su contexto y crear soluciones a problemas reales que afecten al entorno. En este sentido, la presente investigación requiere que, como investigadores, nos involucremos en el contexto real de los estudiantes, su comportamiento diario en la escuela y de la participación y trabajo con la familia, que es uno de los focos principales de la violencia, problemática que ha fundado las bases de este trabajo.

Según diversas fuentes, este paradigma se caracteriza por integrar ambos enfoques mencionados anteriormente, es uno de los paradigmas más aceptados, pues aumenta el grado de

confiabilidad del estudio, al utilizar ambos métodos, los instrumentos aplicados para recoger hallazgos sobre un problema dado son más efectivos y proporcionan informaciones que utilizan diferentes concepciones, permitiendo esto triangular la información obtenida en un proceso de investigación.

- Diseño de investigación.

En relación con lo antes dicho, se diseñó una guía de estrategias innovadoras en este proyecto, basadas en el ajedrez como mediación didáctica, para desarrollar las habilidades de pensamiento y construir una cultura de paz con estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Distrital “Las Gardenias” ubicada en la ciudad de Barranquilla departamento del Atlántico, dado los índices altos índices de violencia y agresión observados en los estudiantes.

La investigación está enmarcada en un alcance de estudio explicativo, descriptivo, y analítico; de estos se sabe que van más allá de la descripción o acercamiento a un problema intentando encontrar las causas y las condiciones bajo las que se producen. Puede decirse que se trata de investigaciones que suponen estudios exploratorios y descriptivos, pero, además, proporcionan elementos para comprender los hechos que se estudian, y pueden valerse de enfoques y técnicas de tipo cuantitativo y cualitativo.

Afirman Hernández Sampieri et. al. (1998) que los estudios explicativos, buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro evento para que sea sometido a análisis, debido a que Investiga las variables de un problema y cómo influyen en otras variables, cuando hay una relación causa y efecto. Para establecer si existe una relación causa-efecto, se aíslan y eliminan los factores que pueden ser causa de un resultado particular y probar sólo los que se quieren medir directamente.

De esta manera son indispensables los instrumentos y técnicas utilizadas como entrevistas con los docentes, padres de familia y estudiantes ya que el proyecto está enfocado el desarrollo de habilidades de pensamiento, lo que se verá reflejado en la construcción de una cultura de paz, teniendo como estrategia la mediación didáctica del ajedrez. Aquí se busca que

los estudiantes logren solucionar sus conflictos sin utilizar la violencia, para tal fin se realizarán talleres para que los estudiantes aprendan el deporte del ajedrez, y además involucrarse en las clases de forma interdisciplinar con ayuda de otras áreas como la producción textual, oral, y el teatro.

Cabe resaltar, que además de estos instrumentos de recolección de datos, se realizarán una serie de test psicológicos y de coeficiente intelectual, para evidenciar el nivel emocional y cognitivo en el que se encuentran los estudiantes y así dar cuenta de las falencias que tienen para desarrollar la propuesta con ellos.

Los datos se obtendrán a través de la aplicación de instrumentos veraces y claros, en la población estudiantil y docentes del tercer grado de educación primaria. Según Sabino, C (2007) hace referencia al respecto que la investigación de campo *“es cuando se registran los datos de un hecho que está ocurriendo en un sitio y pueden narrarse, anotarse mediante los instrumentos que guardan la información”*.

- Población y muestra.

La población constituye el universo a quien va dirigido el objetivo de la investigación. Al respecto, Canales, (2007), la define como: *“Un conjunto finito o infinito de personas u objetos que presentan características comunes y acerca de los cuales se desea información”* (p. 76). De acuerdo con este criterio, la población objeto de estudio está conformada por 30 estudiantes de 1º y 4º de básica primaria de la Institución Educativa Distrital “Las Gardenias” que tengan problemas de comportamiento y conductas disruptivas.

Cabe aclarar que este grupo estará dividido en dos luego de aplicar el pretest, uno de ellos será el grupo control, al que no se le enseñara ajedrez, y servirá para comparar la incidencia de la enseñanza del ajedrez en el desarrollo de habilidades del pensamiento y la construcción de una cultura de paz, y el otro será el grupo experimental, al que si se le enseñara ajedrez a través de talleres lúdico pedagógicos, al finalizar la implementación a ambos grupos se les realizará un post test para comparar los resultados y comprobar las hipótesis realizadas al inicio del proceso.

En este caso la muestra está representada por (30) estudiantes de 1º y 4º grado de primaria de dicha escuela como ya se mencionó. De acuerdo con Balestrini, M (2006), en relación a la muestra señala lo siguiente: *“es una porción o parte que representa a toda una población. Se determina mediante un procedimiento denominado muestreo”* (p. 120). En consecuencia, no será necesario aplicar ningún tipo de muestreo para el estudio. Además, como se definió previamente, el mismo es un trabajo de tipo acción –participación en el cual no se persigue realizar inferencias o conjeturas acerca de la población en estudio.

- Técnicas e instrumentos para la recolección de los datos

Instrumentos son los medios materiales que se emplean para recaudar y almacenar información. Arias (1997) En la investigación se utilizarán diferentes instrumentos, organizados por unidades de análisis de trabajo, para alcanzar los objetivos planteados, entre ellos, estuvieron las encuestas a padres de familias, test estandarizados para medir el nivel de violencia y caracterizar los temperamentos de los participantes, enmarcados en unidades de análisis de campo así mismo, que permitieron responder a los objetivos propuestos en el planteamiento de la investigación, sobre el conocimiento de ajedrez que poseían los docentes y las estrategias que utilizan para estimular la atención y concentración en niños

Para la recolección de la información se aplican diferentes técnicas de recolección de datos, en este caso tres instrumentos el primero, de diagnóstico, otro de seguimiento y otro de evaluación. Teniendo en cuenta, que esta investigación posee un enfoque mixto, y que implementa técnicas de recolección de datos tanto de naturaleza cualitativa como cuantitativa. Por un lado, de la metodología cuantitativa, se emplean instrumentos tales como encuestas, test psicológicos, como el machover, y el THINEME, registros que suelen recoger datos que requieren del análisis estadístico como característica resaltante.

Por otro lado, de la investigación cualitativa, se trabajará a partir de instrumentos tales como, la observación, las entrevistas abiertas y semiestructuradas -individuales o grupales-, la observación participante, (Sirvent, 2006) cabe resaltar, que esta investigación, incluyen, entre otras, la investigación- acción, tal como se mencionó anteriormente.

- Validación y confiabilidad

**Validación.** El instrumento aplicado se validó mediante el juicio y aprobación de expertos. A tal efecto, el instrumento fue evaluado por psicólogos clínicos y educativos, docentes y directivos docentes de la institución, y por pedagogos en el ajedrez, con valiosos conocimientos sobre la temática de estudio, los cuales sometieron dicho instrumento a un proceso de revisión, análisis y validación en concordancia con los objetivos y variables de la investigación, expresando conformidad por el instrumento elaborado, dando paso a la aplicación del instrumento en la población objeto de estudio, en la institución antes mencionada.

1. Aplicación del instrumento (test THINEME):

En la aplicación del instrumento estuvimos presentes uno de mis directores de tesis y yo como investigadores, atendiendo al control de las condiciones de aplicación en cuanto a:

1. Leer las instrucciones precisas para la realización de la prueba en voz alta y resolver las dudas planteadas.

2. Asegurar la disponibilidad de lápiz y goma por parte de los alumnos

3. Comprobar la asistencia de los alumnos

4. Facilitarles el tiempo necesario para realizarla, que será variable de acuerdo a sus características personales, pero oscila entre 30 y 60 minutos, y controlar que los alumnos permanezcan en el aula hasta que hayan finalizado cada una de las pruebas.

5. Asegurar la confidencialidad y la guardia y custodia de los documentos hasta el envío de toda la información requerida.

Una vez obtenidos solo 25 tests, pues los 5 restantes no lo completaron por conductas disruptivas, negación a responder, frustración, o crisis emocional gracias a una situación del test que le recordó momentos de su vida; no obstante, se procedió a la introducción de datos en el programa informático SPSS (64 ítems x 16 variables x 25 tests). Al finalizar el proceso se invalidaron 5 tests por no estar debidamente cumplimentados. Así pues, quedaron 25 tests válidos.

### Capítulo III

#### Análisis e interpretación de resultados

Los fundamentos teóricos de esta investigación, iniciaron con la premisa de las leyes de la física: la energía, no se crea ni se destruye, sino que se transforma, haciendo alusión a la sublimación, teoría de Klein (1929) que se analizó con el proceso de enseñanza y aprendizaje del ajedrez permitiendo transformar la violencia y conductas agresivas de los estudiantes, en procesos lógicos de pensamiento complejo como el autocontrol, la meta cognición, y asertividad; aspectos que se vislumbran en las actitudes de los alumnos en las jornadas lúdico-pedagógicas, en las clases normalmente y en las calificaciones, en los anexos se puede ver los pre informes de los que tenían más dificultades convivenciales y como han ido mejorando académica y convivencialmente.

Para poder realizar el análisis y la posterior interpretación de los datos, en primer lugar, se estudió la información, por medio de los instrumentos que se le aplicaron a la muestra de estudio (30 estudiantes de 4° Y 1°) en los dos grupos, experimental al que se hizo una intervención lúdico pedagógica y psicológica con la enseñanza de ajedrez a través de varios talleres (ver anexo) y grupo control, respectivamente al que no se le enseñó ajedrez, luego se agruparon los resultados obtenidos; así mismo, se realizó un análisis de las habilidades de pensamiento desarrolladas por los estudiantes y el nivel que tienen de estas.

Posteriormente, se inició con el trabajo de implementación de la estrategia, que fue la enseñanza del ajedrez a partir de talleres lúdico-pedagógicos, solo con el grupo experimental, para luego finalizar con un post test donde se realizó una segunda medición de las habilidades de pensamiento y luego se contrastó con los resultados iniciales del pretest y con el grupo control. Por lo cual, el análisis de los datos obtenidos nos permite concretar los resultados obtenidos a partir de las tres variables de investigación.

Hoy se puede afirmar que el ajedrez fue el catalizador de esos comportamientos negativos, y que está sublimando la agresividad y permitiendo fortalecer la inteligencia emocional como lo sostiene Klein (1929), para esta autora, el impulso creador nace del deseo de reparación, de reparar el daño hecho, entonces ese deseo de reparación, en conjunto con la diversión, el placer y la lúdica hacen del ajedrez una de las estrategias más completas de sublimación y creación, solo que, en vez de arte y cultura, se crea reflexión, generación creativa de opciones, empatía, pensamiento lógico y raciocinio.

El pre test llamado THINEME o test de inteligencia emocional, (ver anexo) es un instrumento de medición para niños de 8 a 12 años, que permite analizar el nivel de percepción, facilitación, comprensión y regulación emocional, a partir de tareas de ejecución, permitiendo así la identificación del alumnado con bajo nivel y que sirva de punto de partida en el diseño de intervenciones para el desarrollo de las competencias emocionales. Merchan (2017).

En esta medida, el pre test aplicado antes de la intervención lúdico pedagógica, arrojó cifras alarmantes sobre el estado psicoemocional de los estudiantes, más del 23% presencia y son víctimas de violencia intrafamiliar, por lo tanto, se ve reflejado en el comportamiento en la institución. Ya en el post test las cifras bajaron sustancialmente, a un 11%, haciendo ver que aún hay trabajo por realizar, pero que la estrategia ha impactado sus espacios de socialización más importantes, aquí se sostiene la teoría de inteligencia emocional propuesta por Goleman (2015), que básicamente analiza la forma de reconocer las emociones y gestionarlas de acuerdo a una situación, controlar los impulsos en especial en momentos intensos o angustiosos.

Cabe resaltar, que para el análisis de los resultados, se tuvo en cuenta la influencia que ejercen algunas de estas variables en las respuestas, como (género, edad, nivel de rendimiento escolar, nivel socio-cultural, y situación geográfica del centro educativo). La metodología utilizada es cuantitativa no experimental y, dentro de este enfoque, descriptiva-correlacional y comparativo-causal.

El instrumento se ha aplicado en el estudio piloto a 30 estudiantes y se ha sometido a juicio de dos psicólogos clínicos expertos, Estos procedimientos y los análisis estadísticos realizados han permitido la construcción de un Test, de 49 ítems organizados en 7 situaciones,

con validez y fiabilidad adecuadas. Respecto a la correlación entre Inteligencia Emocional y las variables estudiadas, los principales resultados obtenidos muestran que existe relación directamente proporcional entre la Inteligencia Emocional y el género a favor de las chicas, la edad a medida que avanza, nivel educativo al igual que la edad, nivel de rendimiento escolar siendo mayor en los alumnos de mayor rendimiento, nivel sociocultural-familiar y no tiene relación con la ubicación geográfica del centro educativo, debido a que todos viven en el mismo barrio.

El número de estudiantes de la muestra estimado para la aplicación del pretest fue de 30 participantes de la IED LAS GARDENIAS; lo que es un criterio metodológico básico en la validación de pruebas de este tipo es escoger al grupo experimental y el grupo control. Que en este caso serían los estudiantes de 1° y 4° respectivamente. De los 30 participantes, 10 eran alumnos de 1° de primaria, 20 eran alumnos de 4° de primaria,

La muestra queda recogida en el siguiente cuadro:

**Tabla 3**

*Población por cursos en la aplicación del pretest en la primera aplicación.*

<b>curso</b>	<b>N° estudiantes</b>	<b>Género</b>	<b>edad</b>
<b>1°</b>	11	4 F	3:8
			1:7
		7 M	4:8
			3:7
<b>4°</b>	19	9 F	6: 10
			3: 12
		10 M	5: 8
			5:10

*Fuente: Elaboración propia.*

Para seleccionar la muestra lo suficientemente representativa de la realidad escolar, se escogieron a niños y niñas con dificultades académicas, de lecto escritura, con problemas convivenciales y conductas disruptivas, también otro grupo de estudiantes que han alcanzado los objetivos académicos pero que algunos son víctimas de Bullying o violencia intrafamiliar.

Cabe resaltar, En primer lugar, no existe ningún test que mida la inteligencia emocional de niños de la edad seleccionada a través de actividades de ejecución, como hemos mencionado

anteriormente. En segundo lugar, considerando la necesidad de valorar la percepción, facilitación, comprensión y regulación emocional, en el tramo de edad que nos concierne se produce un aumento en el desarrollo de la atención selectiva, lo cual juega un papel muy importante en el proceso perceptivo, ayudando a la planificación de la acción y la comprensión del entorno (Palacios, Marchesi y Col, 2000).

Las situaciones, preguntas e ítems vienen agrupados, por lo que para su análisis se hará por cada uno de los segmentos. A continuación, se presentan las dimensiones que evaluaron de acuerdo a cada ítem del test.

**Tabla 4**

*Distribución y cantidad de ítems por dimensiones y subdimensiones en el test.*

<b>DIMENSIONES</b>					<b>total</b>
<b>Sub</b>	Percepción	Facilitación	Comprensión	regulación	
<b>dimensión 1</b>	26, 27, 38, 39	23, 58, 62, 63	22, 41, 47, 50, 51, 53	6, 8, 45, 54	18
<b>Sub</b>	28, 29, 30,	1, 15, 16, 17,	2, 21, 24, 25,	10, 14, 19,	29
<b>dimensión 2</b>	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37	18, 44	46, 48, 49, 56	57, 59	

<b>Sub dimensión 3</b>	3, 7, 9, 40, 42, 55	12, 13, 64	5, 43, 60, 61	4, 11, 20, 52	17
<b>total</b>	20	13	18	13	64

*Fuente:* Merchan, 2017. Test de inteligencia emocional en la escuela

Ahora se presenta las modificaciones realizadas en la realización del postest, relacionadas con las dimensiones, subdimensiones y habilidades socioemocionales evaluadas por cada items.

**Tabla 5**

*Tipos de dimensiones y subdimensiones evaluadas en cada items del postest.*

DIMENSION	SUBDIMENSION	ITEMS
PERCEPCION EMOCIONAL	Identificar las emociones propias y sus manifestaciones.	18, 19, 28,
	Identificar las emociones en otras personas y en el arte.	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 y 17
	Expresar las emociones y necesidades de forma ajustada.	1, 29, 42

FACILITACION EMOCIONAL	Facilitación Emocional Utilizar la información emocional para guiar el pensamiento y comportamiento.	44, 47, 48
	Considerar diferentes puntos de vista en función de la emoción experimentada.	9, 10, 11, 12, 13
	Los estados emocionales favorecen conductas específicas.	7, 32, 49
COMPRESION EMOCIONAL	Entender las relaciones entre las emociones y las diferentes situaciones a las que obedecen.	15, 30, 34, 37, 38 y 40
	Comprender emociones simultáneas generadas por un mismo hecho y reconocer y comprender las transiciones de unos estados emocionales a otros.	14, 16, 17, 33, 35, 36, 43
	Designar las distintas emociones y reconocer la relación entre la palabra y el significado	3, 31, 45,46
REGULACION EMOCIONAL	Reflexionar sobre las emociones propias y las de los otros y reconocer su influencia. Reflexionar sobre las emociones	4, 6, 41

propias y las de los otros y  
determinar su utilidad. 2, 39

Regular las emociones propias y 5, 8,  
las de los demás sin minimizarlas  
ni exagerarlas.

Reflexionar sobre las emociones 2, 39  
propias y las de los otros y  
determinar su utilidad.

*Fuente: Merchan, 2017. Test de inteligencia emocional en la escuela*

Como se puede observar en la tabla anterior, cada dimensión socioemocional antes descrita, se evalúa con diferentes ítems y situaciones, a las que también se realizó una subvariable como **el rendimiento escolar**, el cual se notó influenciaba mucho, es decir, los niños con más dificultades académicas son los estudiantes con más falencias a nivel socio emocional.

**La inteligibilidad de los ítems** fue evaluada también durante la aplicación del test. Los alumnos que no entendían el significado de alguna palabra o algún ítem levantaban la mano y se les explicaba. Tras observarse la alta frecuencia de dificultad para la comprensión de algunos ítems, se requirió nuevas reformulaciones.

Las siguientes gráficas dan cuenta que algunos estudiantes han obtenido en mayor o menor medida el máximo y el mínimo de puntuación en todos los ítems del test, de modo que ningún ítem se pierde por haber sido fallado o acertado por el total de los participantes. Tomando como referencia a Pérez et al. (2009), que hacían una valoración numérica del grado de dificultad de los ítems en cuestionarios en los que se puntúan las respuestas como 0 los fallos y 1 los aciertos, hacemos una clasificación del grado de dificultad de los ítems del Test de Habilidad de

Inteligencia Emocional en la Escuela (THInEmE), en el que las respuestas se puntúan como 0, 1, 2 y 3.

Dado que el test es de criterio, se cumplieron los objetivos como puede observarse en la clasificación de ítems en las gráficas. El objetivo fue diagnosticar y determinar las necesidades de los estudiantes que presentan deficiencias en el rendimiento o comportamiento emocional, de modo que los ítems seleccionados contribuyen a ello.

La inteligencia emocional, Se focaliza en distintas áreas del cerebro donde se localiza el intelecto que es como se conocen las competencias puramente cognitivas que también se trabajaran aquí.

Winnicott (1972) menciona que el ajedrez como juego bélico, les permitiría ver los sucesos de otra manera, anticipar sucesos y adaptarse a los imprevistos; a esto, le podemos agregar que el control del primer impulso también fue fuertemente reforzado, ante las pérdidas de un partido, en una primera etapa se observaba la frustración, (gritos, rabias, acciones impulsivas como desarmar la partida), cosas que poco a poco han ido cambiando, por expresiones, como, “en la próxima no me la haces” “deja que empecemos de nuevo” frases que sin duda aún tienen carga agresiva y retadora, pero trasladada de la violencia física hasta el tablero de ajedrez; reflejando la motivación al logro, la resolución de conflictos que Goleman (2015) menciona a lo largo de su libro.

A continuación, se hace la relación porcentual de las respuestas a cada ítem a nivel general del pre test y post test teniendo en cuenta la variable de género:

**Tabla 6***relación porcentual entre los resultados por ítems evaluados del pre test y post test*

	Post test					Pre test					
centil	Percepción	Facilitación	Comprensión	Regulación	Totál	Percepción	Facilitación	Comprensión	Regulación	Totál	Centil
>95 Muy alto	40	21	39	28	128	25	11	22	10	68	>95 Muy alto
85-90 Alto	39	19	35	26	119	33	12	19	12	76	85-90 Alto
71-84 MedioAlto	36	16	32	24	108	30	09	32	18	89	71-84 MedioAlto
30-70 Medio	28	11	26	18	83	22	7	15	11	55	30-70 Medio
16-29 MedioBajo	26	9	22	15	72	18	4	12	8	42	16-29 MedioBajo

5-15 Bajo	24	5,1	18,1	11	58 ,2	17	2,3	10,02	7	36 .3 2	5-15 Bajo
< 5 Muy bajo	18,08	3,02	14,02	8,04	43 ,1 6	12	1,05	10	5,2	28 .2 5	< 5 Muy bajo
prom edio	30.1	12,65	26,58	18,57		22,4	6.6	17,14	9.7		prom edio
# de estud iantes			25					25			# de estud iantes

Fuente: Merchan, 2017. Test de inteligencia emocional en la escuela

En la anterior tabla puede observarse las respuestas y puntuaciones de los dos test aplicados en función del género de los estudiantes, se aprecia un significativo aumento de las puntuaciones a favor del género femenino, mostrando entonces que las niñas tienen un mayor nivel de inteligencia emocional que los niños, es decir, la variable género influye en la competencia emocional de los estudiantes; al realizar el análisis de resultados a nivel estadístico se decidió utilizar una prueba no paramétrica porque es más conservadora y prudente su uso por no disponer de datos sobre la población, al evaluar aspectos actitudinales y no disponer de datos sobre la fiabilidad y validez de las pruebas empleadas para la medición.

Aquí se puede afirmar que el ajedrez es “*lo mejor para el cerebro violento*” Kasparov, (2016), ya que actúa en el ser humano como “un gimnasio mental” donde canaliza la energía negativa proveniente de la agresividad y la transforma, desarrollando el pensamiento en los

niños, fortaleciendo valores y habilidades sociales como el respeto y el aprecio por las ideas del otro y el trabajo en equipo. en la tabla anterior puede compararse los resultados, y ver como la enseñanza del ajedrez ha favorecido en las competencias socio emocionales de los estudiantes, incluso más que en las cognitivas.

Así mismo, se analizó el nivel de violencia, tenido en mayor medida por los niños sobre todo los de 4º.

A continuación, las gráficas que muestran el pretest, donde se pueden observar una carga de casi el 50% en respuestas negativas, cargadas de violencia, falta de autocontrol, sumisión, imagen negativa de sí mismos, y falta de empatía y reconocimiento de emociones en el otro.

**Figura 1:** *Items 1 del test THINEME.*

SITUACIÓN 1: En la clase han hecho un examen de matemáticas. La maestra les había avisado unos días antes. Patricia había estudiado mucho y sus...lumno y marca la respuesta correcta:  
25 respuestas



Fuente: *Elaboración propia.*

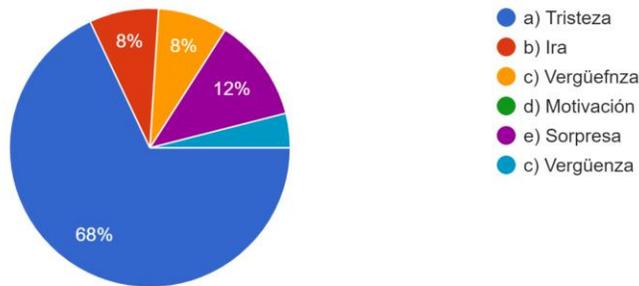
**Figura 2**

*Items 2 del test THINEME*

*Nota:* En esta figura se evidencia el nivel de tolerancia a la frustración manejado por los estudiantes.

2. ¿Qué emoción sería útil (le vendría bien) que sintiera Patricia?

25 respuestas



*Nota:* Aquí se observa, la identificación de emociones en el otro.

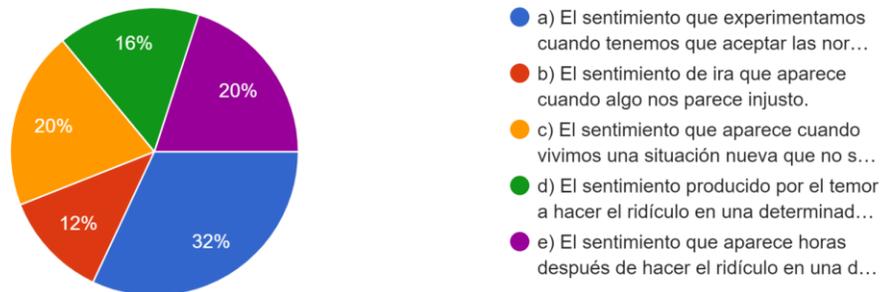
*Fuente:* Elaboración propia.

**Figura 3**

*Items 3 del test THINEME*

3. ¿Qué es la vergüenza?

25 respuestas



*Fuente:* Elaboración propia.

Nota: Como puede observarse en el primer ítem, hay un 8% que reacciona con emociones violentas y otro 8% con emociones negativas hacia sí mismo. El resto identifica la emoción y se sitúa en el deber ser, es decir, como creen ellos que deberían actuar y sentir, detectándose otro rasgo de sumisión.

**Figura 4**

Ítems 1 de la situación 2 del test THINEME.

1. Te agrupas con María, José y Felipe porque son tus mejores amigos y vivís cerca. Pedro quiere ponerse con ustedes pero no puede porque ya soi... ¿Qué puedes hacer para que Pedro no se enfade?  
25 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

**Figura 5**

Ítems 2 de la situación 2 del test THINEME.

2. Pedro, te dice que ya no es tu amigo. ¿Por qué crees que Pedro ha dicho eso?  
24 respuestas



Nota: en las figuras anteriores puede analizarse la empatía y cómo manejarla entre pares.

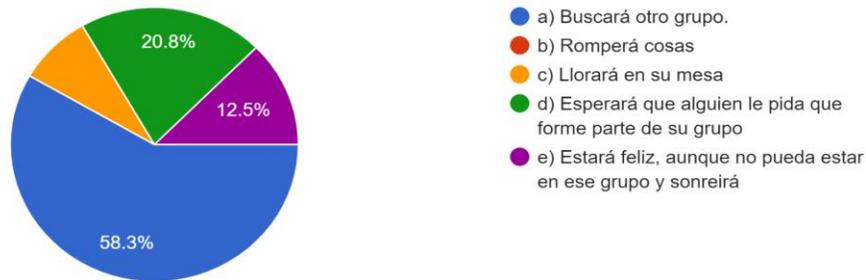
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 6**

Ítems 3 de la situación 2 del test THINEME.

3. Si Pedro siente optimismo, ¿qué conducta llevará a cabo?

24 respuestas



*Nota:* En la anterior grafica puede observarse las formas de actuar frente a distintas emociones de los estudiantes.

*Fuente:* Elaboración propia.

**Figura 7**

Ítems 4 de la situación 2 del test THINEME.

4. Decidís repartir el trabajo y buscar información sobre lo que hay que poner en el mural. María y José proponen buscar información sobre la funció...sotros tenéis que hacer más. ¿Qué podrías hacer?

25 respuestas



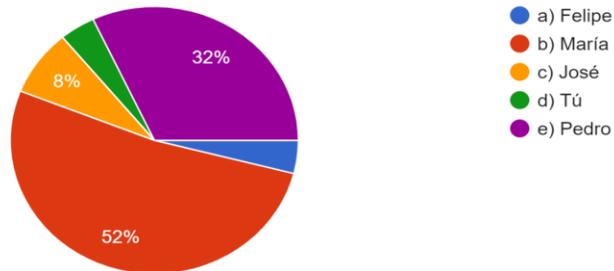
*Nota:* Aquí se puede analizar el nivel de concertación entre pares.

*Fuente:* Elaboración propia.

**Figura 8**

Ítems 5 de la situación 2 del test THINEME.

5. Cuando os reunís Felipe os explica que no ha hecho nada porque ha estado enfermo. Felipe está triste, tú te sorprendes mucho, María se enfada y ...tir miedo. ¿Quién pensaba que Felipe era un vago?  
25 respuestas

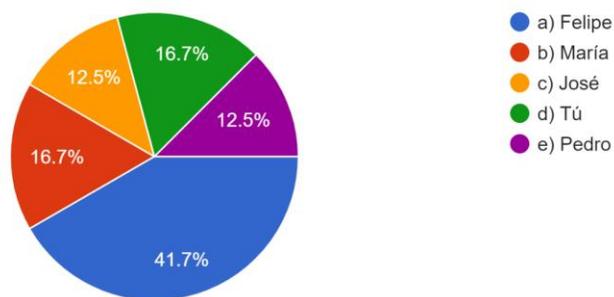


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 9**

Ítems 6 de la situación 2 del test THINEME.

6. ¿Quién pensaba que Felipe había defraudado a sus amigos?  
24 respuestas

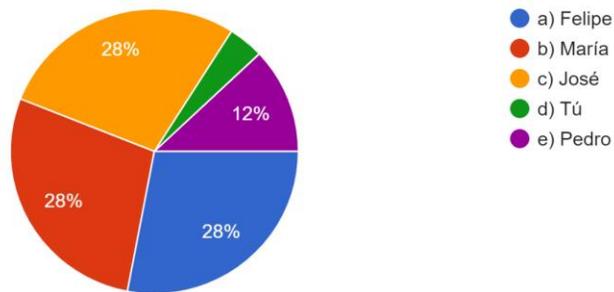


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 10**

Ítems 7 de la situación 2 del test THINEME.

7. ¿Quién pensaba que no iba a darles tiempo a hacer el trabajo e iban a suspender?  
25 respuestas

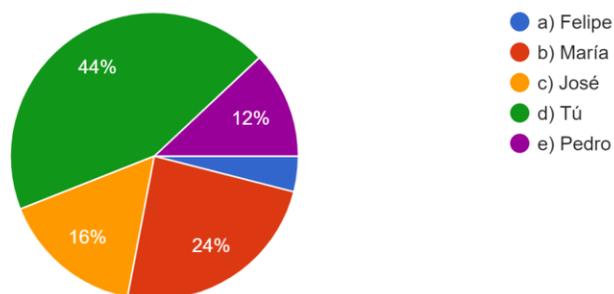


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 11**

Ítems 8 de la situación 2 del test THINEME.

8. ¿Quién pensaba que no lo había hecho porque realmente había estado enfermo, ya que él siempre hacía las tareas?  
25 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

**Figura 12**

*Ítems 9 de la situación 2 del test THINEME.*

9. Como María quiere echarlo del grupo ¿qué puedes hacer para que María cambie su actitud?  
25 respuestas

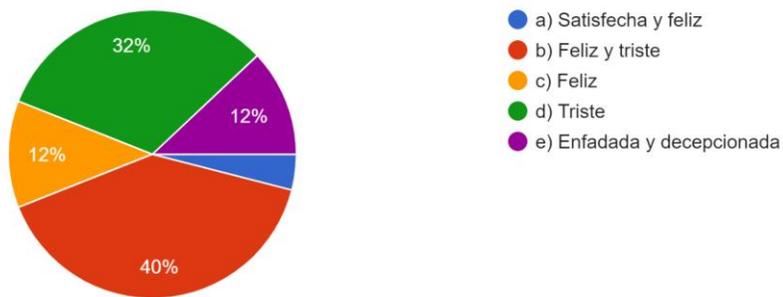


*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 13**

*Ítems 1 de la situación 3 del test THINEME.*

1. Cuando Margarita se dio cuenta de que su amiga Celia había quedado descalificada se sentía:  
25 respuestas

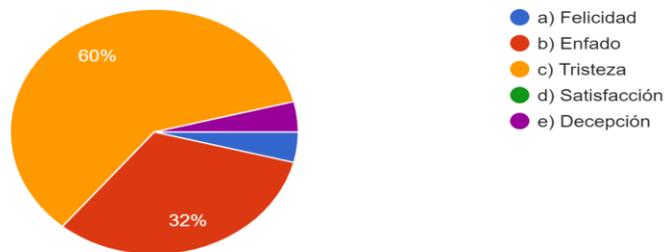


*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 14**

Ítems 2 de la situación 3 del test THINEME.

2. ¿Qué sintió Celia al enterarse de que había quedado descalificada del concurso?  
25 respuestas



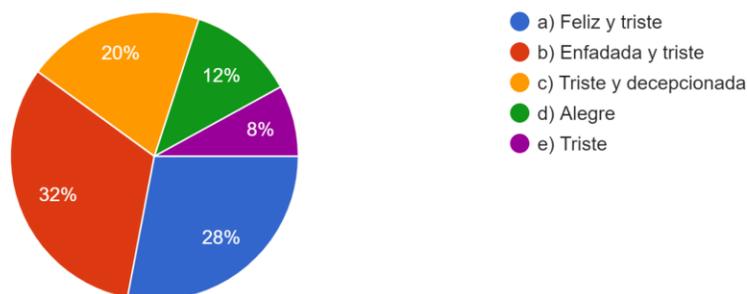
*Nota:* en las anteriores graficas se evidencia la identificación de emociones en el otro.

*Fuente:* Elaboración propia.

**Figura 15**

Ítems 3 de la situación 3 del test THINEME.

3. ¿Cómo se sentía Celia al ver que ella había perdido y su amiga Margarita había ganado?  
25 respuestas



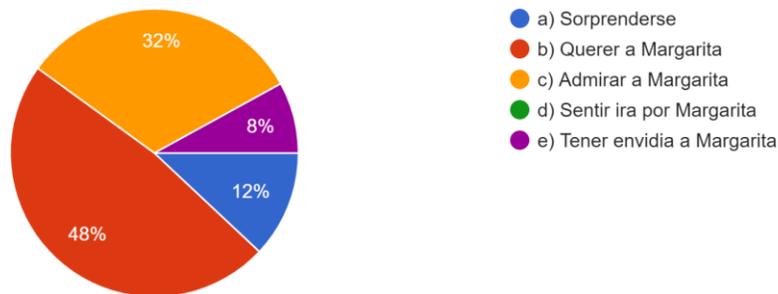
*Nota:* en la anterior grafica se puede analizar la lectura de emociones propias.

*Fuente:* Elaboración propia.

**Figura 16**

Ítems 4 de la situación 3 del test THINEME.

4. Celia era la mejor amiga de Margarita. Cuando Celia leyó el relato de Margarita pensó que era una niña muy inteligente y creativa, que era perfe... que quería ser su amiga siempre. Celia empezó a...  
25 respuestas

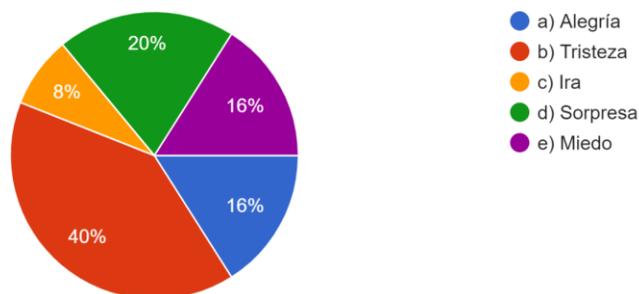


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 17**

Ítems 1 de la situación 4 del test THINEME.

1. Miras por la ventana y tus músculos se tensan, se interrumpe tu respiración por un momento y elevas los párpados superiores mientras tu boca está ligeramente abierta. ¿Qué sientes?  
25 respuestas



*Nota:* en esta grafica se analizó la identificación de emociones propias.

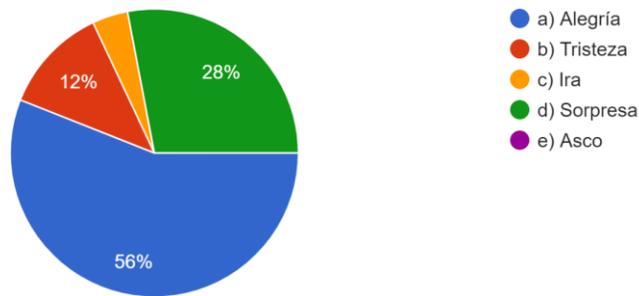
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 18**

*Ítems 2 de la situación 4 del test THINEME.*

2. Cuando lo ves, tu corazón y respiración se aceleran y tienes muchas ganas de moverte y bajar del autobús. ¿Qué sientes?

25 respuestas



*Nota:* se analiza las respuestas corporales frente ciertas emociones.

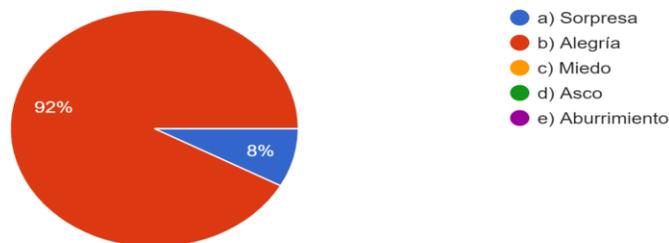
*Fuente:* Elaboración propia.

**Figura 19**

*Ítems 1 de la imagen 1 del test THINEME.*

Observa cada fotografía y rodea la emoción que experimenta cada niño. Marca sólo una respuesta para cada imagen: Imagen 1

25 respuestas



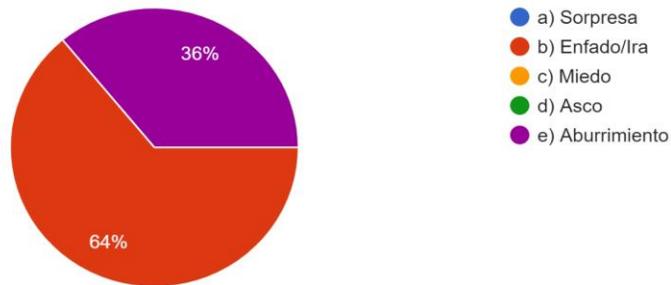
*Nota:* el análisis de este ítems, se realizó de la figura 19 a la 26, donde se evidencia la identificación de emociones a partir de fotos humanas con distintas expresiones y sentimientos.

*Fuente:* Elaboración propia.

**Figura 20**

Ítems 2 de la imagen 2 del test THINEME.

Imagen 2  
25 respuestas

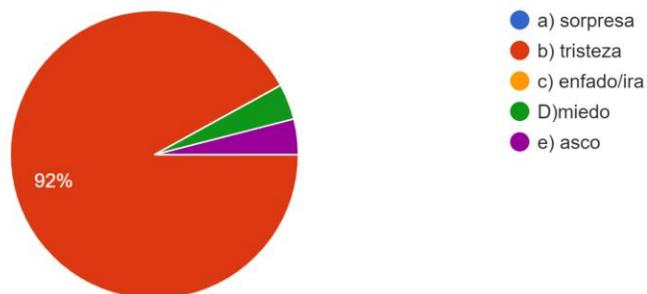


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 21**

Ítems 3 de la imagen 3 del test THINEME.

imagen 3  
25 respuestas

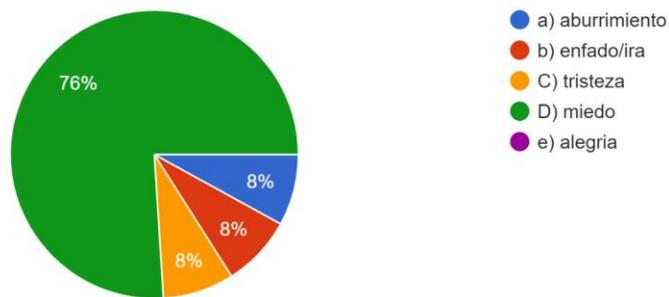


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 22**

Ítems 4 de la imagen 6 del test THINEME.

imagen 6  
25 respuestas

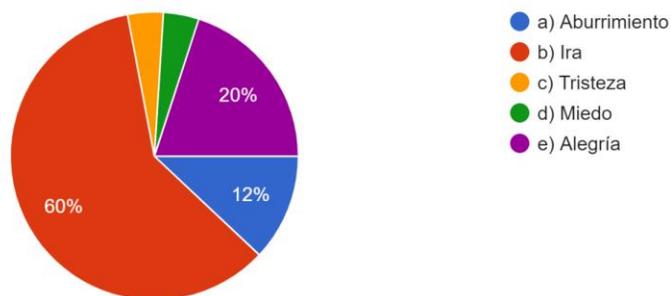


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 23**

Ítems 5 de la imagen 7 del test THINEME.

imagen 7  
25 respuestas

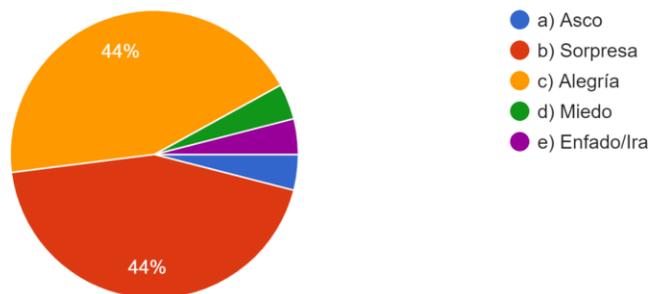


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 24**

Ítems 6 de la imagen 8 del test THINEME.

imagen 8  
25 respuestas

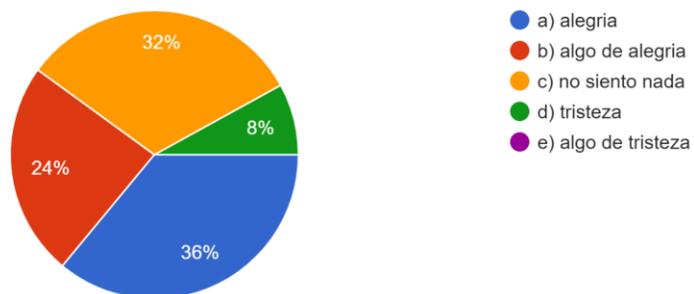


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 25**

Ítems 7 de la imagen 1 del test THINEME.

imagen 1  
25 respuestas

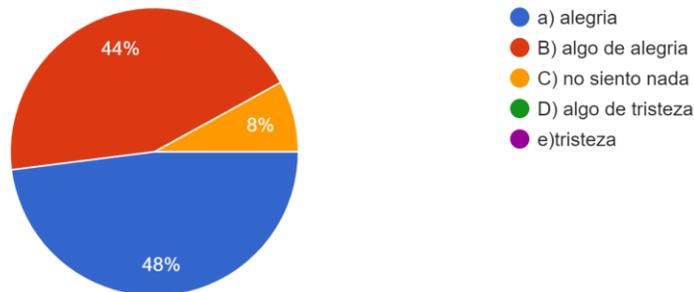


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 26**

Ítems 8 de la imagen 2 del test THINEME.

imagen 2  
25 respuestas



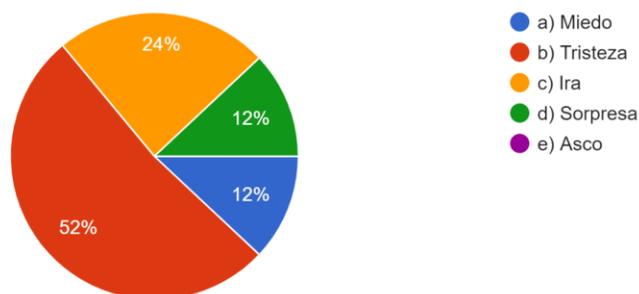
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 27**

Ítems 1 de la situación 5 del test THINEME.

11. Ha llegado la hora de volver a casa. En ese momento sientes que tu corazón late más despacio y disminuye tu tono muscular, te cuesta volver al...ien que lo has pasado ¿Qué emoción experimentas?

25 respuestas

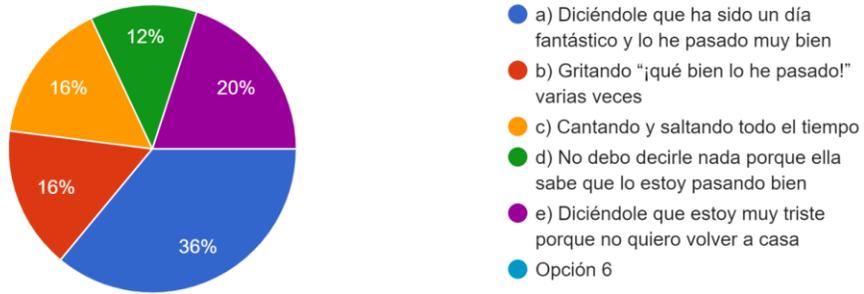


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 28**

*Ítems 2 de la situación 5 del test THINEME.*

12. ¿Cómo crees que debes expresar a la maestra lo bien que lo has pasado en la excursión?  
25 respuestas

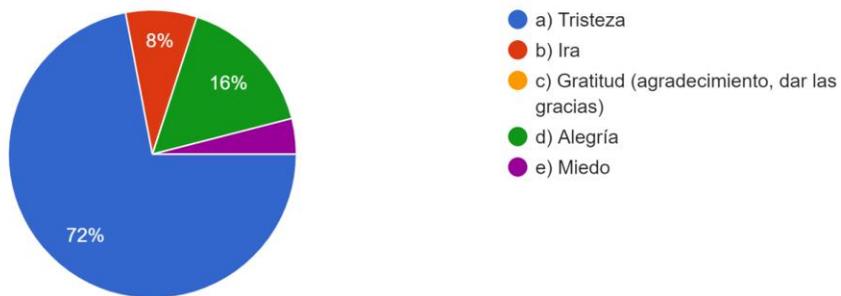


*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 29**

*Ítems 1 de la situación 6 del test THINEME.*

1. ¿Qué crees que sintió Yolanda cuando sus padres le dijeron que se mudaban a otra ciudad?  
25 respuestas

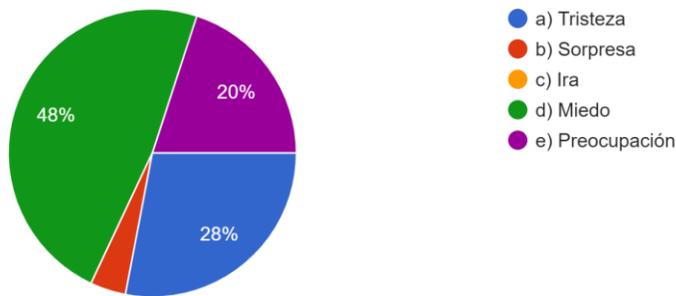


*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 30**

*Ítems 2 de la situación 6 del test THINEME.*

2. Cuando Yolanda piensa en el cambio de ciudad experimenta una sensación rara porque tiene desasosiego, inquietud y temor producido por la an...ar, pero su temor no es excesivo. Yolanda siente:  
25 respuestas

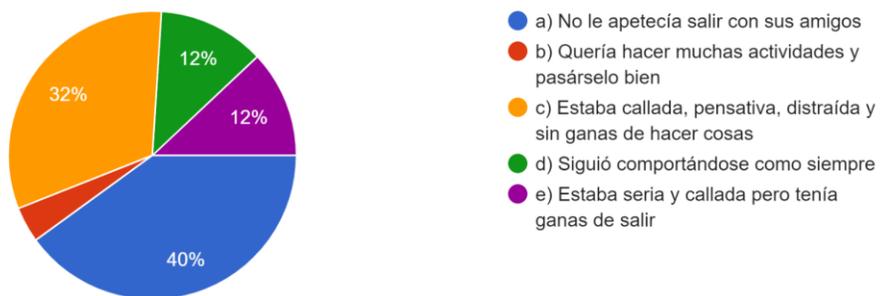


Fuente: *Elaboración propia.*

**Figura 31**

*Ítems 3 de la situación 6 del test THINEME.*

3. Los días siguientes Yolanda sentía tristeza y por eso, su comportamiento era:  
25 respuestas

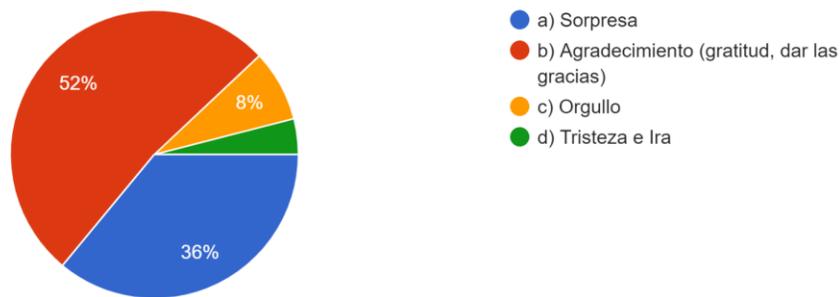


Fuente: *Elaboración propia.*

**Figura 32**

Ítems 4 de la situación 6 del test THINEME.

4. Después de la fiesta, cuando Yolanda piensa sobre lo que han hecho sus amigos, ¿qué siente?  
25 respuestas

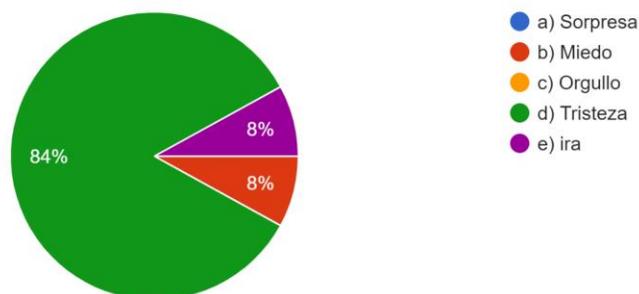


Fuente: Elaboración propia. Fuente: Elaboración propia.

**Figura 33**

Ítems 5 de la situación 6 del test THINEME.

5. ¿Qué emoción experimenta Yolanda cuando se marche de la ciudad?  
25 respuestas



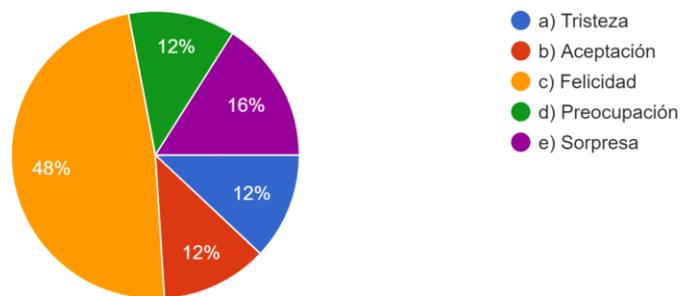
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 34**

Ítems 6 de la situación 6 del test THINEME.

6. A Yolanda le gustó su nueva habitación, era más grande y luminosa que la que tenía antes y tenía muebles y juguetes nuevos. Cuando Yolanda colocaba su ropa, sentía:

25 respuestas



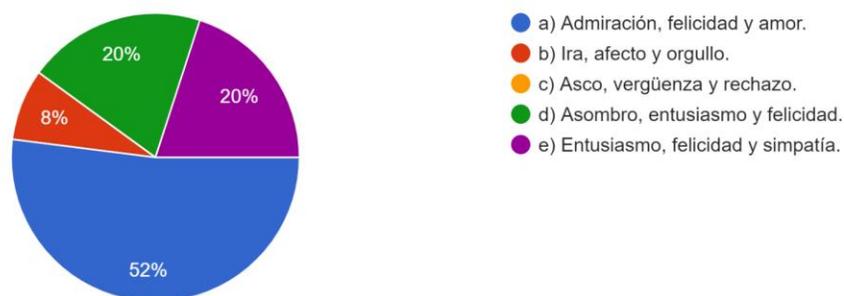
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 35**

Ítems 7 de la situación 6 del test THINEME.

7. La alegría suele aparecer acompañada de:

25 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

**Figura 36**

*Ítems 8 de la situación 6 del test THINEME.*

8. La sorpresa es una emoción:

25 respuestas



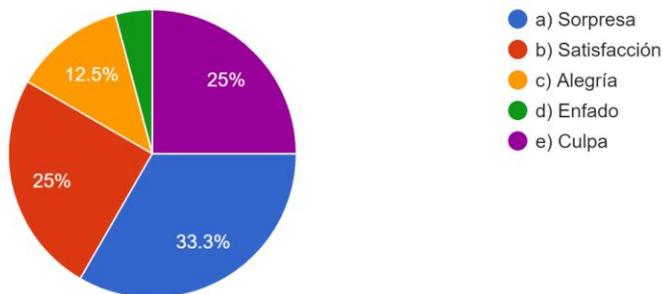
*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 37**

*Ítems 9 de la situación 6 del test THINEME.*

9. Nos sentimos orgullosos, cuando vivimos una situación que nos provoca:

24 respuestas



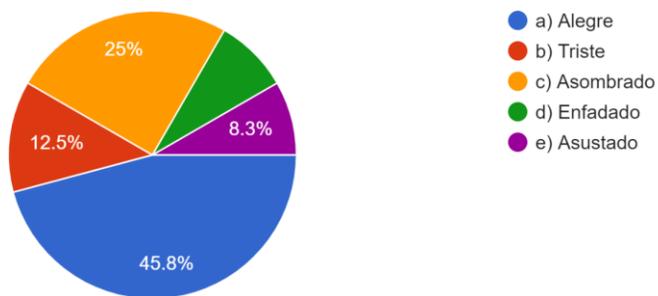
*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 38**

*Ítems 1 de la situación 7 del test THINEME.*

1. Cuando el entrenador le dijo a Miguel que jugaría como portero el próximo partido, a Miguel le extrañó mucho porque llevaba poco tiempo entrenando. ¿Cómo se sintió Miguel?

24 respuestas



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 39**

*Ítems 2 de la situación 7 del test THINEME.*

2. Cuando Miguel estaba calentando en la pista para empezar el entrenamiento de ese día, la emoción anterior fue dando paso al entusiasmo que...ido del domingo. ¿Qué crees que pensaba e hizo?

25 respuestas

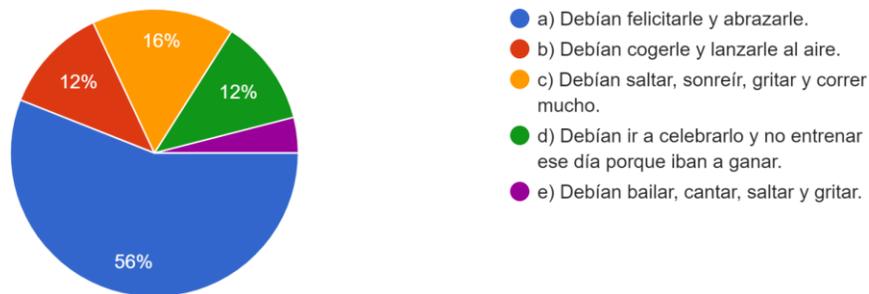


*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 40**

Ítems 3 de la situación 7 del test THINEME.

3. Los jugadores del equipo de Miguel se ilusionaron mucho cuando supieron que Miguel jugaba porque era muy buen portero y pensaban que con ...o. ¿Cómo crees que debían expresar su emoción?  
25 respuestas

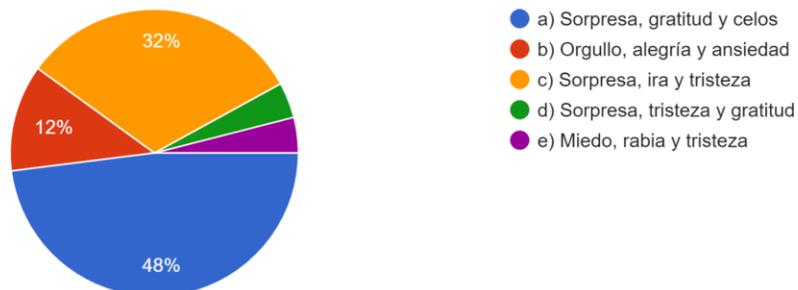


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 41**

Ítems 4 de la situación 7 del test THINEME.

4. Cuando Miguel, muy ilusionado, le contó a Nacho que el entrenador le había seleccionado para jugar el partido y le gustaría que fuera a verlo jugar, Nacho sintió  
25 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

**Figura 42***Ítems 5 de la situación 7 del test THINEME.*

5. A Nacho le hubiera gustado jugar también al fútbol en el equipo de Miguel, ¿qué crees que pensaba?

25 respuestas

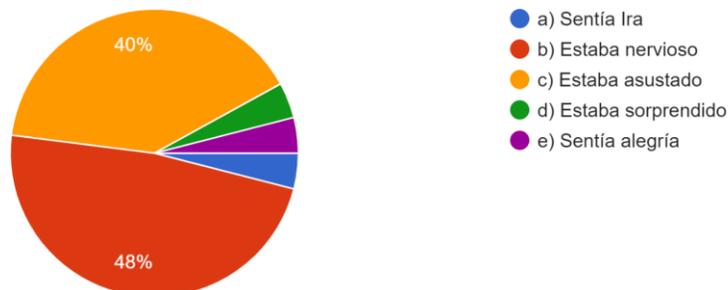


Fuente: Elaboración propia.

**Figura 43***Ítems 6 de la situación 7 del test THINEME.*

6. En los minutos previos al partido, Miguel se encontraba intranquilo, incapaz de permanecer sentado en el vestuario ¿Qué le pasaba a Miguel?

25 respuestas



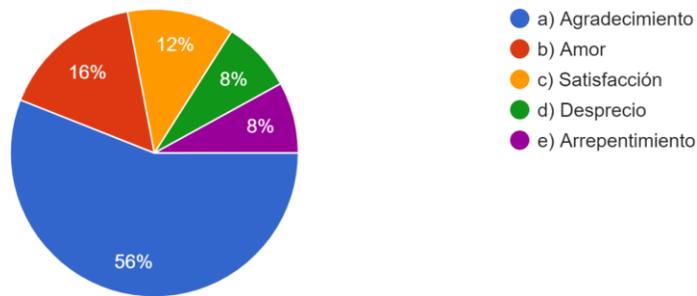
Fuente: Elaboración propia.

**Figura 44**

*Ítems 7 de la situación 7 del test THINEME.*

7. El sentimiento de aprecio (estima) y reconocimiento que tiene una persona hacia quien le ha hecho un favor o le ha prestado algo es:

25 respuestas



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 45**

*Ítems 1 de la situación 8 del test THINEME.*

1. ¿Qué crees que piensa Luís?

25 respuestas



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 46**

*Ítems 2 de la situación 8 del test THINEME.*

2. ¿Cuál crees que será el comportamiento de Luís?

24 respuestas



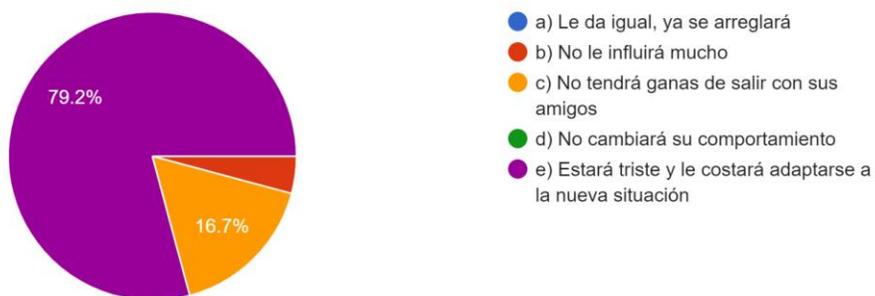
*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 47**

*Ítems 3 de la situación 8 del test THINEME.*

3. ¿Cómo crees que influirá en el comportamiento de Luís la separación de sus padres?

24 respuestas



*Fuente: Elaboración propia.*

En consecuencia, podemos inferir, que, al desarrollar habilidades cognitivas, y al practicar habilidades sociales y emocionales, se fortalecieron los estadios morales, Kohlberg (1984), contribuyendo al mejoramiento de la convivencia entre pares, el autor definió los razonamientos morales como juicios de aceptación o desviación de las normas, y al igual que los estadios de Piaget, los jerarquiza de concreto a abstractos, pero la aceptación y aplicación de normas y leyes sociales. Por lo tanto, se afirma que el desarrollo moral está directamente relacionado a la edad y el desarrollo psicológico, pero también al contexto que es quien rige las actitudes y acciones del ser humano.

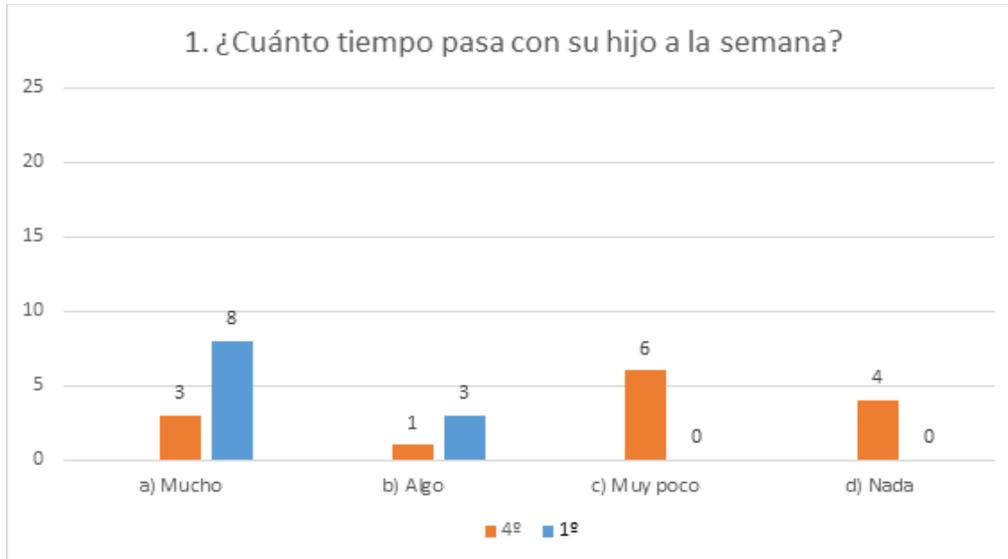
Es preponderante mencionar que el postest mostró un avance muy significativo en el comportamiento de los estudiantes, evidenciado en clases, en el desempeño académico del segundo periodo con respecto al primer periodo, lo que corrobora la tesis principal de la investigación, la cual sostiene que la intervención pedagógica y didáctica con el ajedrez, si favorece los procesos cognitivos y metacognitivos del pensamiento, por lo tanto ayuda al razonamiento del ser humano, y moldea su comportamiento, haciendo que estos sean hoy por hoy, niños menos agresivos, cariñosos, colaboradores y empáticos. lo anterior, gracias a la estrategia de aprendizaje cooperativo, basándonos en Vigotsky (1979) que plantea: *“el juego es una actividad en las que las relaciones sociales se van construyendo entre los individuos sin ningún objetivo, ni fin utilitario. Por esta razón, el juego constituye la actividad directriz del desarrollo puesto que permite al niño explorar el mundo social de los adultos varios años antes de que puedan penetrar en él”*.

En esta investigación la enseñanza y las actividades fueron grupales, y el aprendizaje fue individual, se realizaron diversas actividades que pusieron en práctica la comunicación, la empatía, la colaboración, llevándolos a una zona de desarrollo potencial de diversas actitudes e inteligencias como lo plantea Gardner (1983) gracias a que se utilizó el juego, la expresión literaria, pintura, artes plásticas, el juego de coordinación, sesiones técnicas de ajedrez.

A continuación, se presentan las gráficas, producto de las encuestas realizadas a padres de familia con referencia a su participación dentro del proceso de aprendizaje de sus hijos en la Institución, y que es fuente evidente de la disciplina y las relaciones con los estudiantes.

**Figura 48**

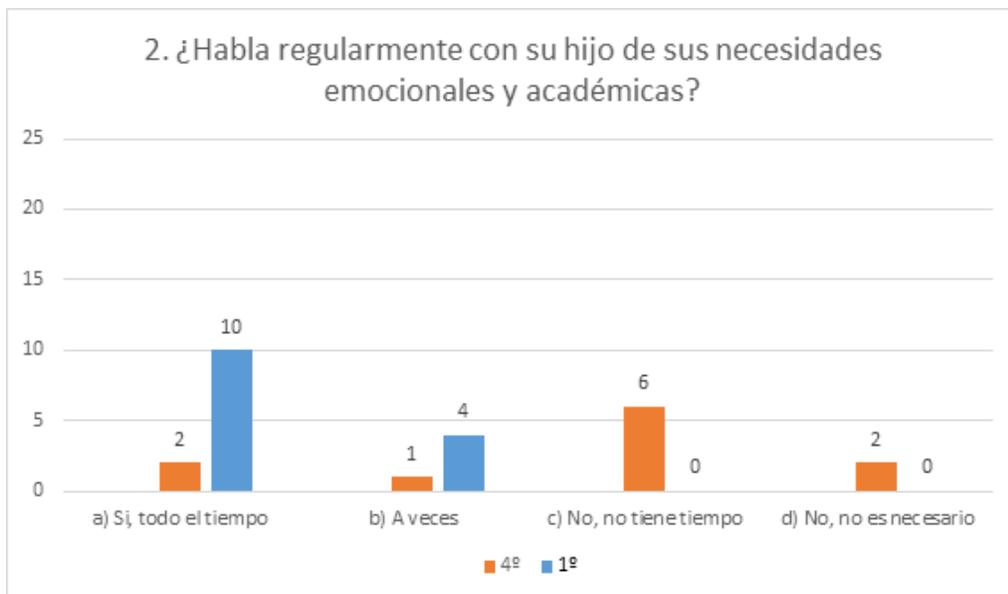
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 1 : 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 49**

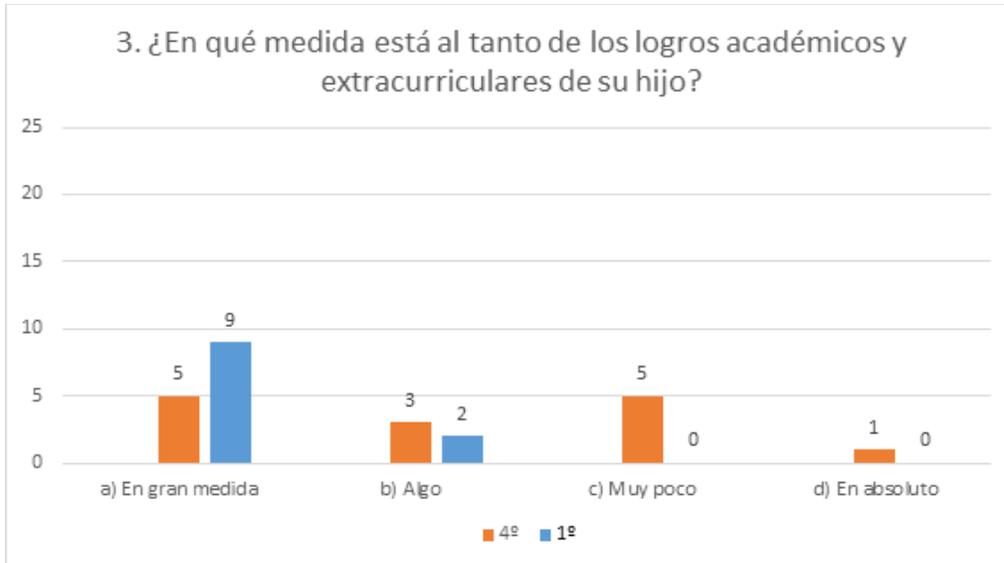
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 2: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 50**

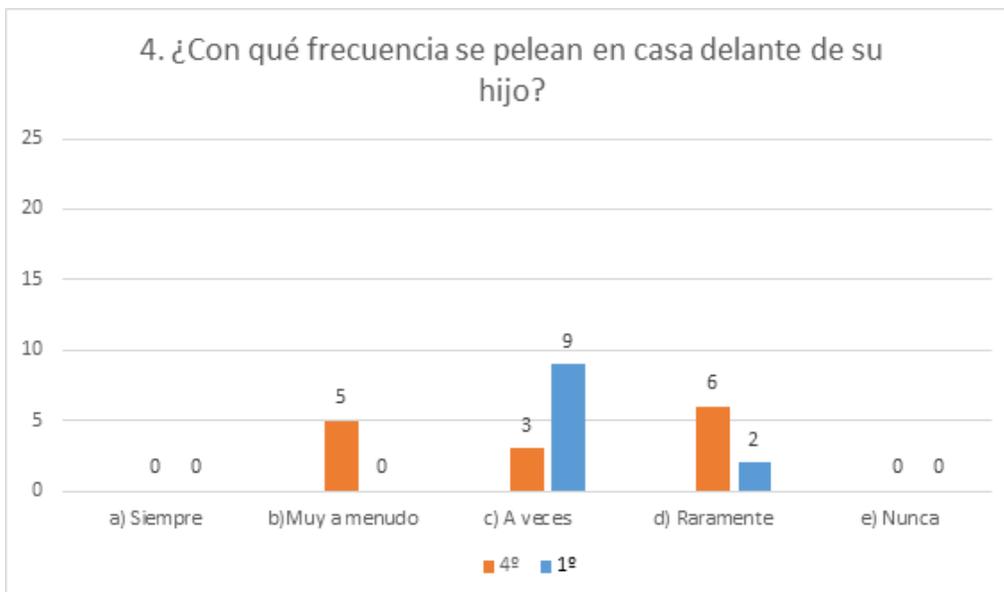
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 3: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 51**

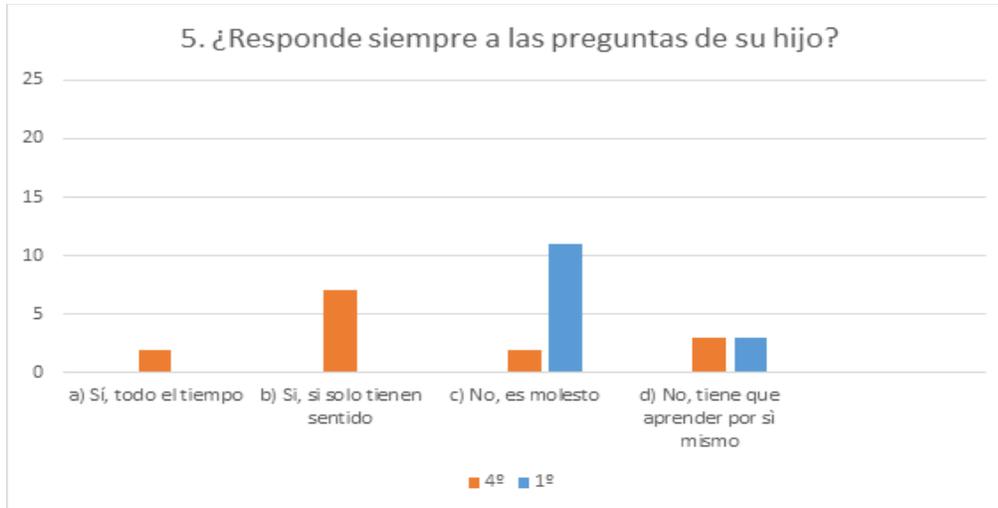
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 4: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 52**

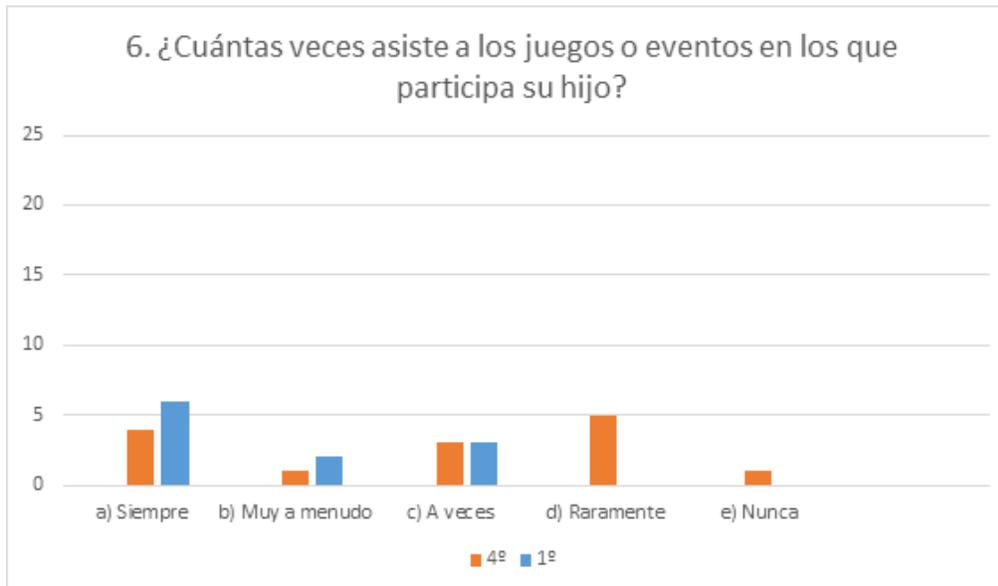
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 5: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 53**

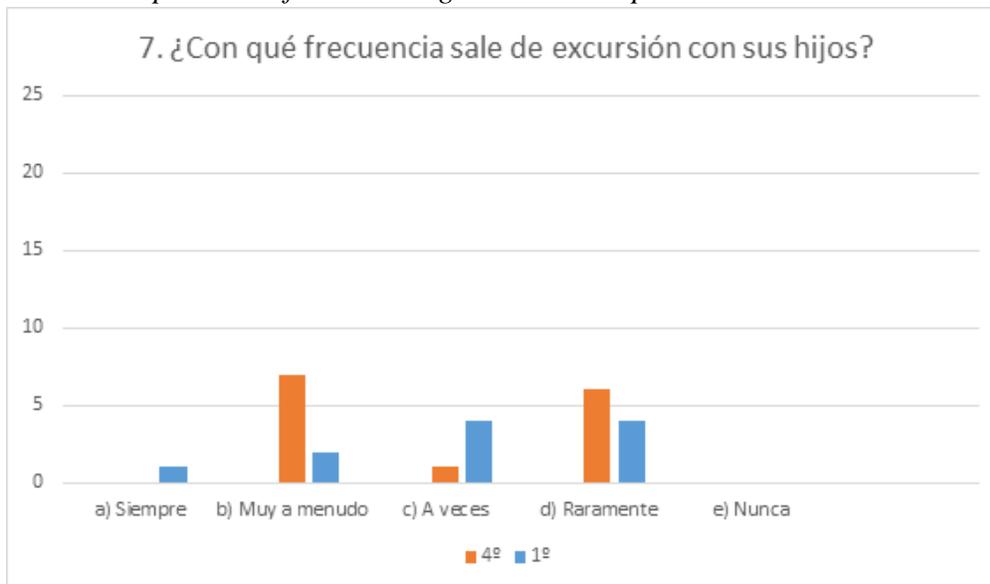
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 6: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 54**

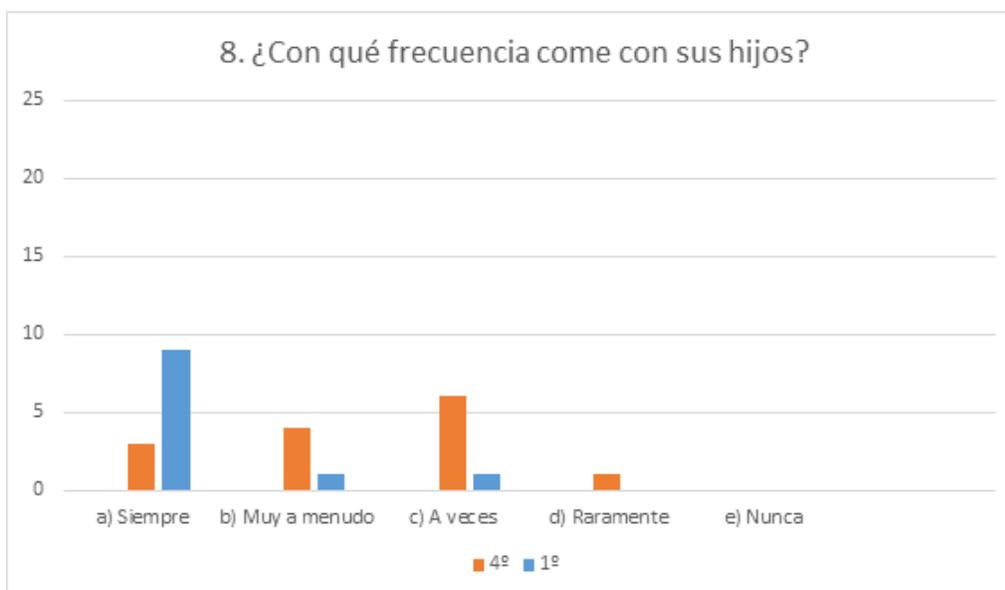
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 7: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 55**

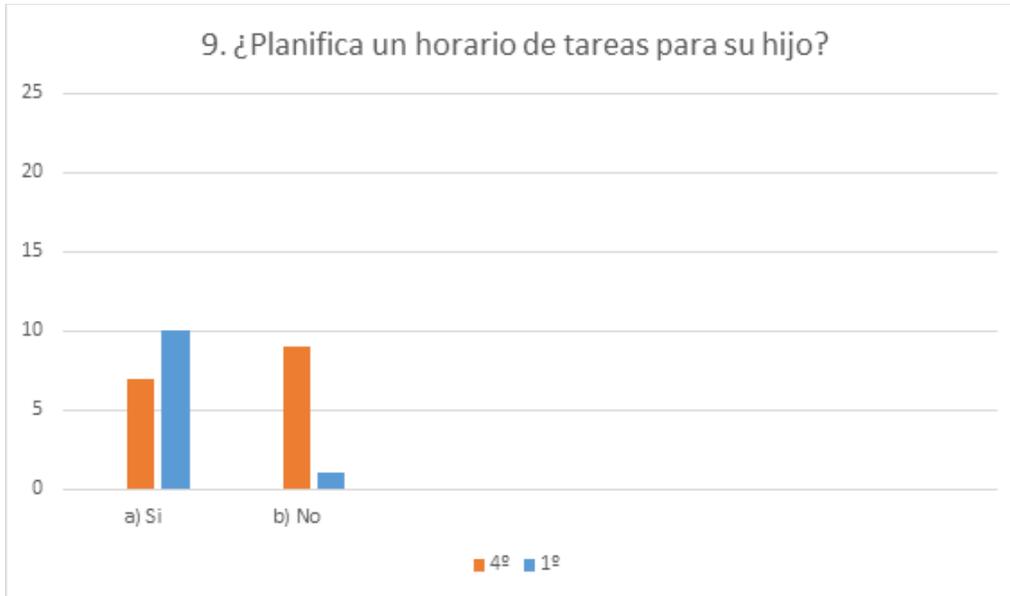
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 8: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 56**

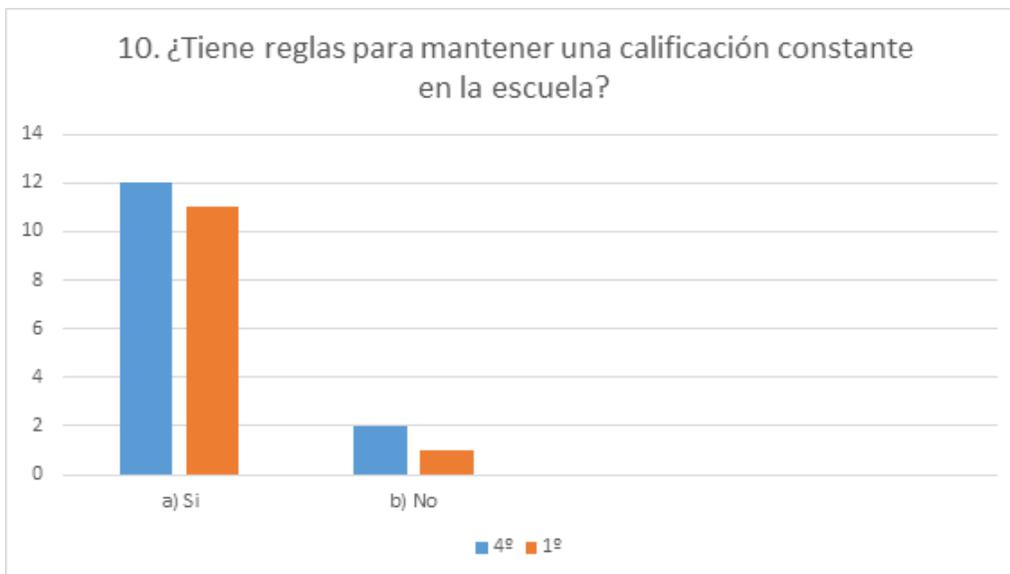
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 9: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 57**

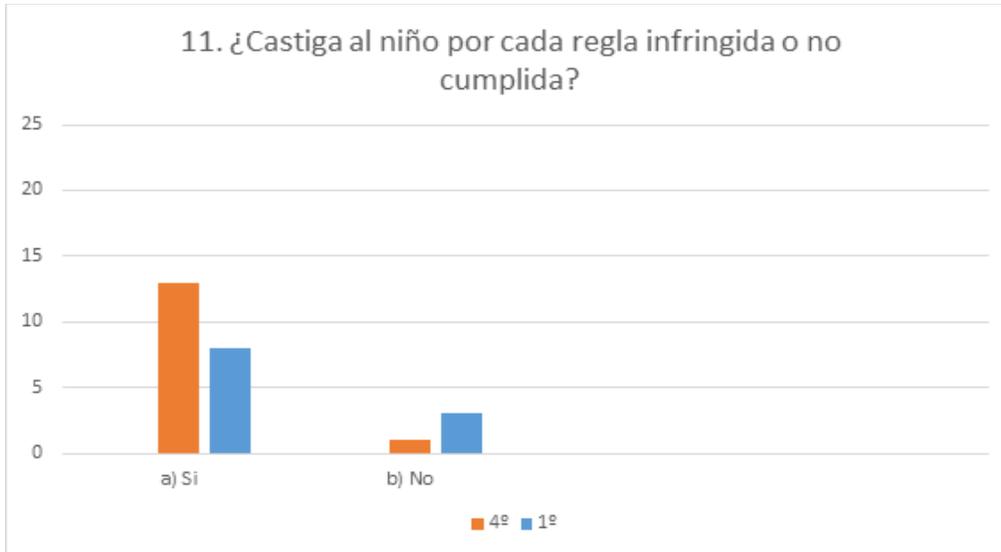
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 10: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 58**

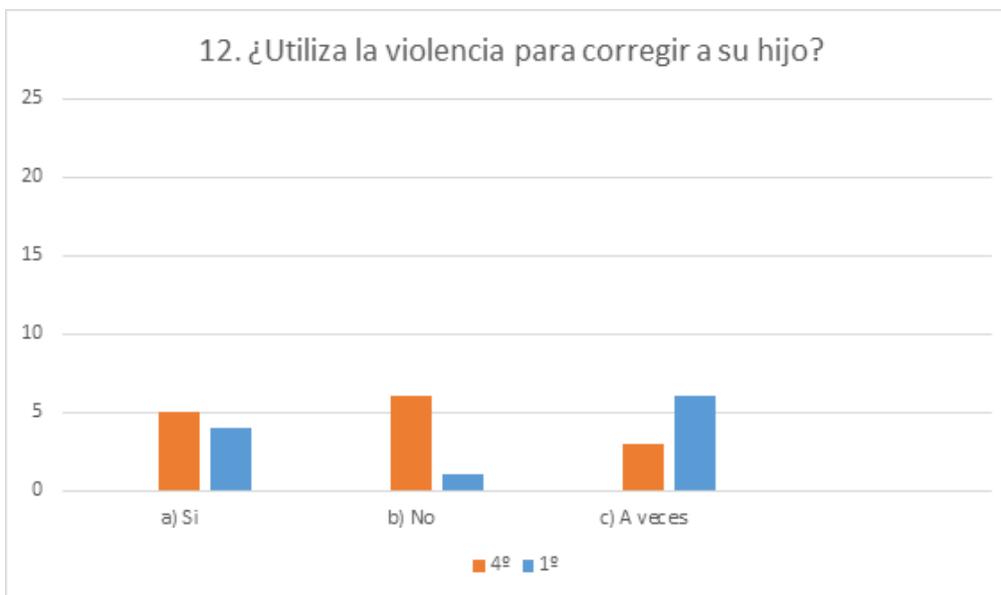
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 11: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 59**

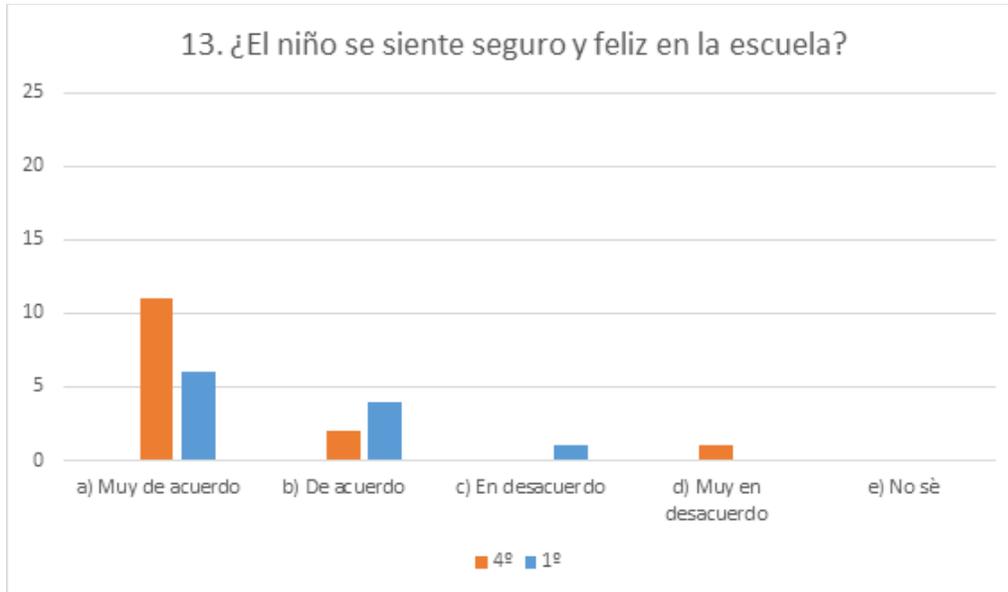
*Encuesta a padres de familia. Pregunta 12: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

**Figura 60**

*Encuesta a padres de familia. Pregunta 13: 25 respuestas*



*Fuente: Elaboración propia.*

De acuerdo a los resultados que arroja la encuesta presentada a los padres de familia se concluye que, evidentemente los padres de primer grado tienen más apego y cierto interés por las actividades y convivencia con sus hijos, aunque no se afirma que los padres de los estudiantes de 4º sienten desapego, simplemente da muestra que el contexto familiar atribuye a que los estudiantes a medida que van avanzando de edad se van volviendo menos dependientes de sus acudientes,

Es en ese instante donde el padre de familia demuestra poco o nada de interés hacia el desarrollo académico y el estudiante interioriza, haciendo una conclusión errada de la realidad y se acomoda en la indisciplina, poco hábito de estudio y la intolerancia.

### Conclusiones

Esta investigación, partió de la premisa de utilizar el ajedrez como mediación didáctica, para el desarrollo de las habilidades de pensamiento y la construcción de una cultura de paz en básica primaria, en una población víctima del conflicto armado en Colombia y por ende, víctima de la violencia; basados en diversas investigaciones y estudios científicos a nivel mundial, donde el ajedrez fue utilizado para mitigar niveles de violencia, resocializar presidiarios, retrasar la aparición de enfermedades seniles y envejecimiento cerebral, y en otros casos, establecido como asignatura obligatoria en el plan de estudio de las instituciones.

Todo, por ser un deporte que aporta favorablemente en el desarrollo integral de quien lo practica. en este caso, se inició un proceso de formación con un grupo de estudiantes que en realidad necesitaban acompañamiento e intervención, ya sea por bajo rendimiento escolar, problemas de indisciplina, bullying, abandono, orfandad, violencia entre otras; no obstante este grupo se dividió en grupo experimental al que se le aplicaron todos los test y hubo enseñanza del ajedrez, y el grupo control al que solo se le aplicaron los test sin intervención lúdico pedagógica para luego comparar los efectos de la enseñanza del ajedrez en el desarrollo de habilidades de pensamiento y en la construcción de una cultura paz.

dicha intervención fue realizada a través de distintos talleres y clases en donde a través de otras disciplinas como la música, la educación física, el juego, la creación literaria, las TICs, se les enseñó ajedrez.

A través de todo el proceso investigativo, metodológico y didáctico, se pudo llegar a las siguientes conclusiones, el ajedrez:

1. Fomenta el desarrollo de valores: en las distintas actividades, de manera progresiva, se evidenció un mejor trato entre compañeros, incluso la solidaridad al momento de organizar los tableros, de avanzar con ciertos movimientos, lo que fue afianzando nexos emocionales y de amistad.
2. Trabaja geometría y nociones: a pesar de ser estudiantes en grados avanzados de primaria, algunos no manejaban lateralidad, y el trabajo con el ajedrez les ayudó a ubicarse en plano cartesiano, a distribuir espacios, incluso a mejorar la letra. así mismo,

- dado el nivel de compromiso e interés visto, el ajedrez permitió la mejoría en los procesos académicos de quienes presentaban dificultades, algunos más que otros.
3. Desarrolla habilidades de pensamiento: no obstante, el tipo de habilidades que desarrolla varía e influye, dependiendo el tipo de metodología didáctica que se utilice para su enseñanza. Si el entrenamiento en ajedrez se focaliza exclusivamente en aspectos tácticos, su efecto queda limitado a procesos cognitivos básicos, como atención y memoria. Sin embargo, cuando el entrenamiento en ajedrez se enmarca en una metodología basada en el aprendizaje significativo, la participación activa y grupal de los estudiantes, el trabajo de capacidades tanto cognitivas como emocionales, se logra potenciar significativamente una gama más amplia de competencias cognitivas (asociación, análisis, síntesis, planeamiento, previsión...). lo que se puede evidenciar en los resultados del postest.
  4. En la dimensión socio personal, cuando la enseñanza se enfatiza en aspectos tácticos incide, básicamente, en el mejoramiento de aspectos comportamentales; además de las mejoras ya mencionadas, se observan beneficios en aspectos como, el ámbito escolar, mejora de la motivación y colaboración, participación activa en clases y en actos cívicos, en el ámbito personal, reducción de los sentimientos de auto desprecio, tristeza y preocupación y disminución de peleas, malos tratos, burlas hacia los niños más introvertidos, incluso puntualidad, el ajedrez, les ha enseñado a ser resilientes, que si pierden, pueden armar el tablero de juego y volver a empezar, reflexión que deben aplicar en la vida, y por lo tanto ha disminuido los índices de violencia.
  5. El ajedrez: un espacio de recreación y aprendizaje: durante las sesiones de aprendizaje se pudo evidenciar el gran compromiso de los estudiantes y padres de familia desde el día 1, llegar en contra jornada a practicar ajedrez, y luego seguir en su jornada académica normal, les enseñó a ser cumplidos, responsable, a divertirse aprendiendo.
  6. Sublima la energía irracional e instintiva: El modelo de Goleman (1995) contrasta la gama de sentimientos y emociones negativas del ser humano, y cómo influyen estas en la toma de decisiones según el nivel de asertividad que se tenga; en este sentido entre más inteligencia emocional se tenga, mejor y de forma más racional se actuará frente a situaciones o problemáticas que se nos presenten. El ajedrez, según Kasparov, es

considerado un puente lúdico y racional, cuyas reglas pueden aplicarse a la vida diaria, el constante cambio, la fácil adaptación a las situaciones, el pensamiento analítico antes de actuar.

## RECOMENDACIONES

“Las recomendaciones son oportunidades para aprender y, sobre todo, para crecer...”

A continuación, se señalan algunas:

### **Políticas públicas que impulsen la práctica del ajedrez y apoyo gubernamental para la aplicación de este tipo de proyectos.**

Colombia es un país que cuenta con políticas públicas para el beneficio de la niñez y primera infancia, situación también reflejada en la educación, no obstante, aún falta más apoyo gubernamental a este tipo de proyectos de corte social, pese a lo beneficioso, sobre todo en comunidades víctimas de la violencia, con posibilidad de resocializar a la población, aún es muy carente el apoyo económico para materializar el trabajo.

Además, esta investigación tiene la visión a largo plazo de convertirse en un referente que ayude a establecer el ajedrez como asignatura obligatoria en las instituciones educativas, como se ha logrado en países como Alemania, Inglaterra, y España.

### **Currículos flexibles que involucren a la comunidad educativa en el proyecto.**

La educación actualmente debe traspasar fronteras, actualizarse en beneficio de los estudiantes, para estar a la vanguardia de las necesidades de la sociedad y de la población que atendemos, en este sentido, al proyecto se le facilitó implementar la investigación, ya que la institución necesitaba esta intervención y los compañeros y directivos fueron colaboradores desde su área, primero para aprender a utilizar el ajedrez no solo desde las matemáticas, sino desde diversas áreas como la creación literaria, el deporte, y la historia, involucrando procesos académicos ajenos al proyecto pero que sin duda le dará continuación para institucionalizarlo y que se lleve a cabo en toda la IED, no solo en básica primaria.

Por tal motivo se invita a la institución educativa, que siga fortaleciendo y preservando este tipo de espacios, que contribuyen a mejorar la educación, la interacción entre estudiantes, y

a posicionarla como una de las instituciones, que utilizan lideran procesos encaminados al postconflicto, utilizando el ajedrez como estrategia para mitigar los niveles de violencia y construir una cultura de paz.

A los maestros del área, para que organicen y amplíen espacios de preparación para seguir realizando competencias de ajedrez, con la participación de los diferentes niveles, que busquen convenios con entidades que puedan capacitarlos y apoyarlos en la organización de este tipo de espacios.

### **Instituciones que lideren procesos de resocialización**

Esta investigación en su primera etapa de implementación en Sabanagrande fue galardonada con el segundo puesto en el premio maestro de la costa, en la casa del maestro de la CUC, en la categoría líder inspirador, así fue como desde el ámbito laboral, se decidió implementar con un enfoque más investigativo con la comunidad de las gardenias, invitando a más instituciones a que resocializan a su comunidad con proyectos de impacto que les enseñe a ser resilientes, a convivir en paz, a solucionar conflictos de forma pacífica y asertiva, en este caso se trabajó capacitando a los maestros en formación de la normal de Fátima, de la propia IED LAS GARDENIAS, queriendo expandir cada día a otras instituciones que lo requieran el acompañamiento psicológico y pedagógico de nuestro equipo interdisciplinar.

### **Padres de familia involucrados en el proceso de formación de sus hijos**

A los padres de familia, que asuman con compromiso las responsabilidades y la participación en la educación integral de sus hijos, pues son pilar fundamental para su desarrollo social, físico, intelectual y cultural en el contexto en el que están inmersos. Que continúen asistiendo a las jornadas de acompañamiento psicológico y para sanar y solucionar algunos problemas emocionales que estén presentes en el núcleo familiar.

### Referencias

- Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2016). Efectos del método de entrenamiento en ajedrez, entrenamiento táctico versus formación integral, en las competencias cognitivas y sociopersonales de los escolares. *Universitas Psychologica*, 15(1), 165-176.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Ballesteros De Valderrama, B., López, W., & Novoa, M. (2003). El análisis del comportamiento en los temas sociales: una propuesta para una cultura de paz. *Rev. latinoam. psicol*, 299-316.
- Barros Arrieta, D., Ernesto García Cali, E., Lastre Amell, G., & Linda Ruiz Escorcía, L. (2020). Cultura de paz y formación ciudadana como bases de la educación en Colombia.
- Better, S. P. D., & Poma, L. E. S. (2016). Convivencia escolar: una revisión de estudios de la educación básica en Latinoamérica. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (49), 125-145.
- Blasco-Fontecilla, H., Gonzalez-Perez, M., Garcia-Lopez, R., Poza-Cano, B., Perez-Moreno, M. R., de Leon-Martinez, V., & Otero-Perez, J. (2016). Eficacia del ajedrez en el tratamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un estudio prospectivo abierto. *Revista de psiquiatría y salud mental*, 9(1), 13-21.
- Caridad, M. C., Peña, J. V., Blanco, E. C., Cruz, C. A., Franco, B. P., & Echeverría, R. G. (2017). Resolución de conflictos para el fomento de la cultura de paz: importancia de los medios de comunicación alternos en Colombia. *Revista Lasallista de investigación*, 14(1),
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Chaverra-Fernández, D. I., & Gil-Restrepo, C. D. C. (2017). Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales. Instrumento para su evaluación en la Educación Básica Primaria. *Folios*, (45), 3-15.

- De La Herrán, A. (2011). Complejidad y transdisciplinariedad. *Revista Educação Skepsis*, 2(1), 294-320.
- Freud, S. (1908 [1907]) El creador literario y el fantaseo. Tomo IX. En Obras completas de Sigmund Freud. Ed. Amorrortu, Bs. Aires.
- Goleman, D. (2015). *El cerebro y la inteligencia emocional: nuevos descubrimientos*. B de Books.
- González González, R. A. (2017). Estrategias para abordar los conflictos en el aula de clase.
- Grau-Pérez, G., & Moreira, K. (2017). A study of the influence of chess on the Executive Functions in school-aged children/Estudio del impacto del ajedrez sobre las Funciones Ejecutivas en niños de edad escolar. *Studies in Psychology*, 38(2), 473-494.
- Izquierdo, J. L., Alfonso, M. R., Zambrano, M. A., & Segovia, J. G. (2019). Aplicación móvil para fortalecer el aprendizaje de ajedrez en estudiantes de escuela utilizando realidad aumentada y m-learning. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (E22), 120-133.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula.
- Kasparov, G. (2016). *Cómo la vida imita al ajedrez*. Debolsillo.
- Klein, M (1929) Situaciones infantiles de angustia reflejadas en una obra de arte y en el impulso creador. En Amor, culpa y reparación. Obras completas Vol 1. Ed. Paidós, Bs. Aires. 1990.
- Lapponi, S. F. (2000). Resolución de conflictos en la escuela: una herramienta para la cultura de paz y la convivencia. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (3), 91-106.
- Narváez, E. (2006). Una mirada a la escuela nueva. *Educere*, 10(35), 629-636.

- Obregón Mendoza, A. R. (2018). Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes de la institución educativa fe y alegría N° 19–Huaraz, 2017.
- Portuondo, J. A. (2012). *La figura humana: test proyectivo de Karen Machover*. Siglo XXI.
- Pérez, L. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Maipue.
- Ramírez Jaimes, D. A. (2018). La Práctica del Ajedrez como Lenguaje Lúdico para el Desarrollo de Procesos Cognitivos y la Armonización de Relaciones Interpersonales.
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Ride. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 267-288.
- Sandoval-Tipán, L., & Ramos-Galarza, C. (2020). Efectos del ajedrez en el funcionamiento neuropsicológico infantil de la memoria de trabajo y la planificación. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 29(2), 46-51.
- Wagnon, S. (2021). *Las pedagogías alternativas: Montessori, Freinet, Decroly, Steiner y otras corrientes que revolucionaron la educación*. Plataforma.
- Winnicott, D. (1970) *Vivir creativamente. En el hogar nuestro punto de partida. Ensayos de un psicoanalista*. Ed. Paidós, Barcelona. 1996.
- Zapata Valenzuela, G. P., & Morales Rodríguez, M. M. (2007). *El ajedrez como estrategia lúdica pedagógica para modificar comportamientos en niños de grado 1° del colegio cristiano generación XXI* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

## ANEXOS

Anexo 1: Documento para Validación de los instrumentos de investigación,

Barranquilla, abril de 2022

Señor(a)

Juez experto

Maestría en Educación

Universidad de la Costa

Por medio de la presente solicitamos a usted, su valiosa colaboración para la revisión, validación y sugerencias de los cuestionarios diseñados para la recolección de datos, los cuales serán necesarios para demostrar la pertinencia de su aplicación en la investigación titulada: “Mediación didáctica del ajedrez en el desarrollo de habilidades de pensamiento y la construcción de una cultura de paz en básica primaria”. Cuyo objetivo general es: Definir estrategias didácticas para la apropiación del ajedrez como fundamento del desarrollo de habilidades del pensamiento y la construcción de una cultura de paz en básica primaria.

Este requerimiento forma parte del desarrollo del Trabajo de Grado de la Maestría en Educación.

Documentos para validación:

1. Instrumento #1: test Machover
2. Instrumento #2: Encuesta a padres de familia
3. Instrumento #3: Talleres dirigido a los estudiantes
4. Instrumento #4: Test THINEME, test de habilidad de inteligencia emocional en la escuela.

Agradeciendo su colaboración y receptividad, se despiden por el equipo de investigación

Atentamente,

Nombres apellidos de los integrantes del grupo:

Cervantes Pedroza Mariangela

Gómez Hurtado Helida Margarita

## Anexo 2: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO**

Nombre y Apellido:

ERICK FRUTO SILVA

Cédula de ciudadanía

1129573218

Profesión

MAGISTER EN EDUCACIÓN

Institución donde trabaja:

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

Cargo que desempeña:

DOCENTE – COORDINADOR

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

**Título de la investigación:** Mediación didáctica del ajedrez en el desarrollo de habilidades de pensamiento y la construcción de una cultura de paz en básica primaria.

**Objetivos de la investigación:**

**Objetivo General:** Definir estrategias didácticas para la apropiación del ajedrez como fundamento del desarrollo de habilidades del pensamiento y la construcción de una cultura de paz en básica primaria.

**Objetivos específicos:**

1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades del pensamiento a partir de la mediación didáctica del ajedrez en el marco de una cultura de paz en básica primaria.
1. Implementar a través de la mediación del ajedrez, estrategias orientadas al fortalecimiento de las habilidades del pensamiento en el marco de la cultura de paz en básica primaria.
2. Evaluar las habilidades del pensamiento en el marco de la cultura de paz alcanzadas posterior a los procesos de implementación del ajedrez en básica primaria.

Anexo 3: Matriz de conceptualización de variables.

Tabla 7: *Conceptualización de las dimensiones por variables de investigación.*

Categoría o Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Construcción de una cultura de paz	La construcción de una cultura de paz es un proceso que posibilita la gestión de competencias socioemocionales y ciudadanas para el buen desarrollo de una sana convivencia y resolución de conflictos de manera pacífica.	La cultura de paz se orienta como proceso que contribuye a generar condiciones en la educación, para el desarrollo de competencias socioemocionales, ciudadanas, que evidencien la sana convivencia y la gestión de emociones positivas al resolver conflictos.	3.1 competencias socioemocionales 3.2 competencias ciudadanas	3.1.1 Formas de resolución de conflictos 3.1.2 uso de comunicación asertiva 3.1.3 aplicación del autocontrol 3.2.1 sentido de pertenencia 3.2.2 trabajo en equipo 3.2.3 trabajo comunitario
Mediación didáctica del ajedrez	La mediación didáctica del ajedrez, hace referencia a su uso como recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento en los niños a través de él, fortaleciendo valores, habilidades sociales y el trabajo en equipo. Salazar Adriana (2019)	La mediación didáctica del ajedrez se define como la relación didáctica y pedagógica, que este juego mental puede generar en la educación, para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. Al practicarlo las habilidades cognitivas están más fortalecidas, para resolver asertivamente situaciones y solucionar conflictos	1.1 Didáctica 1.2 curricular	1.1.1 consolidados académicos 1.1.2 Motivación (niveles de desempeño) 1.1.3 estrategias de enseñanza 1.2.1 mallas curriculares (plan de estudios) 1.2.2 capacitaciones 1.2.3 trabajo en equipo 1.2.4 secuencias didácticas
Desarrollo de habilidades de pensamiento	conjunto de habilidades cognitivas, aptitudes y disposiciones que permiten procesar de forma profunda la información del medio, reflexionar y autoevaluar los propios procesos de pensamiento, y tomar decisiones propias con base en	El desarrollo de las habilidades de pensamiento, hace referencia a la forma en que las personas usan sus mentes, para solucionar conflictos de diferentes índoles..	2.1 pensamiento complejo 2.2 aprendizaje significativo	2.1.1 autorreflexión 2.1.2 asertividad 2.1.3 funciones ejecutivas 2.2.1 Uso de conocimientos previos 2.2.2 trabajo colaborativo

los procesos  
mentales realizados,  
todo esto,  
evidenciado en las  
actitudes y acciones  
del ser humano.

2.2.3 vinculación  
con la familia

*Fuente: A Alvarez Risco, 2020.*

Estimado profesor:

Los siguientes instrumentos de recolección de datos, tienen como objetivo analizar el estado emocional de los estudiantes, así como también tener soportes para triangular la información y los datos recolectados, se basan en cada una de las variables de investigación.. La información que se suministre tendrá un carácter estrictamente científico y será utilizada exclusivamente para los fines antes expuestos. Su opinión es de gran importancia para este estudio, por lo que se le agradece la mayor objetividad. La primera parte está orientada a la recolección de datos generales de cada estudiante entre tanto en la segunda parte se recolectará los datos concernientes a la parte familiar y vinculación padre-hijo, esto para categorizar a los estudiantes y trabajar por grupo control, para poder comparar al finalizar la realización de los talleres.

#### Anexo 4: INSTRUMENTO #1: TEST MACHOVER

El siguiente instrumento servirá para recolectar información sobre el perfil emocional, la personalidad y las maneras de concebir su relación con el mundo y consigo mismo.

Forma de aplicación:

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_

Se le pide al estudiante que realice el **dibujo de un ser humano completo**. Es de suma importancia anotar la secuencia que sigue al dibujar, es decir, qué parte de la figura hace primero y cual al final. En cuál dedica más tiempo, o si borra mucho, por lo tanto, también se realiza observación de todo el proceso. La segunda parte del test tiene que ver con “las asociaciones”. Se toma el dibujo y se invita al estudiante a crear un relato sobre la persona del dibujo. Según la edad del sujeto, se le realizarán varias preguntas sobre el mismo que tienen que ver con las actitudes del paciente hacia sí mismo y hacia los demás. La información obtenida en estas asociaciones es de gran valor clínico y no se debe prescindir de ella para poder interpretar dibujos, pues de toda la información recolectada es que se analiza traumas de la infancia,

y situación emocional actual con el entorno, rasgo determinante a la hora de iniciar el trabajo investigativo. Portuocarrón, J. A. (2012)

Cabe resaltar, que luego de la aplicación, este test tiene una tercera fase y es la de análisis, donde cada figura es analizada desde los rasgos, trazos, partes del cuerpo, tamaño, historia, y de acuerdo a cada característica es un dictamen diferente.

### **INSTRUMENTO DE VALORACIÓN GENERAL IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR DE LOS INSTRUMENTOS**

Nombre: ERICK FRUTO SILVA

Título de Maestría: EDUCACIÓN

Título de Doctor(a):

Institución donde trabaja: UNIVERSIDAD DE LA COSTA

¿Considera usted que los Instrumento propuestos permiten recolectar la información que aporta al logro de los objetivos propuestos?:

**Sí, El instrumento permite obtener información necesaria para la investigación, debido a que apuntan directamente a los objetivos propuestos por el equipo investigador.**

¿Considera usted que los instrumentos están bien diseñados?:

**Sí: Tienen estructura gramatical, apuntan a una sola dirección y son coherentes con la información que se quiere recolectar.**

¿Considera usted que los instrumentos son coherentes con el tipo de investigación?: **Sí, Totalmente, la investigación se enmarca bajo los criterios establecidos y el instrumento responde a ellos.**

Considera Ud. que los instrumentos son válidos para el estudio: **Sí, Considero que son pertinente, coherentes con lo que se quiere recabar.**

Firma del Evaluador:

### Anexo 5: INSTRUMENTO #2: ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN APLICADO A PADRES DE FAMILIA.

El siguiente instrumento, nos servirá para analizar de qué forma están involucrados los padres de familia en el proceso formativo de los estudiantes y si distinguen o no el estado emocional en el que se encuentran.

Nombre:            Género: F\_\_ M\_\_ Otro\_\_

1. Datos personales

Edad: Menos de 20\_\_, Entre 21 y 30\_\_, Entre 31 y 40\_\_, Mas de 40

2. Curso: \_\_\_\_\_

Preguntas para padres de familia sobre la disciplina y relación con sus hijos .

1. ¿Cuánto tiempo pasa con su hijo a la semana?

1. Mucho
2. Algo
3. Muy poco
4. Nada

2. ¿Habla regularmente con su hijo de sus necesidades emocionales y académicas?

1. Sí, todo el tiempo
2. A veces
3. No, no tiene tiempo
4. No, no es necesario

3. ¿En qué medida está al tanto de los logros académicos y extracurriculares de su hijo?

1. En gran medida
2. Algo
3. Muy poco
4. En absoluto

4. ¿Con qué frecuencia se pelean en casa delante de su hijo?

1. Siempre
2. Muy a menudo
3. A veces
4. Raramente
5. Nunca

5. ¿Responde siempre a las preguntas de su hijo?

1. Sí, todo el tiempo
2. Sí, sólo si tienen sentido
3. No, es molesto
4. No, tiene que aprender por sí mismo

6. ¿Cuántas veces asiste a los juegos o eventos en los que participa su hijo?

1. Siempre
2. Muy a menudo
3. A veces
4. Rara vez
5. Nunca

7. ¿Con qué frecuencia sale de excursión con sus hijos?

1. Siempre
2. Muy a menudo
3. A veces
4. Raramente
5. Nunca

8. ¿Con qué frecuencia come con sus hijos?

1. Siempre
2. Muy a menudo
3. A veces
4. Raramente
5. Nunca

9. ¿Planifica un horario de tareas para su hijo?

6. Sí
7. No

10. ¿Tiene reglas para mantener una calificación constante en la escuela?

1. Sí
2. No

11. ¿Castiga al niño por cada regla infringida o no cumplida?

1. Sí
2. No

12. ¿Respetar la privacidad de su hijo?

1. Sí
2. No

12. ¿El niño se siente seguro y feliz en la escuela?

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

13. La escuela ha mejorado considerablemente las habilidades sociales de mi hijo

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No lo sé

14. La escuela me mantiene informado sobre el progreso de mi hijo

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No lo sé

15. La escuela inculca una buena disciplina a mi hijo

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo

3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

16. La escuela no permite el acoso escolar y toma medidas inmediatas en caso de que se produzca un incidente de este tipo

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

17. La escuela es muy higiénica

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

18. La administración y los procesos de la escuela son muy fluidos y eficaces

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

19. El plan de estudios de la escuela es bueno y se actualiza regularmente

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

20. El colegio da la misma importancia a las actividades extraescolares que a las académicas.

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

21. La escuela utiliza métodos innovadores para facilitar a los alumnos la comprensión de materias complejas

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

22. La escuela dispone de una buena infraestructura adecuada para una sala de tecnología, biblioteca y espacios para juegos lúdico-pedagógicos

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

23. La escuela fomenta la participación de los padres en las actividades escolares

1. Muy De acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

24. El colegio tiene reuniones periódicas entre padres y profesores para fomentar la participación de los padres

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. En desacuerdo
4. Muy en desacuerdo
5. No sé

25. En su opinión, ¿quién cree que es responsable de tomar decisiones sobre las necesidades educativas del niño?

1. La administración del colegio
2. El profesor
3. Los padres
4. El propio niño

26. ¿En qué medida está usted satisfecho con los siguientes servicios que ofrece el colegio? (Opciones de respuesta: Muy insatisfecho, Insatisfecho, Satisfecho, Muy satisfecho, No sabe)

1. Asesoramiento académico
2. Asesoramiento profesional
3. Servicios de la biblioteca escolar
4. Servicio de voluntariado para ayudar a la comunidad

27. De las siguientes materias extracurriculares, cuáles conoce que se están trabajando en la escuela

1. Música
1. Teatro

2. Arte
3. Informática
4. Actividades físicas
5. Conocimientos de idiomas
6. Deportes

28. En general, ¿cómo calificarías el colegio en una escala de 1 a 5 (siendo 1 el más bajo y 5 el más alto)?

29. Teniendo en cuenta su experiencia general con la escuela, ¿recomendaría la escuela a un amigo o a un colega?

**Anexo 6: INSTRUMENTO DE VALORACIÓN GENERAL IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR DE LOS INSTRUMENTOS**

Nombre: ERICK FRUTO SILVA

Título de Maestría: EDUCACIÓN

Título de Doctor(a):

Institución donde trabaja: UNIVERSIDAD DE LA COSTA

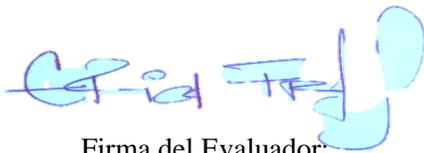
¿Considera usted que los Instrumento propuestos permiten recolectar la información que aporta al logro de los objetivos propuestos?:

**Sí: La intencionalidad del instrumento permite recabar la información pertinente y clara sobre lo que se quiere**

¿Considera usted que los instrumentos están bien diseñados?: **Sí: Tienen estructura gramatical, apuntan a una sola dirección y son coherentes con la información que se quiere recolectar.**

¿Considera usted que los instrumentos son coherentes con el tipo de investigación?: **Sí: Totalmente, la investigación se enmarca bajo los criterios establecidos y el instrumento responde a ellos.**

Considera Ud. que los instrumentos son válidos para el estudio: **Sí: Considero que son pertinente, coherentes con lo que se quiere recabar.**



Firma del Evaluador:

Anexo 7: INSTRUMENTO #3: TALLERES DE ENSEÑANZA DEL AJEDREZ, APLICADO EN LOS ESTUDIANTES.

**OBJETIVOS:** Implementar a través de la mediación del ajedrez, estrategias orientadas al fortalecimiento de las habilidades del pensamiento en el marco de la cultura de paz en básica primaria.

El siguiente plan de acción consta de 7 talleres, que se realizaran dos semanalmente con el grupo control.

Cada sesión de aprendizaje tendrá dos partes, una lúdica e interdisciplinar y otra teórico practica para la enseñanza pura del ajedrez.

Tabla 8: *Plan de acción de los talleres didácticos de ajedrez.*

TALLER	OBJETIVO	RECURSOS	TIEMPO
1. Socialización de la estrategia	Dar a conocer a padres de familia y estudiantes la implementación de la estrategia del ajedrez, para el desarrollo de las habilidades de pensamiento y la construcción de una cultura de paz.	Diapositivas Video beam Computador con sonido Encuestas a padres de familia Grupo control	3 horas
2. Aplicación de los test psicológicos	Realizar los test psicológicos, para conocer el nivel de desarrollo de habilidades de pensamiento y competencias socioemocionales de los estudiantes, antes de la implementación de la estrategia.	Test Diario de campo Cuaderno Bolígrafos y lápices Hojas de block Imágenes ilustrativas.	3 horas
3. Sesión de aprendizaje: una lúdica y una técnica.	Conocer la historia del ajedrez para motivar al alumnado en el aprendizaje del juego.	Internet Video beam Computador con sonido Tableros de ajedrez	2 horas
4. Sesión de aprendizaje: una lúdica y otra técnica.	Utilizar el juego de roles con los estudiantes para que aprendan la	Tablero de ajedrez Video beam	2 horas

	importancia de las piezas dentro del juego.	Computador Música	
5. Sesión de aprendizaje: una lúdica y otra técnica	Implementar la creación literaria con el fin de sensibilizar a los estudiantes sobre el respeto por las diferencias.	Cuadernos Lápices de colores Tableros de ajedrez	2 horas
6. Sesión de juego	Realizar un minitorneo entre el grupo control para evaluar el manejo de la frustración.	Diario de campo Tablero de ajedrez cronometro	2 horas
7. Valoración	Evaluar el impacto generado por la estrategia, aplicando nuevamente los instrumentos de recolección de datos.	Formato de Observación en aula Acta de Valoración	2 horas

*Fuente: Elaboración propia.*

#### ANEXO 8: INSTRUMENTO DE VALORACIÓN GENERAL IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR DE LOS INSTRUMENTOS

Nombre: ERICK FRUTO SILVA

Título de Maestría: EDUCACION

Título de Doctor(a):

Institución donde trabaja: UNIVERSIDAD DE LA COSTA

¿Considera usted que los Instrumento propuestos permiten recolectar la información que aporta al logro de los objetivos propuestos?:

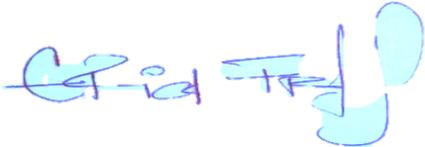
**Sí, Totalmente, la disposición, coherencia y lógica de cada ítems apunta a recolectar la información que se necesita para dar respuesta a los objetivos planteados por el equipo investigador.**

¿Considera usted que los instrumentos están bien diseñados?: **Sí: Si, cada ítems aporta un valor en la consecución de la información que se requiere verificar.**

¿Considera usted que los instrumentos son coherentes con el tipo de investigación?: Sí

**Totalmente, la investigación se enmarca bajo los criterios establecidos y el instrumento responde a ellos.**

Considera Ud. que los instrumentos son válidos para el estudio: **Sí: Considero que son pertinente y coherentes con lo que se quiere recabar.**



Firma del Evaluador

#### Anexo 9: INSTRUMENTO#4: TEST THINEME, TEST DE HABILIDAD DE INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA ESCUELA.

*Fuente:* Merchan, 2017. Test de inteligencia emocional en la escuela.

El siguiente instrumento, es un test psicológico para la evaluación de la inteligencia emocional en estudiantes que oscilan entre las edades de 8 a 12 años; permite conocer el nivel de percepción, comprensión y regulación emocional a partir de ciertas tareas y situaciones, permitiendo así la identificación del alumnado con bajo nivel y que sirva de partida en el diseño de intervenciones para el desarrollo emocional.

**SITUACIÓN 1:** En la clase han hecho un examen de matemáticas. La maestra les había avisado unos días antes. Patricia había estudiado mucho y suspendió el examen, al igual que Alejandro, que no había estudiado nada y Macarena, que estudió muy poco. Lucía y Ana obtuvieron muy buena nota. Lee como se siente cada alumno y marca la respuesta correcta:

**SITUACIÓN 1:** En la clase han hecho un examen de matemáticas. La maestra les había avisado unos días antes. Patricia había estudiado mucho y suspendió el examen, al igual que Alejandro, que no había estudiado nada y Macarena, que estudió muy poco. Lucía y Ana obtuvieron muy buena nota. Lee como se siente cada alumno y marca la respuesta correcta:



No entiendo por qué he suspendido si he estudiado...

**1. ¿Cómo debía expresar Patricia a su maestra que estaba decepcionada?**

- a) Como tenía ganas de llorar, debería decirle a la maestra todo lo que había estudiado y llorar mucho para que la maestra percibiera lo que sentía.
- b) Como tenía ganas de gritar y golpear, debería hacerlo.
- c) Como tenía ganas de llorar y se sentía inútil, debía decirle a la maestra todo lo que había estudiado
- d) Debía insultar a todas las niñas de la clase que habían sacado más nota que ella para que la maestra percibiera lo que sentía.
- e) Como tenía ganas de llorar y estaba triste, la maestra al verla ya sabía lo que sentía y no necesitaba decirle nada.

**2. ¿Qué emoción sería útil (le vendría bien) que sintiera Patricia?**

- a) Tristeza
- b) Ira
- c) Vergüenza
- d) Motivación
- e) Sorpresa

**3. ¿Qué es la vergüenza?**

- a) El sentimiento que experimentamos cuando tenemos que aceptar las normas de los adultos.
- b) El sentimiento de ira que aparece cuando algo nos parece injusto.
- c) El sentimiento que aparece cuando vivimos una situación nueva que no sabemos cómo es
- d) El sentimiento producido por el temor a hacer el ridículo en una determinada situación.
- e) El sentimiento que aparece horas después de hacer el ridículo en una determinada situación.

**4. Lucía había sacado un 9, su esfuerzo se había visto recompensado. Por ello Lucía estaba muy contenta y orgullosa de sí misma, ¿qué crees que pensaba e hizo?**

- a) Pensaba que lo había hecho muy bien y en los exámenes siguientes estudiaría mucho.
- b) Pensaba que ya lo sabía todo para aprobar el curso, así que no estudiaría más.
- c) Pensaba que lo había hecho muy bien y tenía ganas de decírselo a todo el mundo.

d) Pensaba que no había estudiado lo suficiente porque no había sacado un 10, así que tenía ganas de llorar.

e) Pensaba que no había estudiado lo suficiente porque no había sacado un 10, así que tenía ganas de gritar y golpear.

**SITUACIÓN 2:** En clase de Ciencias Naturales, la maestra ha mandado que os organicéis en grupos de 4 personas para hacer un mural explicando la función de nutrición, las partes del aparato digestivo, el proceso de la digestión y hacer la pirámide alimenticia.



María, Felipe, José y yo somos un grupo. Pedro no se pone con nosotros

No quieren que me ponga en su grupo pues ya no soy su amigo

**1. Te agrupas con María, José y Felipe porque son tus mejores amigos y vivís cerca. Pedro quiere ponerse con ustedes pero no puede porque ya sois 4, además Pedro nunca hace los deberes ¿Qué puedes hacer para que Pedro no se enfade?**

- a) Le digo que no puede formar parte del grupo porque estamos cuatro.
- b) Hago un nuevo grupo con Pedro aunque no podamos quedar y hacer el trabajo.
- c) Le digo que no lo queremos en el grupo porque es un vago y va a suspender el curso
- d) Le digo que hemos formado un grupo los cuatro porque vivimos cerca y es más fácil reunirnos.
- e) No puedo hacer nada para que no se enfade.

**2. Pedro, te dice que ya no es tu amigo. ¿Por qué crees que Pedro ha dicho eso?**

- a) Porque le caigo mal b) Porque le ha molestado no estar en mi grupo
- c) Porque ha querido decírmelo y es lo que siente

d) Porque le ha parecido bien lo que hemos hablado

e) Porque tiene un amigo nuevo

**3. Si Pedro siente optimismo, ¿qué conducta llevará a cabo?**

a) Buscará otro grupo.

b) Romperá cosas

c) Llorará en su mesa

d) Esperará que alguien le pida que forme parte de su grupo

e) Estará feliz, aunque no pueda estar en ese grupo y sonreirá

**4. Decidís repartir el trabajo y buscar información sobre lo que hay que poner en el mural. María y José proponen buscar información sobre la función de nutrición y el resto tenéis que hacerlo Felipe y tú. Te enfadas porque no estás de acuerdo, vosotros tenéis que hacer más. ¿Qué podrías hacer?**

a) Quitarme del grupo porque son unos vagos

b) Decirles que no estoy de acuerdo y que hagan ellos mi parte

c) Decirles que no estoy de acuerdo y que lo repartamos de otra manera

d) Pensar que es justo para dejar de estar enfadado y ponerme contento

e) No decirles nada para que no se enfaden

**5. Cuando os reunís Felipe os explica que no ha hecho nada porque ha estado enfermo. Felipe está triste, tú te sorprendes mucho, María se enfada y José comienza a sentir miedo. ¿Quién pensaba que Felipe era un vago?**

a) Felipe

b) María

c) José

d) Tú

e) Pedro

**6. ¿Quién pensaba que Felipe había defraudado a sus amigos?**

a) Felipe

b) María

c) José

- d) Tú
- e) Pedro

**7. ¿Quién pensaba que no iba a darles tiempo a hacer el trabajo e iban a suspender?**

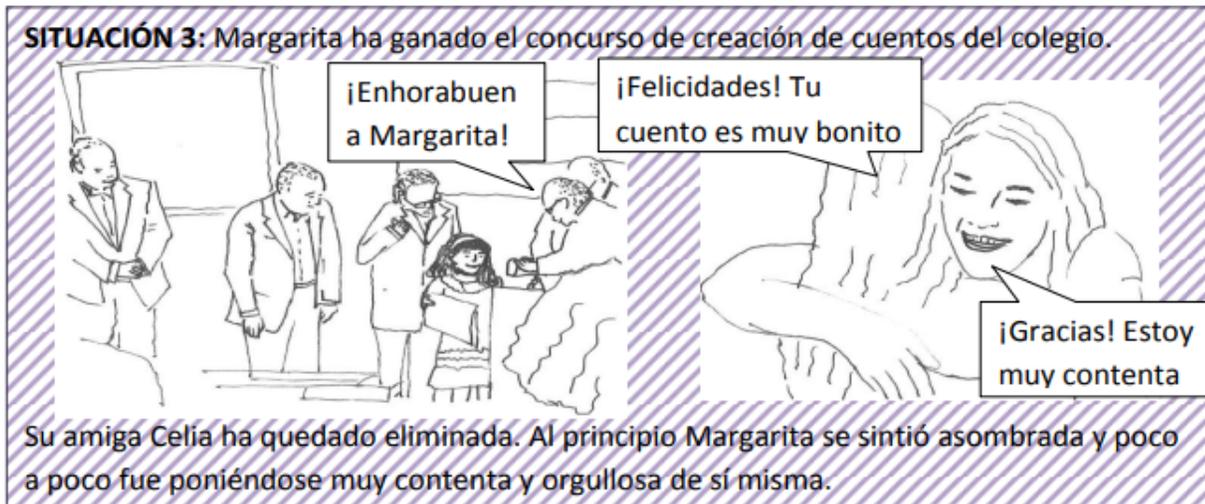
- a) Felipe
- b) María
- c) José
- d) Tú
- e) Pedro

**8. ¿Quién pensaba que no lo había hecho porque realmente había estado enfermo, ya que él siempre hacía las tareas?**

- a) Felipe
- b) María
- c) José
- d) Tú
- e) Pedro

**9. Como María quiere echarlo del grupo ¿qué puedes hacer para que María cambie su actitud?**

- a) Me parece muy bien que María lo eche del grupo.
- b) Decirle que quiero que sea ella la que se vaya del grupo.
- c) Le digo a María que la entiendo pero que no es culpa de Felipe estar enfermo
- d) No puedo hacer nada porque no está enfada conmigo
- e) Decirle a María que no quiero que Felipe se vaya del grupo



**Cuando Margarita se dio cuenta de que su amiga Celia había quedado descalificada se sentía:**

- a) Satisfecha y feliz
- b) Feliz y triste
- c) Feliz
- d) Triste
- e) Enfadada y decepcionada

**2. ¿Qué sintió Celia al enterarse de que había quedado descalificada del concurso?**

- a) Felicidad
- b) Enfado
- c) Tristeza
- d) Satisfacción
- e) Decepción

**3. ¿Cómo se sentía Celia al ver que ella había perdido y su amiga Margarita había ganado?**

- a) Feliz y triste
- b) Enfadada y triste
- c) Triste y decepcionada
- d) Alegre

e) Triste

**4. Celia era la mejor amiga de Margarita. Cuando Celia leyó el relato de Margarita pensó que era una niña muy inteligente y creativa, que era perfecta y que quería ser su amiga siempre. Celia empezó a...**

a) Sorprenderse

b) Querer a Margarita

c) Admirar a Margarita

d) Sentir ira por Margarita

e) Tener envidia a Margarita

**SITUACIÓN 4:** Imagina que hoy en tu colegio hacéis una excursión a un museo de arte. Nunca has visitado ninguno y te hace mucha ilusión.

¿Cuándo llega el autobús? No lo sé pero ¡quiero ir ya!

¡Subid con cuidado chicos!

¡Yo me siento contigo!

Tú y tus amigos esperáis al autobús en la puerta del colegio.

Cuando subís al autobús te das cuenta de que tu amigo Ángel, que siempre es el primero no ha llegado, y el autobús se va sin él.

**1. Miras por la ventana y tus músculos se tensan, se interrumpe tu respiración por un momento y elevas los párpados superiores mientras tu boca está ligeramente abierta. ¿Qué sientes?**

a) Alegría

b) Tristeza

c) Ira

d) Sorpresa

e) Miedo



**2. Cuando lo ves, tu corazón y respiración se aceleran y tienes muchas ganas de moverte y bajar del autobús. ¿Qué sientes?**

- a) Alegría
- b) Tristeza
- c) Ira
- d) Sorpresa
- e) Asco

**Al entrar en la Galería, la primera sala muestra fotografías de niños.**

**Observa cada fotografía y rodea la emoción que experimenta cada niño. Marca sólo una respuesta para cada imagen**

3.



- a) Sorpresa
- b) Alegría
- c) Miedo
- d) Asco
- e) Aburrimiento

4.



- a) Sorpresa
- b) Enfado/Ira
- c) Miedo
- d) Asco
- e) Aburrimiento

5.



- a) Sorpresa
- b) Tristeza
- c) Enfado/Ira
- d) Miedo
- e) Asco

6.



- a) Aburrimiento
- b) Enfado/ira
- c) Tristeza
- d) Miedo
- e) Alegría



- b) Ira
- c) Tristeza
- d) Miedo
- e) Alegría

7. a) Aburrimiento

8.



- a) Asco
- b) Sorpresa
- c) Alegría
- d) Miedo
- e) Enfado/Ira

**En la segunda sala hay cuadros con formas y colores, como las siguientes:**

Rodea la opción que indica lo que sientes cuando observas cada una de las imágenes:

9.



- a) Alegría
- b) Algo de alegría
- c) No siento nada
- d) Algo de tristeza
- e) Tristeza

10.



- a) Alegría
- b) Algo de alegría
- c) No siento nada
- d) Algo de tristeza
- e) Tristeza

**11. Ha llegado la hora de volver a casa. En ese momento sientes que tu corazón late más despacio y disminuye tu tono muscular, te cuesta volver al autobús y empiezas a recordar lo bien que lo has pasado ¿Qué emoción experimentas?**

A black and white line drawing of four children sitting at a table outdoors. They appear to be in a park or garden setting. One child is eating, and another is holding a shell. The scene is framed by a green border.

Cuando comamos vamos a jugar

Aquí hay unos caracoles

Tras ver la galería, vais a un parque cercano donde podéis comer el bocadillo y jugar un poco con los amigos.

- a) Miedo
- b) Tristeza
- c) Ira
- d) Sorpresa
- e) Asco

**12. ¿Cómo crees que debes expresar a la maestra lo bien que lo has pasado en la excursión?**

- a) Diciéndole que ha sido un día fantástico y lo he pasado muy bien
- b) Gritando “¡qué bien lo he pasado!” varias veces
- c) Cantando y saltando todo el tiempo
- d) No debo decirle nada porque ella sabe que lo estoy pasando bien
- e) Diciéndole que estoy muy triste porque no quiero volver a casa

**SITUACIÓN 5: Yolanda se va a trasladar a otra ciudad porque sus padres tienen un nuevo colegio. Ella no quiere vivir en otra ciudad ni cambiar de colegio porque aquí tiene a sus amigos.**

**1. ¿Qué crees que sintió Yolanda cuando sus padres le dijeron que se mudaban a otra ciudad?**

- a) Tristeza
- b) Ira
- c) Gratitud (agradecimiento, dar las gracias)
- d) Alegría
- e) Miedo



**2. Cuando Yolanda piensa en el cambio de ciudad experimenta una sensación rara porque tiene desasosiego, inquietud y temor producido por la anticipación de la situación difícil a la que se tiene que enfrentar, pero su temor no es excesivo. Yolanda siente:**

- a) Tristeza
- b) Sorpresa
- c) Ira
- d) Miedo
- e) Preocupación

**3. Los días siguientes Yolanda sentía tristeza y por eso, su comportamiento era:**

- a) No le apetecía salir con sus amigos
- b) Quería hacer muchas actividades y pasárselo bien
- c) Estaba callada, pensativa, distraída y sin ganas de hacer cosas
- d) Siguió comportándose como siempre
- e) Estaba seria y callada pero tenía ganas de salir

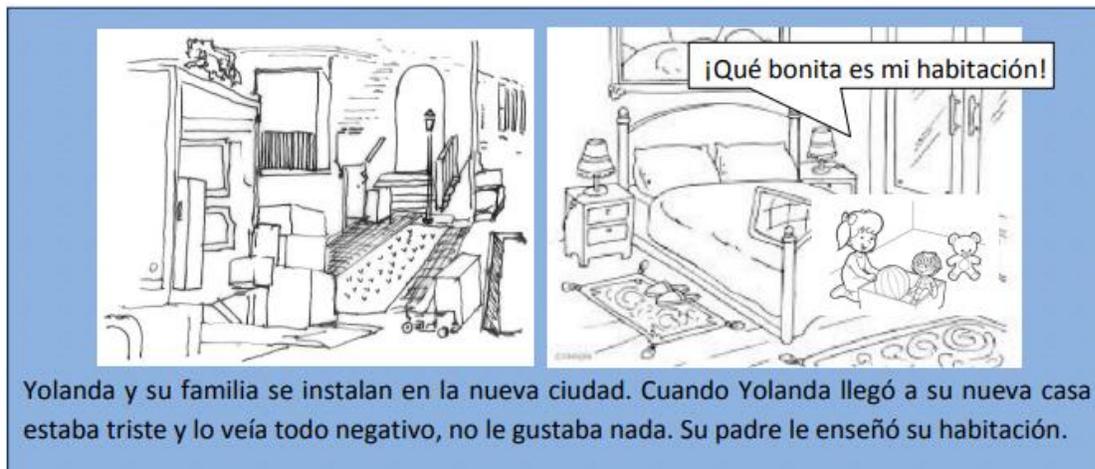


**4. Después de la fiesta, cuando Yolanda piensa sobre lo que han hecho sus amigos, ¿qué siente?**

- a) Sorpresa
- b) Agradecimiento (gratitud, dar las gracias)
- c) Orgullo
- d) Tristeza e Ira

**5. ¿Qué emoción experimenta Yolanda cuando se marche de la ciudad?**

- a) Sorpresa
- b) Miedo
- c) Orgullo
- d) Tristeza
- e) Ira

**6. A**

**Yolanda le gustó su nueva habitación, era más grande y luminosa que la que tenía antes y tenía muebles y juguetes nuevos. Cuando Yolanda colocaba su ropa, sentía:**

- a) Tristeza
- b) Aceptación
- c) Felicidad
- d) Preocupación
- e) Sorpresa

7. La alegría suele aparecer acompañada de:

- a) Admiración, felicidad y amor.
- b) Ira, afecto y orgullo.
- c) Asco, vergüenza y rechazo.
- d) Asombro, entusiasmo y felicidad.
- e) Entusiasmo, felicidad y simpatía.

**8. La sorpresa es una emoción:**

- a) Positiva que aparece cuando nos sucede algo alegre.
- b) Positiva que aparece siempre que hay un cambio o sucede algo que no esperamos
- c) Puede ser positiva o negativa, depende de la situación que genera esta emoción
- d) Negativa que aparece cuando nos sucede algo triste.
- e) Negativa que aparece siempre que hay un cambio o sucede algo que no esperamos

**9. Nos sentimos orgullosos, cuando vivimos una situación que nos provoca:**

- a) Sorpresa
- b) Satisfacción
- c) Alegría
- d) Enfado
- e) Culpa

**10. ¿Cuándo es útil (le vendría bien) sentir asco?**

- a) Nunca
- b) Cuando alguien tiene algo que queremos tener nosotros
- c) Cuando estamos en un sitio sucio
- d) Cuando un alimento que vamos a comer huele o sabe mal
- e) Cuando ves a alguien comer dándose un “atacón”

**SITUACIÓN 6:** Miguel se ha apuntado al equipo de fútbol de la localidad y el entrenador le ha dicho que el próximo domingo juega su primer partido oficial. Miguel se lo ha contado a su amigo Nacho y le ha invitado a ir a verle. Nacho no sabía que Miguel estaba entrenando y si lo hubiera sabido le hubiera gustado apuntarse él también.

1.



**Cuando el entrenador le dijo a Miguel que jugaría como portero el próximo partido, a Miguel le extrañó mucho porque llevaba poco tiempo entrenando. ¿Cómo se sintió Miguel?**

- a) Alegre
- b) Triste
- c) Asombrado
- d) Enfadado
- e) Asustado

**2. Cuando Miguel estaba calentando en la pista para empezar el entrenamiento de ese día, la emoción anterior fue dando paso al entusiasmo que Miguel empezaba a sentir cuando pensaba en el partido del domingo. ¿Qué crees que pensaba e hizo?**

- a) Pensaba que era malo en el fútbol y tenía ganas de dejar de jugar en el equipo.
- b) Pensaba que estaba haciendo muy bien los entrenamientos y ya no tenía ganas de seguir haciendo caso al entrenador.
- c) Pensaba que no estaba entrenando lo suficientemente bien y tenía que mejorar. d) Pensaba que lo estaba haciendo muy bien y ya había aprendido todo.
- e) Pensaba que lo estaba haciendo muy bien y tenía ganas de entrenar mucho.

3. Los jugadores del equipo de Miguel se ilusionaron mucho cuando supieron que Miguel jugaba porque era muy buen portero y pensaban que con él ganarían el partido. ¿Cómo crees que debían expresar su emoción?

- a) Debían felicitarle y abrazarle.
- b) Debían cogerle y lanzarle al aire.
- c) Debían saltar, sonreír, gritar y correr mucho.
- d) Debían ir a celebrarlo y no entrenar ese día porque iban a ganar.
- e) Debían bailar, cantar, saltar y gritar.

**4. Cuando Miguel, muy ilusionado, le contó a Nacho que el entrenador le había seleccionado para jugar el partido y le gustaría que fuera a verlo jugar, Nacho sintió**

- a) Sorpresa, gratitud y celos
- b) Orgullo, alegría y ansiedad
- c) Sorpresa, ira y tristeza
- d) Sorpresa, tristeza y gratitud
- e) Miedo, rabia y tristeza

**5. A Nacho le hubiera gustado jugar también al fútbol en el equipo de Miguel, ¿qué crees que pensaba?**

- a) Pensaba que Miguel había sido un mal amigo por no avisarle de que estaba entrenando en un equipo de fútbol
- b) Pensaba que Miguel quería darle una sorpresa
- c) Pensaba que Miguel tenía que haberle avisado de que estaba entrenando
- d) Pensaba que Miguel no le quería como amigo y por eso no le había avisado para ir a entrenar
- e) Pensaba que lo pasaría genial al ir a ver a Miguel al campo de fútbol

**6. En los minutos previos al partido, Miguel se encontraba intranquilo, incapaz de permanecer sentado en el vestuario ¿Qué le pasaba a Miguel?**

- a) Sentía Ira
- b) Estaba nervioso
- c) Estaba asustado

d) Estaba sorprendido

e) Sentía alegría

**7. El sentimiento de aprecio (estima) y reconocimiento que tiene una persona hacia quien le ha hecho un favor o le ha prestado algo es:**

a) Agradecimiento

b) Amor

c) Satisfacción

d) Desprecio

e) Arrepentimiento



**1. ¿Qué crees que piensa Luís?**

a) Luís pensará que él es el culpable de la separación porque estaba sacando malas notas

b) Se daba cuenta de que la relación de los padres no era buena y no hizo nada para cambiarla

c) Quiere que sus padres sigan juntos.

d) Quiere que sus padres sigan juntos pero sin discutir.

e) Luís quiere que sus padres se separen.

**2. ¿Cuál crees que será el comportamiento de Luís?**

- a) No debo hablar con ellos de la separación
- b) No debo hablar con ellos de la separación porque los voy a enfadar más.
- c) Debo hablar con ellos para pedirles que lo piensen bien y ver si hay otra solución
- d) Debo hablar con ellos y decirles lo mucho que les quiero
- e) Debo hablar con ellos y decirles que me da igual que se separen para que no se preocupen.

**3. ¿Cómo crees que influirá en el comportamiento de Luís la separación de sus padres?**

- a) Le da igual, ya se arreglará
- b) No le influirá mucho
- c) No tendrá ganas de salir con sus amigos
- d) No cambiará su comportamiento
- e) Estará triste y le costará adaptarse a la nueva situación

Anexo 10: INSTRUMENTO DE VALORACIÓN GENERAL IDENTIFICACIÓN DEL  
EVALUADOR DE LOS INSTRUMENTOS

Nombre: ERICK FRUTO SILVA

Título de Maestría: EDUCACION

Título de Doctor(a):

Institución donde trabaja: UNIVERSIDAD DE LA COSTA

¿Considera usted que los Instrumento propuestos permiten recolectar la información que aporta al logro de los objetivos propuestos?:

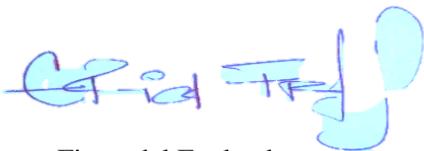
**Sí, Totalmente, la disposición, coherencia y lógica de cada ítems apunta a recolectar la información que se necesita para dar respuesta a los objetivos planteados por el equipo investigador.**

¿Considera usted que los instrumentos están bien diseñados?: **Sí: Si, cada ítems aporta un valor en la consecución de la información que se requiere verificar.**

¿Considera usted que los instrumentos son coherentes con el tipo de investigación?: Sí

**Totalmente, la investigación se enmarca bajo los criterios establecidos y el instrumento responde a ellos.**

Considera Ud. que los instrumentos son válidos para el estudio: **Sí: Considero que son pertinente y coherentes con lo que se quiere recabar.**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Erick Fruto Silva', written in a cursive style.

Firma del Evaluador

Anexo 11: Registro Fotográfico de las actividades desarrolladas.



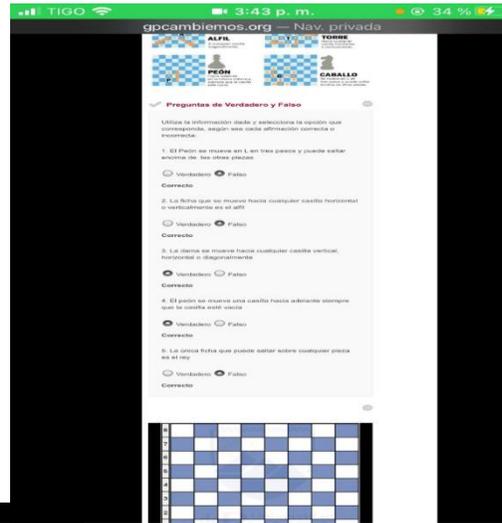
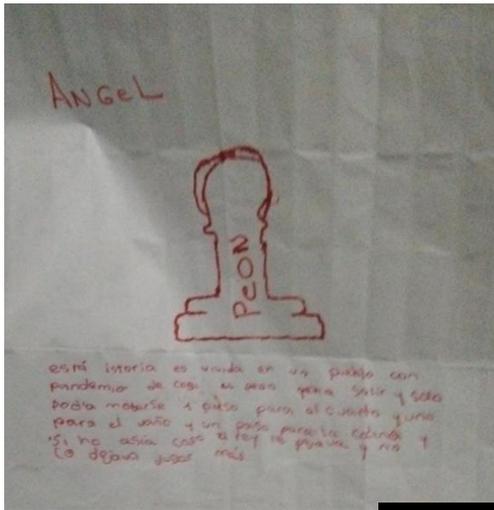
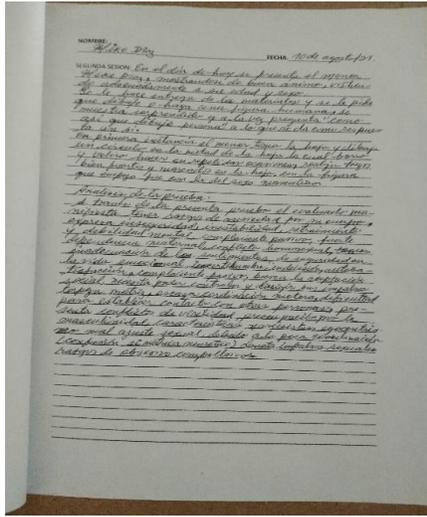
Fuente: 2022. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2021. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2020. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2021. Test aplicados a los estudiantes.



Fuente: 2022. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2022. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2022-. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2020. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2020. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.



Fuente: 2020. Talleres didácticos de implementación del ajedrez.

*Nota:* Todos los registros fotográficos se tomaron con la previa autorización de los tutores y/o padres de los menores.

Anexo 12: Aval de las instituciones.



REPÚBLICA DE COLOMBIA  
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO  
Alcaldía Municipal de Sabanagrande  
LUDOTECA NAVES  
NIT.890115982-1

Alcaldía de  
**Sabanagrande**  
Somos progreso y bienestar

Sabanagrande, 19 de juli de 2021

Señores:  
**CASA DEL MAESTRO**  
**UNIVERSIDAD DE LA COSTA**  
Barranquilla

**Asunto:** Carta de aval para proyecto educativo.

En calidad de coordinadora, de la Ludoteca NAVES de Sabanagrande, ubicada en el Municipio de Sabanagrande, Atlantico, me permito presentar el aval a la Licenciada Helida Margarita Gómez Hurtdo, identificada con cédula de ciudadanía N° 1046873810, expedida en Usiacurí, otorgando los permisos correspondientes para realizar el proyecto llamado "Mediación didáctica del ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades de pensamiento y la construcción de una cultura de paz", que se implementa en el municipio con el nombre de la propuesta: "El ajedrez, una jugada maestra para la educación en paz", de acuerdo con el calendario académico que se requiera.

Cordialmente,

Josefa Lugo Cervantes  
Coordinadora Ludoteca NAVES



REPUBLICA DE COLOMBIA  
DEPARTAMENTO DEL ATLANTICO  
ESCUELA NORMAL SUPERIOR NUESTRA SEÑORA DE FATIMA  
RESOLUCION N° 2139 de Diciembre 03 de 1999  
RESOLUCION N° 000475 de Enero 23 de 2019  
Nit: 890 105 333-9 - DANE: 108634000025  
SABANAGRANDE – ATLANTICO

LA SUSCRITA RECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA  
NORMAL SUPERIOR NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE SABANAGRANDE

**CERTIFICA:**

Que desde la Institución Educativa se desarrolla el Programa psicosocio-pedagógico CRE/SER, en el cual se implementan clubes infantiles y juveniles, entre ellos el club de ajedrez liderado por la voluntaria **HELIDA MARGARITA GÓMEZ HURTADO** con c.c. **1046873810** de Usiacurí. El proyecto se llama ajedrez una jugada maestra para la educación en paz.

Se expide el presente certificado en Sabanagrande, a los 22 días del mes de Octubre de 2021.

Atentamente,

*Hermana Gloria P. Marín O.*  
**HERMANA GLORIA P. MARÍN OSSA**  
C.C. 42.679.308 Copacabana  
Rectora

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL LAS GARDENIAS**

NIT: 901046315-1 DANE: 108001800073

Resolución No. 015500 del 21 de noviembre de 2016

Calle 98C No. 1E-99 Las Gardenias

ied.lasgardenias@sedbarranquilla.edu.co

Barranquilla - Colombia

Barranquilla, 18 de julio de 2021

Señores:

**CASA DEL MAESTRO**  
**UNIVERSIDAD DE LA COSTA**  
La ciudad

Asunto: Carta de aval para proyecto educativo.

En calidad de rector, de la Institución Educativa Distrital Las Gardenias, ubicada en la ciudad de Barranquilla, me permito presentar el aval a la Licenciada Hélida Margarita Gómez Hurtado, identificada con cédula de ciudadanía No. 1046873810, expedida en Usiacurí, otorgando los permisos correspondientes para realizar el proyecto llamado "Mediación didáctica del ajedrez para el fortalecimiento de las habilidades de pensamiento y la construcción de una cultura de paz" de acuerdo con el calendario académico que se requiera.

Cordialmente,

**GERSON DAVID LEONES HERRERA**  
**RECTOR**