

El juego de reglas (resolución de conflictos) para contribuir al mejoramiento de la
conducta agresiva

Daniela Vargas Montes

1093775890

Erika Julieth Martínez Ríos

1090497165

Universidad de Pamplona

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

San José de Cúcuta

2017

El juego de reglas (resolución de conflictos) para contribuir al mejoramiento de la
conducta agresiva

Daniela Vargas Montes

1093775890

Erika Julieth Martínez Ríos

1090497165

Proyecto de grado presentado como requisito para optar al título de
Licenciada en Pedagogía Infantil

Tutor

Ariel Dotres Bermúdez

Mgs. en Educación

Universidad de Pamplona

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

San José de Cúcuta

2017

Dedicatoria

A Dios le damos las gracias por regalarnos la vida, la salud, la oportunidad y la sabiduría que fue es y será el eje para lograr los objetivos que nos planteamos y alcanzar la carrera profesional que quisimos siempre.

Es necesario mencionar, agradecer y dedicar este logro a nuestros padres, quienes brindaron su apoyo incondicionalmente y nos facilitaron los medios para convertirnos en profesionales. Han sido ellos quienes eternamente han creído en nosotras y en nuestras capacidades; conocen su misión como padres y por esto nos regalan su amor y compañía en todo momento.

A nuestros hermanos, que han creído en nosotras con gran admiración y de los cuales somos ejemplo a seguir desde su niñez.

A nosotras que por medio de la amistad que nos une, trabajamos en armonía, con constancia, perseverancia y esfuerzo para culminar con nuestra investigación, y graduarnos juntas como lo soñamos desde I semestre.

Daniela Vargas & Erika Martínez

Agradecimientos

Primeramente, damos gracias a DIOS por regalarnos la sabiduría, el entendimiento, la fortaleza y la salud para finalizar nuestra investigación.

Igualmente, damos las gracias a Ariel Dotres Bermúdez quien fue nuestro tutor, y nos brindó en todo momento su paciencia y apoyo. Él con sus amplios conocimientos nos acompañó desde el primer día y nos apoyó para llevar a cabo nuestro proceso de investigación.

Agradecemos también a los docentes, que a lo largo de X semestres nos acompañaron y orientaron con sus conocimientos para culminar nuestra carrera profesional. Ellos impulsaron el desarrollo de nuestra formación integral, acrecentaron nuestros saberes y nos educaron en la práctica para aprender con amor de la niñez.

¡Gracias a todos!

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo proponer el juego de reglas (resolución de conflictos) para contribuir al mejoramiento de las conductas agresivas, y específicamente diseñar una guía didáctica para el uso del docente con base al juego de reglas para el mejoramiento de conductas agresivas de los estudiantes de 2°. La investigación se orienta, desde la realidad, para conocer las conductas agresivas con mayor incidencia para así implementar los juegos de reglas apropiados, y orientar al docente para que los aplique en el aula de clase y así estimular en el estudiante el respeto y la tolerancia hacia sus compañeros y docentes. Asimismo, el docente podría aplicar juegos tradicionales que serían alternativos para contribuir y facilitar el desarrollo de clase. La investigación se enmarca en el enfoque cualitativo, teniendo como método la investigación acción, se tomaron como informantes claves a cinco (5) de los padres de familia y a la docente titular del grado 2°A de la institución Carlos Pérez Escalante sede Santa Isabel de Hungría. Las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron las listas de control, la entrevista semiestructurada y el cuestionario mixto. El análisis e interpretación de los datos dio como resultados que la docente titular carece de conocimiento acerca del juego de reglas, así como de estrategias pedagógicas aplicables en el momento que se presenten conductas agresivas. En conclusión, la institución educativa y en específico los docentes, no propician espacios y recursos para la aplicación de juegos que contribuyan al mejoramiento de las conductas agresivas, lo que hace que las clases sean molestas y desordenadas.

Palabras clave: Juego, juego de reglas, agresión, conducta, conducta agresiva.

Abstract

The present investigation has as aim propose the game of rules (resolution of conflicts) to contribute to the improvement of the aggressive conducts, and specifically to design a didactic guide for the use of the teacher with base to the game of rules for the improvement of aggressive conducts of the students of 2 °. The investigation is orientated, from the reality, to know the aggressive conducts with major incident this way to implement the games of rules adapted, and to orientate the teacher in order that it applies them in the classroom of class and this way to stimulate in the student the respect and the tolerance towards his companions and teachers. Likewise, the teacher might apply traditional games that would be alternative to help and to facilitate the development of class. The investigation places in the qualitative approach, taking the investigation as a method action, they took as key informants to five (5) of the parents of family and to the educational holder of the degree 2°A of the institution Carlos Perez Escalante Holy headquarters Isabel of Hungary. The technologies used for the compilation of information were the check lists, the semi structured interview and the mixed questionnaire. The analysis and interpretation of the information gave as results that the educational holder lacks knowledge to near the game of rules as well as of pedagogic applicable strategies in the moment that aggressive conducts appear. In conclusion, the educational institution and in specific the teachers, do not propitiate spaces and resources for the application of games that they contribute to the improvement of the aggressive conducts, which does that the classes are troublesome and untidy.

Key words: Game, game of rules, aggression, conduct, aggressive conduct.

Tabla de contenido

Introducción	15
Capítulo I	17
Problema	17
Planteamiento del problema	17
Formulación del problema	21
Objetivos	21
General	21
Específicos	21
Justificación	22
Delimitación	24
Delimitación espacial	24
Delimitación temporal	24
Delimitación conceptual	24
Capítulo II	25
Marco referencial	25
Antecedentes investigativos	25
Internacionales	25
Nacionales	27
Regionales	29

Locales	30
Marco teórico	31
Juego	32
Juego de reglas	33
Conducta	35
Agresión	36
Conducta agresiva	38
Marco legal	41
Internacional	41
Nacional	42
Capítulo III	47
Marco Metodológico	47
Método de investigación	48
Informantes claves	49
Técnicas e instrumentos de recolección de la información	49
Observación estructurada con carácter serial	49
Planificación del proceso de observación	50
Lista de Control	53
Entrevista semiestructurada	53
Encuesta	56

Cuestionario Mixto	57
Validez de los instrumentos	58
Técnica de procedimiento para el análisis	59
Capítulo IV	60
Análisis e interpretación de la información	60
Análisis e interpretación de la observación estructurada de carácter serial	60
Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista	64
Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a Padres de familia	71
Triangulación de la Información	75
Capítulo V	77
Diseño de la propuesta	77
Introducción	77
Justificación	78
Metodología	78
Marco teórico	79
Conclusiones	81
Recomendaciones	82
Referentes bibliográficos	83
Anexos	¡Error! Marcador no definido.
Evidencias	¡Error! Marcador no definido.

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1	61
Tabla 2	62
Tabla 3	63

Lista de anexos

	Pág.
Anexo 1. Carta de aceptación de la Institución educativa	88
Anexo 2. Carta de validación de instrumentos dirigido a experto 1	90
Anexo 3. Carta de validación de instrumentos dirigido a experto 2	99
Anexo 4. Lista de control descriptiva	108
Anexo 5. Lista de control focalizada	109
Anexo 6. Lista de control selectiva	110
Anexo 7. Entrevista aplicada a la docente	111
Anexo 8. Encuesta aplicada a padres de familia (cuestionario mixto)	113
Anexo 9. Guía didáctica para el docente	119

Introducción

En el contexto educativo existen conductas que distorsionan o altera el curso de la convivencia escolar, esto desencadena inconvenientes dentro del aula de clase y hace que los estudiantes presenten problemas con sus compañeros y posiblemente con su entorno social.

Según la clasificación del DSM-5 (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013), el trastorno de la conducta se encuentra dentro de la categoría *trastornos destructivos del control de los impulsos y la conducta*, lo que es considerado como un Trastorno Disocial.

En la actualidad, los docentes se encuentran con cursos que presentan todo tipo de conductas agresivas que obstaculizan el desarrollo adecuado de la clase y las relaciones interpersonales. En relación con lo anterior y para contribuir a mejorar las conductas agresivas se realizaron juegos de reglas, llamados así por Piaget; estos juegos son actividades transmitidas socialmente que sacralizan un conjunto de normas o reglas que los jugadores deben obedecer.

La estructura de la investigación inicia con el Capítulo I, donde se expone el problema del uso del juego de reglas para contribuir a mejorar conductas agresivas en la institución educativa Carlos Pérez Escalante, para ello se planteó un objetivo general y unos específicos, así como la justificación de la investigación.

En el capítulo III se redactó la metodología que se empleó para el desarrollo de la investigación, se puntualizó sobre los informantes claves para la aplicación de instrumentos.

Asimismo, en el capítulo se encuentra la validación de los instrumentos utilizados para hacerlos confiables.

Seguidamente, en el capítulo IV se exponen las técnicas de recolección de datos que fueron la guía para interpretar la información otorgada por la docente y padres de familia, para ser sintetizadas y llegar a conclusiones generales y específicas. Por último, en el capítulo V contiene la propuesta pedagógica y su estructura, se trata de una guía didáctica que se realiza con el fin de contribuir a una posible solución al objetivo.

Del trabajo investigativo se derivan conclusiones y recomendaciones otorgadas por las investigadoras.

Capítulo I

Problema

Planteamiento del problema

En las instituciones educativas se han presentado dificultades en cuanto a las conductas adoptadas por cada uno de los estudiantes, conductas que truncan (interrumpen) el buen curso de las actividades académicas.

La conducta agresiva es un comportamiento básico y primario en la actividad de los seres vivos y que está presente en la totalidad del reino animal (Carrasco & González, 2006, pág. 8)

Una de las grandes problemáticas a las cuales se enfrenta el docente es no saber cómo contribuir a mejorar la conducta agresiva de los estudiantes, debido a la constante desobediencia y rebeldía de los mismos. La agresividad como alteración del entorno escolar, en exceso y sin ser tratada probablemente conducirá al fracaso escolar, falta de capacidad de socialización y dificultades de adaptación.

Cuando se habla de agresividad, se refiere a causar daño físico o psicológico a otra persona, (Liu, 2004) afirma que:

La agresión no suele aparecer como una entidad única sino por el contrario como un constructo múltiple en el que pueden encontrarse distintos tipos de comportamientos agresivos. Esto se debe a su propia naturaleza multidimensional, por la cual diferentes procesos fisiológicos y mentales se combinan para crear distintas formas de agresión (Carrasco & González, 2006, pág. 10).

Según lo anterior, se interpreta que dentro del entorno escolar la interdisciplinariedad de la agresividad puede ser manifiesta con comportamientos ofensivos como golpes, palabras hirientes, gritos, enfado, emisión constante de críticas y burlas.

La agresión es posible entenderla como una respuesta no apropiada, el problema está en saber controlar los comportamientos ofensivos de los niños para recibir una respuesta que posibilite aprender sobre el ambiente y sobre las reglas para relacionarse tanto como amigos así como con “enemigos”, percibiendo tales comportamientos debido a que muchas veces el infante llama la atención del adulto para que él pueda intervenir; por esta razón se debe tener precaución al momento de modificar la conducta agresiva del estudiante, para no corregirla con más agresividad.

El instrumento del juego es el arma más poderosa del aprendizaje (Mora, 2013), el cual puede interpretarse como una herramienta para mitigar esta problemática, tal como lo explica Vygotsky (2004), el juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta. Puede interpretarse entonces que, el juego es una herramienta eficiente que facilita la identificación de situaciones conflictivas que se evidencian en la etapa escolar, y a través del mismo, mejorar las conductas agresivas de forma lúdica y pedagógica.

Precisamente el juego es, en los primeros años, la conducta que desarrolla el niño para aprender con el estímulo de la curiosidad. Jugar es un medio, una excusa, a través de la cual se aprende porque cada percepción, seguida de un acto motor, es siempre nueva, sobresale de la anterior, y refuerza así la curiosidad. Jugar es un invento poderoso de la naturaleza. (Mora, 2013)

Atendiendo al concepto de juego, el Ministerio de Educación Nacional (M.E.N., 2014), señala que: el “juego hace parte fundamental del proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación inicial como son: integralidad, participación y el juego. Debido a que el juego es una actividad que se practica a lo largo de toda la vida del ser humano, fomentando con ello el desarrollo de las capacidades para el funcionamiento de los comportamientos sociales”.

Vygotsky (2004) sostenía que en el juego los niños no actúan a su antojo puesto que obedecen determinadas reglas de conducta. Las reglas se expresan como el patrón de conducta asociado a un papel determinado; en una situación imaginaria de juego, cada papel impone sus reglas a la conducta del niño. (Bodovra & Devorah J, 2004, pág. 125)

En relación al autor citado anteriormente, Piaget (citado en Rodríguez Jacome, 2013) vio el juego como un reflejo de la etapa en la que el niño se encuentra. Las principales etapas del desarrollo de los niños identificados por Piaget son: estadio sensoriomotor (de 0 a 2), estadio preoperacional (de 2 a 7), estadio de las operaciones concretas (de 7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), distinguiendo además cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción, estos se consolidan en diferentes etapas del desarrollo de los niños.

La edad que corresponde al grado segundo del presente trabajo investigativo abarca de los 7 a los 8 años, Piaget que dividió en 4 etapas el desarrollo cognitivo del niño, estableció la etapa de operaciones concretas que comprende la edad de 6 a 12 años; el tipo de juego que corresponde a este estadio es el juego de reglas. Piaget (1932) llamó juegos de reglas a los juegos populares, los cuales se tratan de actividades socialmente transmitidas

que atribuyen un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. (Zacaniño & García Labandal, 2008)

El juego reglado consiste en establecer reglas básicas previas al inicio de cada juego, las mismas dependen de la edad de los estudiantes y del tamaño del grupo. La implementación de este tipo de juego da como resultado ciertos beneficios que se pretenden lograr con esta investigación, como favorecer su adecuado desarrollo social, capacidades y competencias necesarias en esta etapa.

Considerando las situaciones agresivas mencionadas anteriormente, se hace necesario implementar el juego de reglas con énfasis en la resolución de conflictos, dichos juegos facilitan la adaptación de una problemática real, para aportar a los participantes, herramientas que faciliten la resolución de conflictos de forma constructiva y eficaz en las diferentes situaciones problemáticas que se presenten dentro del aula de clase.

En el contexto Nortesantandereano, específicamente en la ciudad de Cúcuta, en las diferentes instituciones educativas de carácter público, de las cuales se tiene conocimiento gracias a los Procesos de Investigación Formativa (P.I.F.) vivenciados dentro del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, se evidencia que el comportamiento de los educandos dentro del aula de clase es constantemente afectado por malas palabras, intimidaciones, burlas, insultos y desobediencia entre pares y para con el maestro, obteniendo como resultado un mal comportamiento que puede convertirse en patrón de seguimiento o imitación por parte de los demás compañeros.

Según se ha observado la institución educativa Carlos Pérez Escalante, sede Santa Isabel de Hungría implementa el juego para el aprovechamiento del tiempo libre en las horas de descanso, pero no es utilizado como alternativa para la disminución de conductas

agresivas dentro del aula. Dadas las condiciones que se anteponen, es necesaria la intervención pedagógica por parte de las autoras de la presente investigación teniendo como base el juego reglado (juegos de resolución de conflictos) con el fin de mejorar las conductas agresivas.

En base a lo anterior se deberá fortalecer (en lo posible) en el niño habilidades y actitudes que sean esenciales para su desenvolvimiento a lo largo de la vida, que, en efecto, es de carácter vital en sus primeras etapas escolares; lo que lleva a las docentes en formación, en su papel de investigadoras, a formular la pregunta en que se basa el presente trabajo.

Formulación del problema

¿Cómo contribuye el juego de reglas (resolución de conflictos) al mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes del grado 2° de básica primaria del Colegio Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta?

Objetivos

General

Proponer el juego de reglas (resolución de conflictos) para contribuir al mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes del grado 2° de básica primaria del Colegio Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta.

Específicos

Seleccionar las conductas agresivas con más incidencia en los estudiantes del grado segundo.

Identificar el tipo de juego utilizado por el docente como recurso para mejorar las conductas agresivas.

Contrastar la fundamentación que aportan los teóricos sobre los juegos de reglas para el mejoramiento de las conductas agresivas.

Diseñar una guía didáctica para docentes con base en el juego de reglas para el mejoramiento de conductas agresivas.

Justificación

La investigación acerca de la eficacia de los juegos de reglas para el mejoramiento de conductas agresivas, surge como necesidad a partir de dos procesos consecutivos de investigación formativa específicamente PIF 1° y 2° y PIF 3° y 4° desarrollados en la institución educativa Colegio Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta. En el contexto mencionado se observa un déficit en relación al ambiente escolar saludable para la correcta educación integral, por el contrario, el infante se ve rodeado de factores negativos que se ven reflejados directamente en su comportamiento escolar.

En lo que respecta a conductas agresivas, se exige al profesional de la educación infantil ofrecer estrategias pedagógicas que contribuyan al mejoramiento de la relación entre pares, evitando adoptar conductas por imitación, es decir, que se constituyan como un comportamiento aprendido y vulnerable a ser modificado con el transcurrir de las etapas o grados de educación.

Desde el punto de vista práctico, la propuesta investigativa promueve el uso de juegos de reglas, fomentando en los estudiantes distintas alternativas para la solución de los

conflictos a los que habitualmente se enfrentan, desarrollando un importante grado de cooperación, comunicación y tolerancia.

El impacto social de la investigación busca que la alternativa (herramienta pedagógica) del juego de reglas sea implementada por alrededor de 10 docentes en las demás sedes de primaria que hacen parte de la institución educativa Colegio Carlos Pérez Escalante, contribuyendo a la aplicación del mismo en un total de aproximadamente 300 estudiantes. Así mismo podrá ser utilizada como guía para los diferentes docentes de los colegios de básica primaria cercanos a dicha institución, para así contribuir a generar un cambio significativo en las conductas agresivas de los infantes y promover un ambiente sano, de convivencia y cooperación, también, es importante resaltar que el docente que es partícipe de la investigación adquiere conocimiento acerca de su implementación y por lo tanto cuando culmine con su labor en dicha institución, puede retomar el uso de la propuesta investigativa para su réplica dentro de otras instituciones educativas en la educación básica primaria.

Lo novedoso de la presente investigación es que en la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante no se ha realizado un aporte investigativo acerca del mejoramiento de las conductas agresivas de los estudiantes a través del juego de reglas contando con el aval de la Universidad de Pamplona, ni se ha realizado otro aporte de índole educativo por parte de Licenciados en Pedagogía Infantil, lo que por ende lo hace factible siendo una temática correspondiente a las líneas de investigación y cursos vistos por las docentes en formación, siendo las mismas quienes disponen de experiencias, tiempo y los recursos económicos para su aplicación y desarrollo. Hay que mencionar, además, su viabilidad teniendo en cuenta el

apoyo del tutor especializado en el área de metodología de la investigación y el convenio existente con la institución.

Basados en la metodología a desarrollar se considera que el proyecto es viable y factible por su flexibilidad y adaptabilidad, significa entonces una ventaja para la modificación y aplicación en los educandos de la población objeto de estudio.

Delimitación

Delimitación espacial

La presente investigación se desarrolla en el Colegio Carlos Pérez Escalante ubicado en la calle 13 #2-26 barrio San Luis específicamente en la sede Santa Isabel de Hungría en la calle 12 con av. 2 del barrio San Luis de la ciudad de Cúcuta, departamento Norte de Santander.

Delimitación temporal

El trabajo de investigación se desarrolla durante el segundo periodo académico de la Universidad de Pamplona, iniciando el 03 de agosto y finalizando el 30 de noviembre del año 2017. Se tendrán que recopilar los datos necesarios para demostrar cómo contribuye el juego de reglas (resolución de conflictos) en el mejoramiento de la conducta agresiva de los estudiantes del grado 2° del Colegio Carlos Pérez Escalante, sede Santa Isabel de Hungría de la ciudad de Cúcuta.

Delimitación conceptual

El presente proyecto se sustenta con los siguientes conceptos: juego de reglas y conducta agresiva, juego, etapa operaciones concretas, conducta y agresión lo que permite un enfoque específico del tema.

Capítulo II

Marco referencial

Antecedentes investigativos

Los antecedentes presentados a continuación contribuyen objetivamente como base y como fuentes bibliográficas de la presente investigación. La problemática desarrollada, se centra en la conducta agresiva de los estudiantes la cual interfiere en las diferentes actividades académicas, y como el juego se considera una herramienta para contribuir a la mejora de dichas conductas.

Internacionales

Fachal (2012) realizó un trabajo investigativo para pregrado titulado “Prevención de conductas violentas en educación infantil” de la Universidad de Valladolid en Castilla y León, España. Este trabajo tenía como objetivo indagar sobre el origen de los comportamientos agresivos y reconocer las consecuencias del mismo. La investigación realizó un estudio cuantitativo y cualitativo en el Colegio Público de Educación Infantil y Primaria, con el objeto de evaluar el entorno más próximo de los niños y niñas y sus manifestaciones conductuales disruptivas de tipo instintivo, impulsivo y agresivo.

Con base en esta investigación se entrevistó a las maestras y se les entregó un cuestionario, el cual constaba de una serie de preguntas básicas, incluyendo la que más interesa en este estudio, la referida al número de niños y niñas que manifiestan comportamientos instintivos, impulsivos o agresivos. Este cuestionario arroja como resultado en el *Aula A*, 4 niños con comportamientos instintivos, 1 niño con comportamiento impulsivo y 1 niño con comportamiento agresivo; en el *Aula B*, 2 niños con comportamientos agresivos.

En esta investigación se concluyó que, en todos los casos y explicaciones vistos, se observa que la causa fundamental de las conductas disociales de los niños y niñas en la etapa infantil, se encuentra el entorno más próximo, la familia, que es donde se desarrollan a estas edades, sobre todo por conductas aprendidas por observación e imitación de sus padres o desarrolladas a causa de la interacción con sus progenitores o la ausencia de ellos.

Sanz (2016) realizó un trabajo de investigación como pre grado titulado “Aplicación de la Teoría del Juego para la resolución de conflictos en Educación Primaria” de la Universidad de Valladolid en Soria, España, teniendo como objetivo conocer y aplicar la teoría del juego como estrategia de resolución de conflictos en la etapa de educación primaria. La investigación se ha realizado a través de un estudio de un caso único, es decir, va dirigido hacia un solo individuo y entidad, lo que ha permitido un examen exhaustivo y cercano, así como la recopilación de la mayoría de datos necesarios para la investigación, de manera fiable y detallada

Teniendo en cuenta el propósito de esta investigación (aplicar la “Teoría del Juego” para la resolución de conflictos), se recogen todos los datos y materiales necesarios para este estudio a través de la observación directa del caso, así como de la información obtenida por los participantes. El procedimiento para el análisis del caso presentado utiliza la estrategia de la “teoría del juego” junto con el paradigma del “dilema del prisionero”, teniendo en cuenta los objetivos marcados para esta propuesta de intervención en lo referido a erradicar la conducta del caso y a recompensar las conductas positivas de dicho, se consiguieron casi en su totalidad al finalizar el segundo trimestre académico.

Después de observar los datos positivos de esta intervención, todo el equipo docente se interesó por practicar estos programas de resolución de conflictos, más innovadores,

creativos y sobre todo y principalmente, eficaces. A partir del estudio realizado se pudo señalar que la teoría del juego como técnica de resolución de conflictos eficaz, puede llegar a la solución esperada de manera que los alumnos no se sientan coaccionados y acusados de manera directa. Sino que a través de ellos y de sus distintas deliberaciones, se llega al desencadenante del conflicto y al motivo que llevó al surgimiento de tal.

Nacionales

Santamaria (2014), bajo la dirección de Jorge Humberto Arrieta como asesor de proyecto, realizó un trabajo de grado titulado “Propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes del colegio República de Colombia del ciclo 1 de la jornada nocturna a través de los juegos tradicionales” en la Universidad Libre en Bogotá. Dicha investigación tiene como objetivo establecer cómo los juegos tradicionales ayudan a disminuir la agresividad de los estudiantes.

Para esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo, pues desde su inicio se plantea un proceso que manifiesta un trabajo activo en el que se promueve el conocimiento del contexto y la población como objeto de investigación. Las primeras observaciones con los estudiantes se evidenciaron los problemas de comportamiento agresivo como golpes, mal uso del vocabulario, irrespeto, maltrato y mala conducta.

Los instrumentos de investigación utilizados en este proyecto, para la recolección de datos fueron diarios de campo, entrevista estructurada a docentes y estudiantes, y lista de chequeo.

De acuerdo a los objetivos planteados en el proyecto, se concluyó que la disminución de la agresividad se constituye una habilidad que debe promoverse en toda sociedad educativa. Los resultados de los instrumentos de recolección de datos de la propuesta

pedagógica fundamentada en los juegos tradicionales, tuvieron como finalidad la disminución de la agresividad en los estudiantes.

Mesa, Rivera, & Valencia, (2015) realizaron un trabajo investigativo de especialización titulado “El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del Jardín Infantil Jairo Aníbal Niño” de la Universidad Francisco José de Caldas en Bogotá.

La investigación tiene como objetivo implementar el juego como estrategia pedagógica que favorezca la convivencia y las relaciones interpersonales, para el presente trabajo se utilizó la investigación proyectiva la cual según Hurtado (2000), “consiste en la elaboración de una propuesta o de un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y las tendencias futuras”. Ante la situación planteada, este proyecto de investigación toma el juego como eje central de acción para mejorar la convivencia en el jardín infantil debido a las conductas de agresión por parte de los niños, ya que, constantemente se han generado conflictos y accidentes que conllevan al establecimiento educativo a un ambiente de relaciones conflictivas no convenientes ni apropiadas.

Con el desarrollo de esta propuesta puede afirmarse que el juego además de contribuir al fortalecimiento de la convivencia entre pares favorece de manera significativa las habilidades comunicativas. Esto en la medida en que, a través de experiencias de juego como las rondas infantiles y las competencias, los niños tienen la posibilidad de expresar sus

intereses, inquietudes y necesidades. De igual manera, los juegos que requieren de canciones o seguimiento de instrucciones facilitan la adquisición de nuevo vocabulario y fluidez verbal.

Regionales

Ortega, Lopez, Uribe, Amaya, & Arias (2016) bajo la dirección de Torres Liliana como co-investigadora realizaron un trabajo investigativo en Ocaña, como parte del Proyecto Enjambre que promueve la Gobernación de Norte de Santander en 39 municipios del departamento con convenio especial de Cooperación No 572 del 2013 con la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior.

Esta investigación de estudiantes y maestros tiene como principal objetivo implementar el juego y algunas actividades lúdicas durante las horas de recreo, que propicien ambientes y espacios pacíficos formando en valores a los estudiantes de la Escuela Normal Superior de Ocaña. Con frecuencia, los niños pelean y son agresivos. A diferencia del juego brusco que aparece en los niños de edad preescolar durante el juego imaginativo, la agresión implica la intención de herir a otra persona.

Los padres pueden enseñar a los niños a resolver los problemas de manera segura y amable, y a compartir sin agresiones. Ante la problemática en la presentación de la propuesta se inscriben e incluyen dentro del grupo de Semillero de Investigación que lleva por nombre "Grandes Investigadores"; contando con un total de 19 estudiantes de primaria.

El tipo de investigación del presente estudio correspondió a un estudio de campo en el cual se obtuvo información para determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños de primaria. Asimismo, este estudio se consideró una investigación documental.

La naturaleza metodológica del proyecto factible involucra las siguientes fases o etapas: diagnóstico, factibilidad, diseño, ejecución y evaluación. Estas dos últimas etapas o fases no se desarrollaron en la presente investigación, por cuanto sólo se llegó al diseño de los juegos tradicionales enmarcados en la modalidad de plan de acción.

De la misma manera se implementaron instrumentos de recolección como el diario de campo, la encuesta a estudiantes y la entrevista a docentes. Se puede afirmar que ésta constituyó un procedimiento científico y sistemático de indagación, organización, interpretación de datos e información sobre los juegos tradicionales para facilitar el desarrollo integral de los niños de primaria. En este caso, el nivel de investigación se enmarca en la elaboración de un proyecto factible sustentado en una investigación descriptiva y de campo.

Locales

Aro & Ibarra (2017) realizaron un proyecto de grado titulado “Estrategias pedagógicas para el mejoramiento de comportamientos negativos desafiantes en la convivencia escolar” de la Universidad de Pamplona en Cúcuta, que tuvo como objetivo describir las estrategias pedagógicas que contribuyen como herramienta a la labor docente en el mejoramiento de comportamientos negativos desafiantes en la convivencia escolar. Esta investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo y por esto se buscó la recolección de datos de forma directa y no numérica. Su trabajo se basó en Taylor quien considera que la investigación cualitativa es “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (1986).

Para recolectar datos, en esta investigación se utilizó la observación participante dividida en tres momentos, la observación descriptiva, la observación focalizada y por último

la observación electiva; también se realizó una encuesta para docentes. Los datos permitieron caracterizar los comportamientos negativos desafiantes más prevalentes que se presentan en la jornada escolar, y se verificó la implementación de las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes al momento de intervenir en situaciones de conflicto. Estos instrumentos mencionados anteriormente, fueron validados por un experto en el área de la psicología y un experto en el campo metodológico especialista en investigación.

Al finalizar esta investigación se concluyó que, no existen estrategias precisas y unificadas que conlleven a la ejecución de acciones y actividades en que se manifieste la integración, la reflexión, el cooperativismo, el trabajo en equipo y el respeto. Los docentes carecen de un conocimiento sobre estrategias pedagógicas que contribuyan a mitigar en los estudiantes los comportamientos negativos desafiantes, para así mejorar la convivencia escolar.

Marco teórico

Con el transcurrir de los años el juego se ha definido desde diferentes perspectivas teóricas, también, se ha destacado por ser importante en el desarrollo del saber saber, saber ser, saber hacer y del saber convivir del infante. Por medio de este el niño crea vínculos de afecto con los demás lo que contribuye a su formación personal ya que de forma libre representa roles que hacen que de forma lúdica experimenten situaciones de la realidad en el contexto familiar y cultural. Seguidamente se exponen aportes teóricos que sustentan con veracidad la investigación, ideas y puntos de vista acerca de las conductas agresivas dentro del aula de clase y como el juego de reglas contribuye a la disminución de las mismas.

Juego

Jean Piaget (1986) realizó numerosos estudios acerca de la evolución del niño, estudió su desarrollo y lo dividió en 4 etapas (1970), etapa sensorio-motora (0-2 años), etapa preoperacional (2-7 años), etapa de operaciones concretas (7-11 años) y la etapa de operaciones formales (de 12 años en adelante). El mismo autor señala que debido a que al niño le falta información de la realidad, crea la suya a partir de sus propios conocimientos y es así como hacen del juego parte importante de su vida. (Tomás & Almenara, Bienio 2007-2008)

Múltiples autores exponen y definen su concepción acerca del juego, entre ellos Flinchum (1988) quien afirma que el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social; lo que da a entender, que para el niño el juego es una alternativa para salir del contexto real y establecer su criterio de realidad donde se puede expresar y construir su identidad social. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001, pág. 114)

En el ámbito educativo se ha destacado el juego como un medio a través del cual el estudiante adquiere conocimiento de forma compleja y didáctica. Zapata (1990) afirma que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”, según lo mencionado anteriormente, por medio del juego el niño desarrolla habilidades en las dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal, emocional y socio afectiva. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001, pág. 114)

Es evidente entonces que la escuela debe abrir espacios donde el juego sea parte importante del quehacer docente y que se encuentre implícito en sus actividades curriculares,

para así enlazarlo positivamente con lo académico y sacar provecho del mismo. (Piaget, 1961)

Teniendo en cuenta la población estudio de la investigación, los niños de segundo grado de la EBP comprenden edades de 7 a los 8 años, lo que los hace parte de la etapa de operaciones concretas. Esta etapa tiene como característica el uso de la lógica y del juego de reglas, en donde ya no juegan de forma individual sino colectiva, lo que hace que el juego sea social. Este tipo de juego produce aprendizajes significativos en el contexto social, lo que hace que el niño se vuelva más comunicativo y expresivo considerando que el juego en el niño es una necesidad para expresarse y resolver problemas según de su edad. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001).

Juego de reglas

El juego de reglas, llamado así por Piaget en 1932 (citado por Zacaniño & García Labandal, 2008):

Se trata de actividades socialmente transmitidas, que sacraliza un conjunto de normas que los jugadores consideran que deben obedecer. Son, desde el punto de vista de la psicología sociocultural verdaderos sistemas de actividad y significado. Sistemas de actividad porque tienen sentido en sí mismas y porque el contenido que se produce es un contenido que pertenece a los sistemas de significados establecidos por la sociedad.

Este juego pone límites a sus participantes, lo que conlleva a encontrar un orden de las cosas, y los motiva a explorar diferentes estrategias para una adecuada solución de los conflictos. (López & Eberle, 2003)

González A. y Radrizzani Goñi, A. M. (1987) señalan los beneficios del juego reglado para el desarrollo moral (citado por Zacaniño & García Labandal, 2008, pág. 3):

- a. Crear y transformar las reglas considerando válidas las que conducen al bien común siendo consensuadas.
- b. Construir criterios de justicia o injusticia según surja las situaciones a resolver y reflexión de esos criterios.
- c. Crear estrategias colectivas para superar las dificultades según se presente el juego.
- d. Desarrollar conductas de respeto en el cumplimiento de las normas que se establecen y sancionar las transgresiones.

Significa entonces que en el niño es aconsejable que exista un seguimiento de reglas para establecer límites, llegar a un mutuo acuerdo con sus compañeros de juego y así, plantear soluciones colectivas.

En este orden de ideas se cita una vez más a Zacaniño & García Labandal (2008, pág.

4) una vez quienes exponen en relación al juego reglado que:

Los juegos reglados son buscados por los niños en el camino de encontrar un orden y aumento de conocimientos, la relación lúdica con un otro que los desafía a jugar más y cada vez mejor, en la búsqueda de estrategias y herramientas que les permitan crecer respetando al otro, descentrarse y encontrarse en un grupo o en una pareja y porque no, a veces, nuevamente consigo mismo. Estos aprendizajes son implícitos en el juego, siendo la razón por la que no causan ninguna resistencia en los niños, sino que ellos necesitan siempre experimentar juegos reglados de mayor complejidad.

Los aprendizajes comprendidos dentro del juego de reglas ayudan a la socialización de los infantes, adquiriendo ideas propias del razonamiento, del lenguaje y la reflexión. Las normas son creadas a su gusto y cambian según el objetivo, beneficiando la creatividad y reduciendo el margen de conductas conflictivas, de modo que todos trabajan en la creación de las normas mencionadas para el juego. (López & Eberle, 2003)

Conducta

Sobre la base de las consideraciones anteriores es importante conceptualizar la conducta desde la perspectiva de la Guía de consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013) siendo el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (por sus siglas en inglés) de la Asociación Americana de Psiquiatría, este nos permite trazar una línea para su observación en los niños de la edad tratada en la presente investigación.

Según la clasificación del DSM-5 el Trastorno de la conducta se encuentra dentro de la categoría *Trastornos destructivos, del control de los impulsos y de la conducta* (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013, pág. 243), lo que en su cuarta versión era considerado como Trastorno Disocial, no variando mucho su definición que según ambas versiones se convierte en “un patrón repetitivo y persistente de comportamiento en el que no se respetan los derechos básicos de otros, las normas o reglas sociales propias de la edad” (pág. 299) lo que se manifiesta por la presencia en los doce últimos meses de por lo menos tres de los quince criterios que lo componen según sus categorías: Agresión a personas y animales, destrucción de la propiedad, engaño o robo e incumplimiento grave de las normas, existiendo por lo menos uno en los últimos seis meses.

Por otra parte, se afirma según el DSM-5 que “el trastorno del comportamiento provoca un malestar clínicamente significativo en las áreas social, académica y laboral” (pág. 300)

Esta guía conduce a especificar que según la población del presente trabajo investigativo este trastorno llegará a ser de tipo infantil (312.81) mostrando como mínimo un síntoma característico del mismo antes de cumplir los 10 años de edad.

Según Amaro Parrado Psicólogo especialista en Psicología Clínica en el bienio 2008 al 2009 teniendo como promotor la Universidad Autónoma de Barcelona y Col-legi Oficial de Psicologes de Catalunya, resalta sobre los trastornos de la conducta (teniendo como fuente el DSM-IV) que es entre 2 y 3 veces más común en niños (6 - 16% de prevalencia) que en niñas (2 - 9% de prevalencia). Según el mismo estudio, no existe una única causa para este trastorno, pues los factores asociados a su desarrollo son de carácter intrínseco como: genéticos, temperamentales deterioro cognitivo y distorsión en el procesamiento de la información, desregulación de los niveles de serotonina; o extrínsecos como familiares y socioculturales. (Amaro, Bienio 2007 - 2009)

Agresión

Etimológicamente agredir proviene del latín *aggredi*, que se descompone en los radicales *Ad gradi* (*gradus* = “paso” y *ad* = “hacia”) lo que significa según Fromm (1987) avanzar, dar un paso hacia adelante. Probablemente el término adquirió el sentido de “atacar” al comprobarse que el avance siempre solía ser el inicio de un ataque o contienda. (Muñoz, 2000, pág. 82)

Es posible considerar los variados puntos de vista en relación al término agresión, entre ellos, resulta importante señalar el concepto de agresión dado por la RAE (2001) que

la define como un “ataque o acto violento que causa daño” el cual, considerando que la primera categoría según el DSM-V (2013) es la agresión a personas y animales es probable la estrecha relación que manejan los dos términos, por lo que según Bandura (1961), considera la agresión como una “conducta adquirida controlada por reforzadores, la cual es perjudicial y destructiva”.

Resulta oportuno diferenciar agresión de agresividad debido a que los teóricos expuestos señalan la diferencia entre los mismos, se considera agresión a la conducta agresiva que el sujeto muestra en cierto momento. Por otra parte, agresividad se entiende como parte de su personalidad, en otras palabras, es su predisposición a dar respuesta en formas agresivas. (Carrasco & González, Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos, 2006)

Como se mencionaba al inicio del presente trabajo, Liu (2004) nos permite interpretar la agresión con carácter multidimensional dando como resultado diversas formas de agresión clasificables (Carrasco & González, Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos, 2006, pág. 11):

a) Por su naturaleza: agresión física, verbal y social. (Buss, 1961; Pastorelli, Barbarelli, Cermak, Rozsa y Caprara, 1977; Valzelli, 1983; Galen y Underwood, 1997)

b) Relación interpersonal: agresión directa o abierta y agresión indirecta o relacional. Buss, 1961; Valzelli, 1983; Lagerspetz et al, 1988; Björkqvist et al, 1992; Crick y Grotpeter, 1995; Grotpeter y Crick, 1996; Connor, 1998; Crick et al, 1999; Crick, Casas y Nelson, 2002)

c) Motivación: agresión hostil, agresión instrumental y agresión emocional. (Feshbach, 1970; Atkins, Stoff, Osborne y Brown, 1993; Kassinove y Sokhodolsky, 1995; Berkowitz, 1996)

d) Clasificación clínica: agresión pro-activa (ofensiva, controlada, en frío) y agresión reactiva (impulsiva, afectiva, defensiva, incontrolada, en caliente). (Dodge y Coie, 1987; Meloy, 1988; Price y Dodge, 1989; Dodge, 1991; Day, Bream y Paul, 1992; Pulkkinen, 1996; Dodge, Lochman, Harnish y Bates, 1997; Kolko y Brown, 1997; Scarpa y Raine, 1997; Viatro, Gendreau, Tremblay y Oligny, 1998; Raine et al, 2004)

e) Estímulo elicitor: agresión territorial, agresión maternal, agresión instrumental, agresión entre machos. (Moyer, 1968)

f) Signo: agresión positiva y agresión negativa. (Ellis, 1976; Blustein, 1996, Moyer, 1968; Bandura, 1973; Atkins et al, 1993)

g) Consecuencias: agresión constructiva y agresión destructiva. (Mosby, 1994)

h) Función: Agresión territorial, por dominancia, parental disciplinaria, protectora maternal, moralista, predatoria e irritativa. (Wilson, 1980)

La tipología enumerada anteriormente fue recopilada debido a que son los más aceptados gracias al criterio clasificatorio empleado para la agresión como el grado de control, el objeto a quien se dirige, el grado de activación implicada, el sexo del agresor, entre otros. (Muñoz, 2000)

Conducta agresiva

Sobre la base de las conceptualizaciones divergentes de los términos conducta y agresión, Van Rillaer (1978) propone una serie de criterios que se deben tener en cuenta para considerar la agresión como conducta agresiva:

1. La agresión que tiene el comportamiento (su fin)
2. Sus orígenes y antecedentes
3. Su confirmación (su estructura)
4. El contexto en el que se produce

Más adelante Archer y Browne (1989) proponen una fórmula de tres características prototípicas de un caso agresivo:

1. Debe existir una clara intención de causar daño, ya sea físico, o impedir el acceso a un recurso necesario, o de cualquier tipo.
2. Causar daño real, no una simple advertencia.
3. Debe existir una alteración del estado emocional, de modo que la agresión pueda ser calificada como colérica, más allá de lo estrictamente instrumental.

Las anteriores características representan una ventaja al establecer criterios concretos, pero a su vez, carecen de veracidad absoluta en relación a una conducta agresiva determinada por la ausencia de una o más características (Muñoz, 2000).

Para autores como Tremblay, Japel, Pérusse, McDuff, Boivin, Zoccolillo y Montplaisir, (1999); Tremblay, (2003) centrados en el estudio de la agresividad física infantil, ninguna de estas características debe considerarse sustancial; es notoria la intencionalidad, por eso, resulta importante analizar y entender la conducta agresiva como un resultado de un instinto, de estas forma, el insulto (una palabra) adquiere propiedades amenazantes lo que puede desencadenar la agresión como respuesta (Heraut, Eguzkilore 1991).

Desde el punto de vista neurológico, la conducta agresiva se muestra en actividad en ciertas áreas del cerebro gracias a la testosterona, el hipotálamo y la anteriormente

mencionada serotonina. La serotonina, es considerada fundamental desde el campo de la neurociencia debido a que es la clave para entender la conducta agresiva. (New *et al.* 2004) demostró que el tratamiento con inhibidores selectivos de la recaptación de serotonina (ISRS), aumenta la actividad de la corteza prefrontal y al año se reducía considerablemente las conductas agresivas de los individuos Yang et al. (2005) hallaron una disminución en la substancia blanca de la corteza prefrontal la cual respondería a una disminución de los recursos cognitivos, como la toma de decisiones, manipulación de personas y persuadir.

Whittle (2008) realizó un estudio en adolescentes en el cual afirmaba que “a mayor volumen de la corteza prefrontal menos conductas agresivas se percibían en los chicos” contrario a la amígdala un mayor volumen daba respuesta a más conductas agresivas y temerarias al mismo tiempo.

Los conceptos teóricos expuestos anteriormente permiten a las autoras de la presente investigación determinar el tipo de juego que se debe aplicar según la edad de la población objeto de estudio, así como las conductas agresivas que interfieren en el proceso académico y desarrollo social de los estudiantes en el aula. Además, respalda de forma fundamental la reestructuración de los juegos de reglas para la resolución de conflictos con el fin de contribuir al mejoramiento de las conductas agresivas; y lograr el diseño de una guía didáctica para docentes donde su objetivo sea la aplicación de la herramienta en las diferentes situaciones conflictivas que se presentan en el aula de clase. Por lo tanto, todo lo mencionado anteriormente junto a sus autores permiten dar parte de la solución a la problemática encontrada y así proponer una ayuda pedagógica para el desarrollo de la formación integral del niño.

Marco legal

A continuación, se detallan las leyes y normas vigentes a nivel internacional y nacional que fundamentan la investigación, significando en este propósito la garantía del desarrollo íntegro del educando como ser humano.

Internacional

Convención sobre los derechos del niño adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en Nueva York el 20 de noviembre de 1989

Los derechos de la infancia están plenamente estipulados en la Convención sobre los Derechos del Niño. Elaborada durante 10 años con las aportaciones de representantes de diversas sociedades, culturas y religiones, la Convención fue aprobada como tratado internacional de derechos humanos el 20 de noviembre de 1989. La Convención, a lo largo de sus 54 artículos, reconoce que los niños (seres humanos menores de 18 años) son individuos con derecho de pleno desarrollo físico, mental y social, y con derecho a expresar libremente sus opiniones. Además, la Convención es también un modelo para la salud, la supervivencia y el progreso de toda la sociedad humana.

La presente, en su Artículo 31 nos garantiza que “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” lo que permite implementar el juego en el niño (propio de la edad) como alternativa social y cultural que mejore sus actitudes, pensamientos y acciones sin llegar a afectar su integridad como ser humano con derechos.

Por otra parte, en hojas informativas sobre la protección de la infancia (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) , 2006) aclara que, como aptitudes para la vida práctica, conocimiento y participación de los niños y las niñas es posible ayudar a los niños a identificar, evitar y, si es necesario, afrontar situaciones potencialmente violentas. Hay que informarles sobre sus derechos y sobre cómo deben comunicar de una forma segura información sobre abusos a quien pueda tomar medidas.

Nacional

Constitución Política De Colombia (Actualizada con los actos legislativos a 2015)

Tenida en cuenta como la norma por sobre todas las normas que establece el tipo de colombiano que se desea formar y educar, la misma establece en su artículo 67 que:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado

cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Ley 115 de febrero 8 de 1994 (Por la cual se expide la Ley General De Educación)

La presente ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. (Ley General de Educación, 1994, pág. 1)

Los siguientes son los objetivos específicos dentro del ciclo de básica primaria que corresponde a los cinco primeros grados (artículo 21º) en relación al tema de investigación:

k) El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana

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.

Decreto 1860 de agosto 3 de 1994 (Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales)

Las normas reglamentarias contenidas en el presente decreto (Decreto 1860, 1994) se aplican al servicio público de educación formal que presten los establecimientos

educativos del Estado, los privados, los de carácter comunitario, solidario, cooperativo o sin ánimo de lucro. Su interpretación debe favorecer la calidad, continuidad y universalidad del servicio público de la educación, así como el mejor desarrollo del proceso de formación de los educandos. La interpretación de estas normas deberá además tener en cuenta que el educando es el centro del proceso educativo y que el objeto del servicio es lograr el cumplimiento de los fines de la educación, definidos en la Ley 115 de 1994.

El decreto 1860 reglamenta de forma parcial la Ley general de Educación en los aspectos pedagógicos elaborando un currículo acorde a las necesidades y condiciones del medio, lo que permite la oportunidad de generar vínculos curriculares que fomenten el aprendizaje y la convivencia a través del juego.

Según el Artículo 40° la institución debe contar con un Servicio de orientación para el cual reglamenta que: “En todos los establecimientos educativos se prestará un servicio de orientación estudiantil que tendrá como objetivo general el de contribuir al pleno desarrollo de la personalidad de los educandos en particular” en cuanto a “La solución de conflictos y problemas individuales, familiares y grupales” (c), dentro del cual el juego es uno de los principales ejes para promover la solución de conflictos, también “el desarrollo de valores” (e) y por último “las demás relativas a la formación personal de que trata el artículo 92 de la Ley 115 de 1994” (f).

Ley 1098 de noviembre 8 del 2006 (Por el cual se expide el código de la infancia y la adolescencia)

La finalidad de la ley 1098 según el artículo 1° es “garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia

y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna”, resaltando que se necesitan de dichas garantías para que tengan un desarrollo integral dentro de sus diferentes contextos. También, tiene como objeto según el artículo 2º “establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado”.

La escuela es uno de los entes obligados a garantizar los derechos establecidos en esta ley a favor de la infancia, por lo tanto, la educación como derecho la establece la presente ley en su artículo 28º que dice que “Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.”

Como eje central de la investigación se caracteriza el juego, este tiene su particularidad de recrear y ser una herramienta de articulación con el aprendizaje de normas, conductas y conocimientos. Esto se fundamenta en el artículo 30º como “Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes”.

Para concluir, las anteriores reglamentaciones estructuran una línea de guía para las entidades educativas, la familia y los estudiantes en búsqueda de procesos educativos de calidad para el desarrollo integral de los estudiantes; en la aplicación del juego dentro de la educación, logrando un impacto positivo en la mejora de conductas agresivas.

Capítulo III

Marco Metodológico

La investigación se realizó basada en el enfoque cualitativo, lo que quiere decir que se recolectaron datos de modo directo y no numérico. Este tipo de investigación trata de comprender el comportamiento y las razones que llevan a las personas a adoptar ciertas conductas, así que se valoraron las cualidades de la población objeto de estudio. Rodríguez Gregorio, Gil Javier y García Eduardo (1996), exponen el significado de la investigación cualitativa afirmando que:

Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. (pág. 32)

Badilla, (2006) expone lo siguiente:

La investigación cualitativa en el campo de la educación es un tema de interés actual, ya que está inmersa en nuestras prácticas profesionales cotidianas. El propósito de este intercambio investigativo permite reconstruir, articular y reflexionar sobre algunos tópicos que fundamentan el enfoque cualitativo y que están relacionados con nuestros escenarios habituales de trabajo.

Cegarra (2009), define que “la investigación cualitativa asume que la realidad social es una construcción simbólica a partir de las relaciones e intercambios que se dan entre los

sujetos (intersubjetividad) y puede ser interpretada (sentidos y significados) a partir de los discursos y las acciones sociales de los sujetos”.

De lo anterior expuesto, se resalta que la investigación cualitativa hace parte importante de los escenarios educativos, debido a que las actitudes adoptadas por los infantes fueron tomadas como referencia y punto de partida en el momento de establecer las conductas agresivas con mayor incidencia.

Método de investigación

Dentro de la investigación se ejecutó el método de investigación acción, la finalidad del método mencionado es resolver problemas cotidianos y mejorar ciertas prácticas; su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales. (Salgado, 2007)

Según Stringer (1999, Citado por Hernández, Fernández & Baptista, 2006)

“Las tres fases esenciales de los diseños de investigación-acción son: Observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemas e implementar mejoras), las cuales se dan de una manera cíclica, una y otra vez, hasta que el problema es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente”.

Desde la perspectiva educativa, Suárez Pazos (2002) refiere que la Investigación acción es “una forma de estudiar, de explorar, una situación social, en nuestro caso educativa, con la finalidad de mejorarla, en la que se implican como “indagadores” los implicados en la realidad investigada”, en este caso, la investigación acción se convierte en una herramienta orientada a contribuir el cambio educativo. (Colmenares E & Piñero M, 2008)

Se considera una ventaja la aplicación de la metodología de investigación acción debido a que “una de las diferencias básicas entre investigación acción y otras formas de investigación es la exigencia de cambio real como consecuencia de su accionar; lo que no ocurre con otras estrategias investigativas” (Dick, 2005 p.176)

Informantes claves

Robledo (2009) define los informantes claves como:

Aquellas personas que, por sus vivencias, capacidad de empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden apadrinar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información a la vez que le va abriendo el acceso a otras personas y a nuevos escenarios. A lo largo de todo el proceso se busca establecer una relación de confianza con los informantes, lo que algunos autores denominan “rapport”, como señala Taylor el “rapport” no es un concepto que pueda definirse fácilmente, pero podemos entenderlo como lograr una relación de confianza que permita que la persona se abra y manifieste sus sentimientos internos al investigador fuera de lo que es la fachada que mostramos al exterior.

Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Observación estructurada con carácter serial

“Es un plan de recogida de datos mediante observación, llevada a cabo en el contexto natural en el que se produce el fenómeno que se quiere observar” (Jiménez Eduardo, sin año p.10). Es importante resaltar que se da cumplimiento al primer objetivo específico del presente trabajo de investigación el cual es seleccionar las conductas agresivas con más incidencia en los estudiantes, para ello, se hace necesario una observación de tipo estructural que permita filtrar las diferentes conductas agresivas observables de mayor incidencia en el

salón de clase durante un proceso seriado (descriptiva, focalizada y selectiva), apoyándose en la lista de control como instrumento para registrar la conducta agresiva y la ocurrencia de dichos comportamientos.

La presente observación se aplica con el fin de demostrar la pertinencia y veracidad del índice de ocurrencia y de la selección de las conductas agresivas observadas en los postulados de análisis e interpretación cualitativa de los datos recolectados basados en las «observaciones a tener en cuenta» descritas en el instrumento de recolección.

El proceso seriado se fundamenta en la analogía del microscopio (Latorre, A. & Sans, A; 1995), tratándose de un proceso en espiral que atraviesa tres fases: descriptiva, focalizada y selectiva. Se tiene en cuenta que la primera se realiza en función a los objetivos de la investigación de forma general, la segunda permite alcanzar las distintas áreas focales del fenómeno centrando su atención en aspectos más específicos mencionados en la fase descriptiva y la tercera selecciona las conductas agresivas incidentes y significativas del proceso de observación, determinando información más concreta que la focalizada en el ambiente social, teniendo en cuenta la frecuencia de las mismas.

Planificación del proceso de observación

Se estableció por las autoras, la aplicación de la observación en tres fases, con el fin de registrar información precisa y lograr un análisis adecuado, como aporte al presente trabajo investigativo dando cumplimiento a la selección de las conductas agresivas de los estudiantes objeto de estudio. Según lo expuesto por Díaz (2011) quien afirma que:

La observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior

análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya al investigador para obtener el mayor número de datos (Díaz, 2011, pág. 118).

1. Observación Descriptiva: La investigación se realizó en la sede Santa Isabel de Hungría de la institución educativa colegio Carlos Pérez Escalante, específicamente con los estudiantes del grado segundo. Se observaron las conductas agresivas que se presentan en el aula de clase en el transcurso de la jornada académica.

2. Observación Focalizada: Se detallaron las conductas agresivas con más incidencia en el salón de clase, con base a las observadas anteriormente, logrado seleccionar las conductas más frecuentes en los infantes, especificando el causante de la agresión u ofensa.

3. Observación Selectiva: Se focalizó sobre las conductas seleccionadas y las causas principales por las que ocurren, así mismo, la aplicación del juego como medio para el mejoramiento de las conductas de mayor incidencia por parte del docente encargado, el cual presencia la manifestación de cada una. Lo que permitió dar cumplimiento al primer y parcialmente al segundo objetivo de la presente investigación.

Definición del problema (¿Qué voy a observar? ¿Por qué?)

Las autoras del presente trabajo buscan a través del presente instrumento, seleccionar por medio de la observación estructurada con carácter seriado, las conductas agresivas con más incidencia en el aula de clase y sus principales causas, manifestadas en el grado segundo de la EBP del colegio en cuestión.

Modalidad de Observación (¿Cómo observar?)

Se observó de forma no participante, durante el desarrollo de la jornada académica, en los diferentes espacios académicos en los cuales interactúa el docente con los estudiantes; lo que permitió describir y explicar las conductas agresivas que prevalecen, obteniendo resultados confiables correspondientes al tema investigativo.

El escenario (¿Dónde observar?)

La observación se desarrolló en el Colegio Carlos Pérez Escalante ubicado en la calle 13 #2-26 barrio San Luis específicamente en la sede Santa Isabel de Hungría en la calle 12 con av. 2 del barrio San Luis de la ciudad de Cúcuta. Dicha sede está conformada por alrededor de 130 niños, distribuidos en los grados segundo y tercero, y con un total de 6 docentes titulares encargados de los grados mencionados.

El enfoque (¿Qué observar?)

Las autoras del trabajo investigativo observaron no participativamente las actividades desarrolladas durante la jornada académica, con el propósito de identificar las conductas agresivas y de la misma forma, la aplicación de estrategias por parte del docente para mejorar las mismas, ante las situaciones que se presentaron durante el proceso de observación.

La temporalización (¿Cuándo observar?)

La observación se realizó de forma seriada en la cual se requirió la participación de todos los estudiantes, docentes e investigadoras de la siguiente forma:

1. Observación descriptiva: 7 de noviembre del 2017 de 8:30 am a 10:30 am durante la clase de matemáticas y el descanso.

2. Observación focalizada: 8 de noviembre del 2017 de 8:30 am a 9:30 am durante la clase de ciencias naturales.

3. Observación selectiva: 9 de noviembre del 2017 de 8:30 am a 9:30 am durante la clase de informática.

La observación seriada se ejecutó en tres días consecutivos evitando que el tiempo de diferencia entre cada una fuera extenso, por lo anterior no se tuvo en cuenta una asignatura en específico, pero se llevó a cabo en el mismo horario, para analizar el comportamiento de los estudiantes antes, durante y después del recreo.

Técnicas de Registro (¿Cómo registrar? ¿Con qué medios?)

La lista de control como instrumento (anexos 4, 5 y 6), permitió recopilar información por medio de un listado clasificatorio de las conductas, y así mismo reducir y focalizar solo las de más incidencia dentro del curso, y en la última observación identificar en el docente si realizaba algún tipo de juego que pudiera mejorar las conductas agresivas que se presentaron durante el periodo de observación.

Lista de Control

Arias (2006, p.143) define la lista de cotejo como “una lista de control o verificación, es un instrumento en el que se indica la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observada” (citado por Aro e Ibarra, 2017).

Entrevista semiestructurada

Kvale (1996, citado por Martínez, 2006, p.140) señala que “el propósito de la entrevista de investigación cualitativa es obtener descripciones del mundo vivido por las

personas entrevistadas, con el fin de lograr interpretaciones fidedignas del significado que tienen los fenómenos descritos”.

La entrevista (anexo 7) fue aplicada a la docente titular del curso, ya que es ella quien permanece más tiempo con los estudiantes dentro del aula, igualmente es ella quien conoce el comportamiento de cada estudiante y las manifestaciones de conducta agresiva que han presentado a lo largo del año escolar; de este modo podría entregar información fidedigna y concisa en el momento de ser entrevistada.

Pelaez Alicia (2011) considera que la entrevista semiestructurada:

Se determina de antemano cual es la información relevante que se quiere conseguir. Se hacen preguntas abiertas dando oportunidad a recibir más matices de la respuesta, permite entrelazar temas, pero requiere de una gran atención por parte del investigador para poder encauzar y estirar los temas.

PREGUNTA	OBJETIVO
1. Desde su labor docente, ¿Qué recursos pedagógicos implementa dentro del aula de clase?	Identificar si el docente utiliza el juego como recurso pedagógico dentro del aula de clase.
2. ¿Qué conocimiento tiene usted acerca del juego?	Conocer la definición personal del docente con respecto al juego.
3. ¿Cuál es su opinión frente a la utilización del juego para el desarrollo adecuado de la clase?	Conocer la opinión personal del docente acerca del juego como herramienta o recurso dentro del aula de clase.

<p>4. Como docente, ¿qué estrategias pedagógicas utiliza para promover un entorno escolar apropiado dentro del aula de clase?</p>	<p>Enunciar las estrategias que utiliza el docente en el aula de clase para un entorno escolar apropiado.</p>
<p>5. Explique qué entiende usted por conducta agresiva</p>	<p>Determinar qué concepto tiene el docente sobre conducta agresiva</p>
<p>6. Dentro del aula de clase, ¿Qué repercusiones tienen las conductas agresivas que presentan algunos estudiantes?</p>	<p>Identificar si las conductas agresivas son un factor limitante en el apropiado desarrollo de las clases.</p>
<p>7. Si en sus clases se presentaran conductas agresivas, ¿Cómo intervendría pedagógicamente?</p>	<p>Identificar si el docente es un mediador en el aula de clase con respecto a las conductas agresivas.</p>
<p>8. Explique los juegos que implementa dentro del aula de y porqué hace uso de ellos.</p>	<p>Identificar en el docente el tipo de juego que implementa durante el desarrollo de sus clases.</p>
<p>9. ¿Qué conocimiento tiene usted acerca del juego de reglas?</p>	<p>Determinar qué conocimiento tiene el docente acerca del juego reglado.</p>
<p>10. ¿Qué consideraciones tiene usted acerca del juego de reglas como opción para el desarrollo de las clases?</p>	<p>Conocer si el docente considera importante la implementación del juego como estrategia de mediación.</p>
<p>11. ¿Considera usted el juego de reglas como una opción para el desarrollo de sus clases? ¿por qué?</p>	<p>Definir la importancia del juego para el docente en su quehacer</p>

Encuesta

La encuesta es una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener, y posteriormente reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados. Con la encuesta se trata de "obtener, de manera sistemática y ordenada, información sobre las variables que intervienen en una investigación, y esto sobre una población o muestra determinada..." (Visauta, 1989: 259, citado en UNAVARRA)

Lo que diferencia la técnica de la encuesta de las demás, es que la misma se realiza a todos los entrevistados de la misma forma y con las mismas preguntas.

En las investigaciones actuales, las encuestas son implementadas en una muestra de la población como lo define Groves *et al.* (2004) "La encuesta es un método sistemático para la recopilación de [una muestra de] los entes, con el fin de construir descriptores cualitativos de los atributos de la población general de la cual los entes son miembros" (pág. 4). Teniendo en cuenta los parámetros de la presente investigación la cual se caracteriza por su enfoque cualitativo, la encuesta es planteada a través del mismo enfoque:

La encuesta cualitativa no tiene como objetivo establecer las frecuencias, promedios u otros parámetros sino determinar la *diversidad* de algún tema de interés dentro de una población dada. Este tipo de encuesta no tiene en cuenta el número de personas con las mismas características (el valor de la variable) sino que establece la variación significativa (las dimensiones y valores relevantes) dentro de esa población. (Jansen, 2013, pág. 43)

La presente encuesta se realizó con un carácter pre-estructurado, ya que los temas, dimensiones, categorías, y el objetivo del análisis descriptivo fueron definidos de antemano, identificando el tema según la investigación siguiendo un protocolo estructurado de cuestionamiento. (Jansen, 2013, pág. 45)

El ciclo empírico de encuestas cualitativas y estadísticas señala que la investigación cualitativa se diferencia de la cuantitativa en la iteración de la recolección y del análisis de datos de un proyecto (...) comienza con la recolección de datos, los analiza, toma muestras de nuevas unidades teóricamente (...) y así sucesivamente hasta lograr la saturación (...) y la explicación completa del fenómeno.

En la aplicación de la encuesta se tuvo en cuenta la encuesta de un intento (*one-shot*) la cual implica un solo ciclo empírico: pregunta de investigación, recolección de datos, análisis e informe). Por lo anterior, para la presente investigación fue de suma importancia emplear dicha técnica, ya que se aplicó en un contexto socio cultural similar, lo que permitió obtener resultados concretos desde puntos de vista diferentes. (Jansen, 2013, pág. 47)

Cuestionario Mixto

El nivel de saturación (fenómeno) de una encuesta con preguntas abiertas permite que cada respuesta sea única, por lo tanto, carece de una codificación predefinida. En la recolección de datos: “tanto las encuestas estadísticas como las cualitativas pueden recopilar datos (...)” (Jansen, 2013, pág. 52)

El instrumento utilizado en la encuesta fue el cuestionario (anexo 8), estructurado con preguntas mixtas con predominio en análisis cualitativo, el cual fue realizado previamente para obtener información concreta acorde a su enfoque. Lo anterior se

fundamenta según Hernández, Cantin, López y Rodríguez (2010), quienes afirman que el cuestionario “permite recoger datos de un amplio volumen de sujetos o de una muestra para que sea representativa de la población sobre la que se pretende hacer extensivas las conclusiones obtenidas en la muestra.”

Para la presente investigación se aplicaron las anteriores técnicas e instrumentos, los mismos fueron escogidos debido a que aportan información de modo eficaz y responden a preguntas y objetivos planteados al inicio del presente trabajo.

Validez de los instrumentos

Los instrumentos anteriormente descritos, fueron sometidos a un protocolo de validación con expertos, con el cual se busca garantizar la validez de los mismos. Los instrumentos de recolección fueron revisados y valorados por dos docentes teniendo en cuenta que “la validez del contenido no puede expresarse cuantitativamente es más bien una cuestión de juicio, estimándose de manera objetiva o intersubjetiva empleando, usualmente, el denominado Juicio de Expertos” (Corral, 2009, pág. 231), se recurre al método de agregados individuales, para conocer la probabilidad de error probable en la configuración del instrumento. Pretendiendo así, que cada experto dé una estimación directa de los ítems del instrumento en cuanto a relevancia, congruencia, redacción y tendenciosidad.

Para tal fin, es pertinente señalar que los expertos que realizaron el juicio valorativo fueron: José Cegarra Guerrero (anexo 2), Doctor en Ciencias de la Educación y el Psicólogo, Robinson Mauricio Caicedo Villamizar (anexo 3), quien garantiza la investigación desde los procesos psicosociales y conductuales de los niños en su etapa escolar, ambos, expertos en

formación docente, también, en el campo metodológico de la investigación, y docentes de la Universidad de Pamplona.

Cada experto recibió la información escrita sobre los objetivos de investigación, tablas de especificaciones (categorización), el instrumento preliminar de recolección de datos y el instrumento de validación que contenía los criterios correspondientes a redacción, pertinencia y congruencia de los ítems.

En los instrumentos de validación, el validador marcaba con una X el criterio que según consideraba el cual reflejaba su valoración de cada ítem del instrumento según la siguiente valoración: I = Inaceptable, M = Mejorable y A = Aceptable. El juicio de los expertos y sus observaciones permitió realizar las modificaciones necesarias y el fortalecimiento de cada planteamiento de los instrumentos anteriormente detallados.

Técnica de procedimiento para el análisis

Para el procesamiento de la información se establece el siguiente protocolo:

- a. Revisión de la información: Los instrumentos fueron analizados de manera individual teniendo en cuenta el objetivo planteado para los mismos, discriminando y atendiendo las diferentes categorizaciones establecidas.
- b. Analizar e interpretar los datos obtenidos: El producto de la información obtenida en la aplicación de los diferentes instrumentos se implementó para realizar el posterior análisis e interpretación de los resultados y la triangulación de la información.

Capítulo IV

Análisis e interpretación de la información

Para el análisis e interpretación de la información se trabajó atendiendo a las conductas agresivas observadas durante la observación seriada, éste instrumento fue utilizado junto con la entrevista semiestructurada y el cuestionario mixto; como técnica se obtuvieron las listas de cotejo para así realizar la triangulación de la información.

Análisis e interpretación de la observación estructurada de carácter serial

Para la aplicación de la observación seriada, el instrumento utilizado para la recopilación de información fueron las listas de control (anexo 4, 5 y 6). La observación fue aplicada durante tres días consecutivos, en el tiempo antes, durante y después del recreo. Los objetivos eran seleccionar en los alumnos las conductas agresivas más incidentes en el aula de clase, y así mismo identificar en la docente la aplicación del juego para la resolución de conflictos. Para la categorización se utilizó la siguiente escala valorativa:

Siempre: El enunciado se presenta constantemente.

Casi siempre: El enunciado se presenta la mayoría de las veces.

A veces: El enunciado se presenta en ciertas ocasiones.

Observación 1. Observación descriptiva: conductas agresivas observadas en los estudiantes dentro del aula de clase.

TABLA 1.

Conducta agresiva observada	Ocurrencia de los hechos		
	S	CS	AV
Empujones	32		
Agresión verbal			3
Golpes con las manos		16	
Peleas		13	
Agarrar cosas ajenas			7
Gritos	30		
Agresión física (patadas)	27		
Tirarse al suelo	27		
Total:	116	29	10

La interpretación anterior corresponde al primer día de observación, que se realizó el 07 de noviembre de 8:30 am a 10:30 am. Allí se evidenciaron las conductas agresivas que se presentan con más frecuencia dentro del aula de clase. De los datos obtenidos, es posible afirmar que las agresiones dirigidas a los compañeros, como los empujones y los gritos, son las que se presentan con más frecuencia; y que la docente a cargo no aplica ningún tipo de estrategia para mejorar el clima escolar.

Las conductas agresivas que se presentan en el transcurso del horario escolar, son realizadas tanto por niños como por niñas. En el caso específico de la sede Santa Isabel de Hungría, son las niñas quienes presentan conductas agresivas que interfieren en el correcto desarrollo de la clase, inician el desorden y en su mayoría, son quienes golpean y gritan constantemente.

Por lo anterior, se hace necesario el uso herramientas pedagógicas como el juego, que modifiquen y orienten a los estudiantes hacia un mejor comportamiento, para así lograr el respeto

y tolerancia dentro del aula de clase, así mismo, que la docente titular desde su figura femenina, oriente a las estudiantes hacia un comportamiento propicio a su edad y género.

Observación 2. Observación focalizada: Conductas agresivas incidentes por parte de los estudiantes, dentro del aula de clase.

TABLA 2.

Conductas agresivas incidentes	Ocurrencia de los hechos			Causante
	S	CS	AV	
Agresión física (patadas)	28			Juegos bruscos
Gritos	31			Generar desorden
Empujones	24			Discusiones
Total:	83	0	0	

Durante el segundo día de observación que se realizó el 08 de noviembre, se evidenciaron las conductas agresivas que se presentan constantemente dentro del aula de clase, éstas causan que el grupo se comporte inadecuadamente durante las clases y se pierda el objetivo que pretende alcanzar la docente.

En el momento en que se presentan las conductas representadas anteriormente, la docente a cargo del grupo no procede de manera didáctica o pedagógica para contribuir a la mejora de dichas conductas, por el contrario, su proceder no es pedagógico ya que recurre a gritos y castigos, lo que hace que el ambiente escolar se convierta en tenso e indispone a la docente como a los estudiantes.

Observación 3. Observación selectiva: conductas agresivas que se presentan constantemente en el aula de clase, por parte de los estudiantes. Determinar si el docente utiliza el juego para el mejoramiento de la conducta agresiva.

TABLA 3.

Conducta agresiva focalizada	Prevalencia	Uso del juego para el mejoramiento de la conducta agresiva		Nombre del juego
		Si	No	
Agresión física (patadas)	<i>Siempre</i>		X	
Gritos	<i>Siempre</i>		X	

En el último día correspondiente a la observación seriada, se realizó una selectiva el 09 de noviembre, durante el desarrollo de la misma se evidencia que las conductas agresivas que ocurren constantemente en el aula son los gritos y las agresiones físicas (patadas), lo que hace inferir que los estudiantes tienen poco respeto entre sí, debido a que para solucionar conflictos recurren a la agresión en contra de sus compañeros y en ocasiones a sus docentes.

De lo anterior expuesto, se deduce que hace falta la intervención por parte de la docente a cargo del curso, para mediar en los momentos en que se presenten conflictos e impedir que éstos trasciendan a problemas aún mayores, y que conlleven a problemas personales entre los estudiantes involucrados.

Es necesario entonces, la aplicación de herramientas pedagógicas para la intervención en la problemática. Es conveniente la utilización de juegos de reglas (resolución de conflictos) que contribuyan a mejorar las conductas agresivas didáctica y pedagógicamente para que los estudiantes se adhieran a ellos y continúen su etapa escolar sin impedimentos. Dichos

juegos fortalecerán en el estudiante su dimensión interpersonal para iniciar diálogos con sus compañeros y personas a su alrededor, también ayudarán a seguir reglas lo que evitaría que las conductas agresivas aparezcan con frecuencia.

Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista

La entrevista (anexo 6) permitió recoger información pertinente y con un carácter flexible, convirtiéndose en parte de la base fundamental para el diseño de la propuesta teniendo relación con los datos obtenidos de las observaciones y encuestas realizadas.

La aplicación de la entrevista fue individual y semiestructurada (con preguntas abiertas), con una secuencia basada según los objetivos planteados en la presente investigación. Las respuestas fueron escritas manualmente, debido a que la docente no permitió ser grabada (audio), cada respuesta es escrita en el trabajo de investigación según lo expresado por la docente sin ser alterada por la información que agregaba (información no escrita en la entrevista, pero necesaria para el análisis e interpretación de la información obtenida mediante la entrevista) como complemento a la pregunta realizada, teniendo en cuenta que la misma fue confirmada por el entrevistado que eso fue lo que dijo para evitar disgregación de la ideas.

La entrevista se aplicó el día 6 de noviembre siendo las 6:45 am a 8:00 am a la docente titular, destacando que orienta todas las asignaturas de los estudiantes del grado segundo. A continuación, el análisis e interpretación pregunta a pregunta de la entrevista realizada y los datos obtenidos.

Pregunta N°1: Desde su labor docente, explicar cómo utiliza recursos pedagógicos dentro del aula de clase.

Realizando esta primera pregunta, la primera impresión para la entrevistadora fue la falta de conocimiento de la docente en cuanto al término “recursos didácticos” para lo cual, fue necesario hacer una breve explicación acerca de lo que se pretendía preguntar, resaltando que la docente, aun así, no interpretó la pregunta. Seguido la docente responde “el recurso didáctico que más uso es el diálogo al grupo o individual, uso fichas, dibujo en el tablero una balanza donde a un lado está la “D” de Dios y al otro la “d” de diablo y les digo que acorde a cómo son o se van para donde Dios o para donde el diablo, y también las practicanes que me ayudan con la tecnología porque en eso no tengo conocimiento”.

Esta primera respuesta permite resaltar que la docente no refleja conocimientos en terminología actualizada en el contexto educativo, también, que no es considerado un recurso didáctico la reflexión que realiza con la balanza señalando sus acciones o sus conductas, teniendo en cuenta que un recurso didáctico es el que permite al docente acercar el conocimiento al estudiante favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje. En cuanto al apoyo de las practicanes, considerar a una docente en formación un recurso didáctico es falta de conocimiento en referencia a la terminología, cuando el recurso didáctico según su respuesta son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Pregunta N° 2: ¿Qué conocimiento tiene usted acerca del juego?

La docente ante esta pregunta responde de la siguiente manera “el juego es para compartir, para dialogar, para un cambio de actitudes” ante esta respuesta, a la docente se le realiza una subpregunta ¿Cómo lograría compartir a través del juego? Con el fin de darle una segunda oportunidad para contestar algún tipo de juego dando por entendido que conoce

lo que es un juego, a la cual la docente responde “con la supervisión a la hora del descanso y en las horas de educación física”.

Las respuestas dadas por la docente entrevistada, permiten evidenciar la falta de conocimiento acerca del juego, ni del mismo en ningún tipo, debido a que toma el juego como parte natural del niño y no como una herramienta que el docente puede ejecutar, dirigir y aprovechar durante los tiempos que ella nombró siendo estos el descanso y las horas de educación física.

Pregunta N°3: ¿Cuál es su opinión frente a la utilización del juego para el desarrollo adecuado de la clase?

La anterior pregunta reflejaba la falta de conocimiento y aplicabilidad del juego dentro del aula de clase, la presente pregunta se realiza con el fin de conocer la opinión personal del docente acerca del juego como herramienta o recurso dentro del aula de clase. La respuesta dada por la docente fue “el juego es importante para empezar una clase motivada, canciones o dinámicas”. Los datos de las tres respuestas por parte de la docente puntualizan que no hay el mínimo conocimiento con base al juego, debido a que las canciones son una pieza musical cantada o composiciones en verso a las que se le agrega música, mas no son juegos, si favorecen el desarrollo adecuado de una clase, más la pregunta hizo énfasis al juego.

Pregunta N°4: Como docente, ¿Cómo promueve un entorno escolar apropiado dentro del aula de clase por medio de estrategias pedagógicas?

El objetivo de la presente pregunta era enunciar las estrategias pedagógicas que utiliza el docente en el aula de clase para un entorno escolar apropiado, ante lo cual la docente

comenta que promueve un entorno escolar apropiado a través de “diálogo y fichas (sopa de letras y fichas pedagógicas)”.

Según las consideraciones anteriores, la docente manifiesta querer un buen entorno escolar ya que su edad es avanzada y es preferible que los niños sean más obedientes a la hora de desarrollar una clase, lo que genera un contraste bastante alto porque no se ve reflejado el interés por conocer e indagar y crecer como docente competente en el ámbito educativo a través de estrategias pedagógicas más prácticas, entre ellas siendo recomendada el juego, por su modificabilidad y adaptabilidad a las temáticas u objetivos a alcanzar durante una clase.

Pregunta N°5: Explique qué entiende usted por conducta agresiva.

El concepto expuesto por la docente titular en referencia al término es que conducta agresiva es “cuando un niño trata mal verbalmente a otro compañero, cuando lo amenaza, lo desafía para golpes físicos. Falta de tolerancia.” Según lo expuesto por la docente, se puede ver que basa su concepto en ejemplos que son acertados a lo preguntado por la entrevistadora, contando con un conocimiento base en cuanto al término conducta agresiva.

Pregunta N° 6: Dentro del aula de clase, ¿Qué repercusiones tienen las conductas agresivas que presentan algunos estudiantes?

Teniendo en cuenta las conductas agresivas mencionadas anteriormente por la docente, la presente pregunta es con el fin de identificar si las conductas agresivas son un factor limitante en el apropiado desarrollo de las clases. La docente sustenta que estas conductas generan “mucho estrés lo cual la indispone y que interrumpe la clase para hablar de valores”.

Se podría decir que el índice de interrupciones basados en la respuesta de la docente sería por lo general, ocupar tiempo vital para la enseñanza y aprendizaje de alguna temática. Convirtiéndose en carga de estrés académico para la docente que según lo manifiesta la indispone para desarrollar sus clases de la forma más adecuada posible dentro de un ambiente eficaz para el proceso académico del infante.

Pregunta N° 7: Si en sus clases se presentaran conductas agresivas, ¿Cómo intervendría pedagógicamente?

La entrevistada menciona una frase que proporciona datos contrarios a lo que permitió escribir en la hoja de respuestas. Ante la pregunta la docente dice “bueno, lo primero que pego yo es ¡el grito!” al reflexionar sobre la respuesta dada se nos dice cambiar la respuesta para la siguiente “se hace un alto en la clase y se separan los niños y luego se les hace charlas de reflexión”.

Las respuestas mencionadas anteriormente tienen diferencia entre sí, pues la primera hace suponer que no hay intervención pedagógica de ningún tipo. La segunda por el contrario expone a una docente que no utiliza metodologías de modificación de conductas dentro del aula de clase. Se puede establecer evidentemente que la entrevistada no es una mediadora en el aula de clases con respecto a las conductas agresivas.

Pregunta N° 8: Explique los juegos que implementa dentro del aula de clase y porqué hace uso de ellos.

Por medio de los datos que se han venido recogiendo, la pregunta ocho (8) pretende cerciorarse si la docente implementa algún tipo de juego durante el desarrollo de sus clases. La respuesta de la docente es “movimientos corporales de pausas activas (manos arriba,

manos abajo, a los lados...) de concentración”. Como puede evidenciarse una vez más, no maneja los juegos de ningún tipo, en definitiva, debido a como bien lo mencionó, lo realizado son pausas activas más estas no son consideradas un juego a menos que la pausa activa se trate de un juego como por ejemplo piedra, papel o tijera.

Pregunta N° 9: ¿Qué conocimiento tiene usted acerca del juego de reglas?

Basada en la pregunta número 2, se hace una similar con respecto a un tipo de juego, entre ellos el de reglas, ante la cual la docente afirma “ahí si me corchó” dando a entender que no posee ningún conocimiento. Ante esto la entrevistada recurre a una docente que se encuentra en el aula de profesores donde se realizó la entrevista, a la misma pregunta la docente 2 responde “no sabría decirle”. Para no dejar en blanco la docente en formación hace un breve ejemplo de un juego para modificar la conducta a la hora de entrar al salón después del descanso, implementando el juego como motivador y precursor de reglas dentro del salón de clase, debido a que llegar tarde, genera que se inicie la clase tarde. Una vez dado el ejemplo la docente decide responder solamente que el juego de reglas “son juegos dirigidos”. De esta forma se puede evidenciar que no existe conocimiento alguno de este tipo de juegos en la docente entrevistada, tanto como en la docente a la cual la entrevistada pretendió pedir ayuda.

Pregunta N° 10: ¿Qué consideraciones tiene usted acerca del juego de reglas como opción para el desarrollo de las clases?

Basada en el ejemplo anterior la docente expone su opinión acerca de considerar importante la implementación de este tipo de juegos como estrategias de mediación dentro

del salón de clase “me parece bien, pero hasta grado primero, es difícil por la indisciplina, no le toman importancia al incentivo o a la motivación”.

Con la respuesta expresada, es posible señalar que los estudiantes poseen conductas relativas a la indisciplina incontrolada dentro del salón de clase y el poco interés que la docente expresa por mejorarlas con ayuda de estrategias pedagógicas básicas como el juego en cualquiera de sus tipos.

Pregunta N° 11: ¿Considera usted el juego de reglas como una opción para el desarrollo de sus clases? ¿Por qué?

En cuanto a la pregunta once (11) la entrevistada manifestó durante las anteriores preguntas ser señalada por la institución de tener una mala pedagogía ante lo cual siempre la seleccionan para cualquier tipo de intervención pedagógica a nivel universitario. Al ser señalada, la docente prefiere que se abstenga de señalar el grado y su nombre dentro del presente proyecto, notando también un interés por responder esta última pregunta para complacer a sus directivos sin importar la disposición ya señalada por ella misma en la pregunta 10.

Ante la pregunta la docente responde “Sí, porque nos ayuda a tener estrategias para mejorar la disciplina dentro del colegio y del aula” teniendo en cuenta las anteriores respuestas se puede establecer la confusión entre mostrar su realidad como docente permitiéndose mejorar o expresar lo que favorecerá el desarrollo institucional siguiendo las instrucciones de sus directivos.

Es importante resaltar que, según lo expresado por la coordinadora de la sede, la docente tiene pedagogía tradicional. Buscando la mejora de su quehacer docente se nos

permite intervenir en el grupo a cargo de la docente en mención. Según lo expresado verbalmente, la docente pretende hacer uso de los juegos y metodología que especifique la guía didáctica mostrándose motivada y atenta al resultado final de la presente investigación.

Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a Padres de familia.

La base para el análisis de la encuesta aplicada se toma desde el enfoque de Jansen, H. (2012) en el artículo *“La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social”* (Paradigmas, 4, 39-72), quien nos permite analizar el ciclo empírico de encuestas cualitativas y estadísticas señalando que la investigación cualitativa se diferencia de la cuantitativa en la iteración de la recolección y del análisis de datos de un proyecto, comenzando con la recolección de datos y analizándolos, hasta lograr la saturación para la explicación completa del fenómeno.

En la aplicación de la encuesta se tuvo en cuenta la encuesta de un intento (one-shot) la cual implica un solo ciclo empírico: pregunta de investigación, recolección de datos, análisis e informe). Por lo anterior, para la presente investigación fue de suma importancia la aplicación en el contexto socio cultural similar, lo que permitió obtener resultados concretos desde puntos de vista diferentes. (Jansen, 2013, pág. 47)

Para recolectar información se elaboró una encuesta con preguntas mixtas (anexo 7) con enfoque cualitativo, para conocer qué conductas agresivas presentan los estudiantes en su contexto familiar y si habían presentado alguna conducta preocupante frente a objetos, familiares o a sí mismos. La encuesta fue aplicada al 25% de los padres de familia correspondientes al grado segundo A, lo que equivale a cinco (5) padres. Dicha encuesta fue enviada el día 07 de noviembre y recogida el 14 del mismo mes.

Las preguntas y respuestas han sido leídas e interpretadas, para ser sintetizadas a través de conceptos y representaciones de la realidad que corresponden a la totalidad de las encuestas aplicadas.

Pregunta N° 1. Escriba en las siguientes líneas las personas (parentesco) que viven con el estudiante.

Se interpretó la primera pregunta correspondiente a la encuesta aplicada a los padres de familia. Se evidencia que los estudiantes, en su mayoría, viven con padre, madre y hermanos lo que aparentemente es una familia estable, pero en ocasiones conviven con gente fuera de su núcleo familiar lo que refleja una variante significativa en el proceso de crianza del estudiante.

Pregunta N° 2. Describa el comportamiento del estudiante en casa.

De las respuestas obtenidas por los encuestados se deduce que, según la encuesta aplicada al 25% de los padres de familia, los estudiantes se comportan de una manera adecuada y aceptable, no expresaron que sus hijos presentaran comportamientos negativos ni que les disgustara en el hogar; siguiendo lo visto durante la observación, es evidente que algunos padres no describen de manera sincera el comportamiento de sus hijos, no los “exponen” a la verdad por razones desconocidas.

Pregunta N° 3. Describa un antecedente de agresión (verbal o física) que el estudiante haya vivido o presenciado, ya sea entre padres, hermanos u otros miembros de la familia.

En respuesta a la pregunta tres, los padres de familia respondieron que sus hijos han presenciado algunas agresiones dirigidas a sus familiares pero nunca contra ellos mismos. Un encuestado en específico, dijo que en su hogar existían algunas diferencias entre los esposos (padres de familia) como discusiones y desacuerdos, pero nada comprometedor o que desencadene

a gritos, golpes u otro tipo de agresión de la cual el estudiante resulte afectado física o psicológicamente.

Pregunta N° 4. En sus propias palabras ¿Cómo considera usted el comportamiento del estudiante?

En cuanto a las respuestas de la pregunta cuatro, los padres de familia hablaron positivamente de sus hijos, respondiendo concretamente que se comportan bien en casa, que son amorosos y que no tienen quejas acerca de ellos.

Una respuesta en especial, habla de un estudiante con mal comportamiento en la Institución Educativa. La madre dice que es un estudiante “caprichoso” que no quiere asistir a la institución y del cual constantemente recibe “quejas” por parte de los docentes, pero en el hogar no tiene problemas con él. La anterior respuesta permite afirmar que es en la institución educativa donde los estudiantes presentan agresiones en contra de sus compañeros y toman actitudes que son desconocidas por sus padres ya sea por respeto o temor.

Pregunta N° 5. Escriba con un ejemplo (en cada categoría) la forma de disciplinar negativa y positivamente al estudiante en relación al comportamiento que manifiesta en casa.

En lo referente a estas respuestas, algunos padres de familia respondieron equívocamente aludiendo que sus hijos se comportan positivamente, y omitieron la pregunta hechas concretamente. Los padres de familia que respondieron de forma correcta, expresaron en su mayoría, que corrigen a sus hijos dialogando con ellos y quitando algunos privilegios u objetos favoritos que ellos poseen, pero que nunca se golpean o se castigan bruscamente.

Pregunta N° 6. Describa en la siguiente tabla las conductas que le preocupan del estudiante frente a la categoría que corresponde.

Siguiendo el orden de la encuesta enviada a padres de familia y respecto a los resultados obtenidos, se plantea que los padres no responden adecuadamente a las preguntas hechas.

En algunos casos no respondieron la pregunta hecha debido a que, según ellos, sus hijos no presentan dificultades o alguna conducta agresiva que fuese alarmante, pese a que en preguntas anteriores respondieron que le inquietaban algunas conductas agresivas que presentaban sus hijos tanto en el hogar como en la institución.

Pregunta 7. Responda:

A. Con sus propias palabras, exprese cómo considera el canal de comunicación de la institución en torno a la supervisión del comportamiento en el estudiante

B. Describa el medio más frecuente que usted haya recibido o utilizado por la institución acerca del comportamiento del estudiante (negativo o positivo).

Según la respuesta dada por los padres de familia encuestados, en la pregunta A, el seguimiento que realiza la institución frente al comportamiento del estudiante es muy bueno, ya que mantienen constante comunicación y son informados frente a cualquier evento.

En cuanto a la subpregunta B, los padres de familia en su totalidad respondieron que la docente titular del curso es quien informa, cada viernes, acerca del comportamiento que ha tenido el estudiante en el transcurso de la semana. Se evidencia entonces que la docente mantiene un canal de comunicación positivo con los padres de familia, para que éstos estén al tanto de cada acontecimiento vivido dentro del aula de clase, ya sea positivo o negativo.

Pregunta 8. Describa cuales son los puntos fuertes y débiles del estudiante a nivel académico y social.

Con respecto a la respuesta de la pregunta anterior, los encuestados definieron los puntos fuertes y débiles que tienen sus representados en cuanto a lo académico y lo social. Nuevamente se dejaron espacios en blanco, pero se evidencia que la pregunta fue entendida.

Dichas respuestas permiten demostrar que los padres de familia encuestados tienen conocimiento acerca de las habilidades de los estudiantes y que son conscientes de las debilidades que los mismos presentan en lo académico, lo que refleja que la pregunta anterior (siete) donde se preguntó cómo era considerado el canal de comunicación institución-familia, fue respondida fidedignamente.

Triangulación de la Información

Uno de los grandes retos de los maestros es saber mediar la conducta inadecuada, agresiva o problema de los infantes dentro del aula de clase. Se hace común entre docentes escuchar frases como “no hacen caso”, “no acepta límites”, “ya no sabemos qué hacer con su rebeldía”, de ahí es donde es importante que el docente se dote de recursos para enfrentar situaciones y ser investigadores dentro del aula identificando de donde proviene en la mayoría de casos estas conductas.

Los niños y niñas no adquieren “buenas” ni “malas” conductas, estos son resultados de aprendizajes en ambientes familiares, escolares y sociales, sustentados a lo largo del presente proyecto, pero lo más importante a tener en cuenta es que estas conductas pueden ser corregidas, cambiadas “desaprendidas” cuando se potencia en el estudiante los recursos o herramientas de las cuales se puede apoyar el docente para su oportuna intervención.

Un método a emplear es el juego, entre los cuales encontramos el juego de reglas en el cual es importante señalar que el estudiante incorpora valores y modifican sus conductas

agresivas sin darse cuenta a la vez que se divierten y se motivan para un buen desempeño académico y disciplinar.

En base a los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos aplicados, las conclusiones respectivas a la triangulación de los mismos son, en primer lugar, que la docente no posee los conocimientos mínimos en relación a una pedagogía que relacione el juego con su quehacer docente. En este aspecto la docente no cuenta con recursos didáctico-pedagógicos que le faciliten subir su nivel competente en la adquisición del conocimiento en cuanto a conductas agresivas y el juego.

Se hace necesario, facilitar en el docente (a nivel de sede o institucional) capacitaciones que le permitan conocer y actualizarse en temas de carácter educativo para el mejoramiento como institución educativa de calidad integral.

Es así como se permite resaltar la importancia como docentes, de contribuir al mejoramiento de conductas agresivas a través del juego de reglas (resolución de conflictos), debido a que le facilita al docente el desarrollo adecuado de sus clases y un buen ambiente escolar, teniendo en cuenta a los infantes como seres humanos en formación que tienen derecho a que sean potenciados sus capacidades y hacer intervenciones en su proceso formativo conductual cuando se considere pertinente.

Capítulo V

Diseño de la propuesta

Introducción

El juego es definido como un medio importante, visto desde la labor docente, para que el niño aprenda, se divierta y relacione con los demás.

Por consiguiente, el juego de reglas se pretende iniciar en los estudiantes un proceso de construcción de normas a las cuales ellos deben adherirse y seguir; sin embargo, estas normas deben ser seguidas naturalmente y no presentarlas a modo de obligación para generar comportamientos espontáneos y expresiones de halago.

Las conductas agresivas son generadas, en su mayoría, por falta de figuras de autoridad que el niño no encuentra o no ve seguidamente en el hogar. Por lo anterior, el niño busca la atención de los demás y se constituye autoridad por lo que no dimensiona el daño que puede ocasionar a los demás y a sí mismo.

Dicho lo anterior, es fundamental destacar el papel que cumple el juego a lo largo de la vida escolar de todo niño, donde se examina su conducta y su formación integral para propiciar el desarrollo de habilidades y destrezas.

Resulta pertinente diseñar una guía didáctica, la cual lleva por nombre ***“Juguemos a portarnos bien”***, la cual incluye directrices conceptuales, metodológicas y prácticas, que faculte al docente y los instruya para proceder adecuadamente, beneficiarse del juego de reglas empleándolo en la solución de conflictos.

Justificación

La siguiente guía didáctica llamada *Juguemos a portarnos bien*, es un medio innovador que surge como necesidad a partir de la observación seriada que se realizó en la institución educativa Carlos Pérez Escalante, sede Santa Isabel Hungría, con el objetivo de contribuir al mejoramiento de las conductas agresivas presentes dentro del aula de clase, dando la oportunidad a los estudiantes de encontrar una solución beneficiosa para las personas afectadas.

Para dominar los juegos de reglas presentados y explicados en la guía didáctica es necesario comprender los conceptos de juego, juego de reglas y conducta agresiva, los cuales están implícitos y planteados en la presente propuesta, para obtener bases teóricas y proceder apropiadamente, con tal de que se pueda establecer el juego de reglas dentro del aula de clase.

Metodología

En la metodología de la presente propuesta se plantea emplear herramientas didácticas innovadoras como el uso del juego de reglas como un medio para fortalecer y mejorar las conductas agresivas que ocurren durante el proceso educativo de la básica primaria, donde es conveniente disfrutar ambientes de sana convivencia.

La propuesta de la guía didáctica, cuenta con cuatro (4) unidades básicas. En la unidad I se encuentran conceptualizaciones pertinentes al tema, de las cuales se proporciona al docente en aspectos conceptuales sobre el mejoramiento de conductas agresivas presentes en el aula de clase. En la unidad II se encuentran los aspectos metodológicos dentro del aula, en donde se expone el proceso a seguir cuando un niño presenta una conducta agresiva y cómo contribuir a la mejora de las mismas.

En la unidad III se encuentran la tabla de juegos y las fichas. De esta unidad se extraen los juegos con los cuales se sugiere proceder en cuanto se presenten conductas agresivas

que distorsionen el curso del proceso educativo. Finalmente, en la unidad IV se presentan los recursos que deberán ser utilizados en cada juego, así como el tiempo en el cual se debe implementar un juego de reglas en un aula de clase; para concluir, se plantean los criterios de evaluación para determinar si los estudiantes cumplieron a cabalidad con las normas, y si asimilaron el juego de reglas para solucionar los conflictos presentes.

Marco teórico

Iniciando con el concepto de juego, el Ministerio de Educación Nacional (M.E.N., 2014), señala que: el “juego hace parte fundamental del proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación inicial como son: integralidad, participación y el juego. Debido a que el juego es una actividad que se practica a lo largo de toda la vida del ser humano, fomentando con ello el desarrollo de las capacidades para el funcionamiento de los comportamientos sociales”.

Piaget (citado en Rodríguez Jácome, 2013) presenta el juego como un reflejo de la etapa en la que el niño se encuentra. Las principales etapas del desarrollo de los niños identificados por Piaget son: estadio sensoriomotor (de 0 a 2), estadio preoperacional (de 2 a 7), estadio de las operaciones concretas (de 7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), diferenciando además cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción.

En el contexto educativo, el juego ha sido considerado una herramienta por medio de la cual los estudiantes adquieren conocimiento didáctica y pedagógicamente. Piaget (1932) llamó juegos de reglas a los juegos populares, los cuales se tratan de actividades socialmente transmitidas que atribuyen un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer. (Zacaniño & García Labandal, 2008)

El juego de reglas hace que los participantes conozcan y tengan una línea divisoria entre lo que deben hacer o no, así mismo hace que los participantes encuentren un orden adecuado de las cosas con el propósito de analizar diversos medios para solucionar los conflictos a los cuales son expuestos. Significa entonces que en el niño es aconsejable que exista un seguimiento de reglas para establecer límites, llegar a un mutuo acuerdo con sus compañeros de juego y así, plantear soluciones colectivas a las conductas agresivas presentes dentro del aula de clase.

Las conductas agresivas cada vez se presentan con mayor frecuencia en los niños y niñas; éstas conllevan a quienes las presentan, a conflictos delicados en lo familiar, social y académico. Sus relaciones inter e intrapersonales se ven afectadas constantemente debido a que poseen dificultad para sostener una conversación sana con las personas que los rodean. Cada vez que una conducta agresiva aparece, el infante trata de hacer su voluntad sin medir el daño físico o psicológico que pueda causar a las personas que se encuentran cerca.

Según Amaro Parrado Psicólogo especialista en Psicología Clínica en el bienio 2008 al 2009 teniendo como promotor la Universidad Autónoma de Barcelona y Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya, resalta sobre los trastornos de la conducta (teniendo como fuente el DSM-IV) que es entre 2 y 3 veces más común en niños (6-16% de prevalencia) que en niñas (2 - 9% de prevalencia). Según el mismo estudio, no existe una única causa para este trastorno, pues los factores asociados a su desarrollo son de carácter intrínseco como: genéticos, temperamentales deterioro cognitivo y distorsión en el procesamiento de la información, desregulación de los niveles de serotonina; o extrínsecos como familiares y socioculturales. (Amaro, Bienio 2007 - 2009)

Conclusiones

De acuerdo con la información obtenida, a continuación, se presentan las conclusiones, tomando como referencia los objetivos de la investigación.

Con la observación seriada que se efectuó, se establece que los estudiantes presentan conductas agresivas, en contra de compañeros y docentes, a lo largo de la jornada escolar. Las conductas con más incidencia, son aquellas que generan daño físico e igualmente, son las que impiden el desarrollo de la clase.

Con relación a la intervención del docente, se establece que no utiliza algún tipo de juego como recurso para mediar y contribuir a mejorar las conductas agresivas. Por el contrario, su intervención se realiza para castigar, gritar y generar más agresividad en el aula de clase.

Partiendo de las circunstancias mencionadas anteriormente, se establece la importancia del juego de reglas (resolución de conflictos) para contribuir al mejoramiento de las conductas agresivas, debido a que el juego tradicional e innovador en la infancia, es conveniente y apropiado para promover en los niños la creatividad, el seguimiento de normas y fortalecer tanto las habilidades comunicativas como las relaciones interpersonales y su capacidad de resolver conflictos amablemente.

Se concluye que el diseño e implementación de la guía didáctica *“juguemos a portarnos bien”*, basada en los juegos de reglas (resolución de conflictos) para contribuir al mejoramiento de las conductas agresivas, permite que los estudiantes y los docentes sean beneficiados al implementar juegos dentro del aula de clase a favor de la solución de conflictos.

Recomendaciones

Se sugiere capacitar al cuerpo docente en lo que concierne a actividades pedagógicas, que sean aptas para contribuir a la mejora de conductas y la resolución de conflictos. Es conveniente mencionar que a los docentes se les sugiere ampliar su calidad educativa, así como sus actividades lúdicas para accionar frente a circunstancias complejas. Igualmente es importante mencionar, hacer uso de la guía didáctica para facilitar la labor docente, y emplear los juegos que se relacionen con el mejoramiento de las conductas agresivas que ocurran dentro del aula de clase.

Es necesario aplicar métodos que favorezcan la instauración de espacios idóneos para un ambiente escolar propicio, que fomente el respeto, la tolerancia y la paz tanto en el contexto educativo como en el social, y así promover en los estudiantes la participación activa en la resolución de conflictos que diariamente se presentan en el aula de clase.

Igualmente crear espacios en los cuales los estudiantes, por decisión propia, solucionen problemáticas comunes y cotidianas por medio de juegos de reglas; y de este modo hacerlos partícipes de la sana convivencia escolar.

Se recomienda a los docentes hacer uso adecuado de la guía didáctica “Juguemos a portarnos bien”, para favorecer su trabajo e incluir el juego de reglas en el contexto educativo, favoreciendo el clima escolar y la sana convivencia en los espacios educativos.

Referentes bibliográficos

- Amaro, P. F. (Bienio 2007 - 2009). Trastornos de Conducta. Master en Paidopsiquiatría. (U. A. Barcelona, Ed.) Cataluña, España. Recuperado el 12 de septiembre de 2017, de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Trastorno_Conducta_0.pdf
- Aro, J. L., & Ibarra, P. M. (junio de 2017). Estrategias Pedagógicas para el mejoramiento de Comportamientos Negativos Desafiantes en la Convivencia Escolar. Trabajo de Grado. Cúcuta, Norte de Santander, Colombia: Universidad de Pamplona.
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). Guía de Consulta de los criterios Diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA.
- Badilla, C. L. (2006). Fundamentos del paradigma cualitativo en la investigación educativa. (U. d. Rica, Ed.) Pensar en Movimiento, Revista de Ciencias del ejercicio y la salud, 4(1). Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pem/article/view/411/402>
- Bodovra, E., & Devorah J, L. (2004). Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygostky. México: Pearson Educación.
- Carrasco, M., & González, C. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. Acción Psicológica, 4(2, 7-38), 11. Recuperado el 26 de agosto de 2017
- Carrasco, M., & González, C. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. Acción Psicológica, 4(2, 7-38), 11. Recuperado el agosto de 2017
- Colmenares E, A. M., & Piñero M, M. L. (mayo-agosto de 2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. (U. P. Libertador, Ed.) Laurus - Revista de Educación, 14(27), 96-114. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

- Corral, Y. (9 de febrero de 2009). Ensayo: Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. (F. d. Sociales, Ed.) Ciencias de la educación, 19(33), 228 - 247. Recuperado el 17 de octubre de 2017, de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Decreto 1860, d. A. (3 de agosto de 1994). Decreto 1860 de agosto 3 de 1994. Reglamentación parcial de la Ley 115 de 1994. Bogotá, Colombia: Congreso de la República.
- Diana, F. Z. (s.f.). Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana. Recuperado el 8 de septiembre de 2017, de Psicogenética: <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>
- Díaz, S. L. (2011). La Observación. (U. A. México, Ed.) Obtenido de Facultad de Psicología, UNAM: http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Fachal, B. S. (Julio de 2012). Prevención de Conductas Violentas de Educación Infantil. Trabajo Fin de Grado. España: Universidad de Valladolid.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (mayo de 2006). HOJAS INFORMATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DE LA INFANCIA. Obtenido de La violencia contra los niños y niñas: https://www.unicef.org/spanish/protection/files/La_violencia_contra.pdf
- Jansen, H. (ene - jun de 2013). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. Paradigmas, 5(1), 39 - 72.
- Ley General de Educación. (8 de febrero de 1994). Ley 115 de febrero 8 de 1994. Ley General de Educación. Santafé de Bogotá, Colombia: Congreso de la República.

- Liu. (2004). ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA AGRESIÓN: DEFINICIÓN Y MODELOS EXPLICATIVOS. (M. Carrasco, & C. González, Edits.) *Acción Psicológica*, 4(2, 7-38), 10. Recuperado el 26 de agosto de 2017
- Liu. (2004). ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA AGRESIÓN: DEFINICIÓN Y MODELOS EXPLICATIVOS. (M. Carrasco, & C. González, Edits.) *Acción Psicológica*, 4(2, 7-38), 10. Recuperado el agosto de 2017
- López, R. V., & Eberle, T. (2003). Utilizar los juegos para aprender a resolver conflictos. *Tándem [Versión Electrónica]* (10), 1-4. Recuperado el 29 de septiembre de 2017, de <http://m.dugi-doc.udg.edu:8080/bitstream/handle/10256/10622/utilizar-los-juegos.pdf?sequence=1>
- M.E.N. (2014). Ministerio de Educación Nacional. Colombia.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (septiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado el 28 de agosto de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mesa, R. C., Rivera, T. A., & Valencia, L. Y. (octubre de 2015). El juego como estrategia pedagógica para disminuir conductas sociales no apropiadas en niños de dos a tres años de edad del Jardín Infantil Jairo Aníbal Niño. Trabajo de grado, Posgrado. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Muñoz, V. F. (2000). *Adolescencia y Agresividad*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense. Recuperado el 22 de septiembre de 2017, de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/S/4/S4017401.pdf>
- Ortega, C., López, K., Uribe, I., Amaya, K., & Arias, L. e. (Julio de 2016). El juego como elemento socializador que aumenta la diversión y disminuye la violencia en la escuela

normal superior, sede primaria. Informe final, Bitácora 7. Ocaña, Norte de Santander, Colombia: Proyecto Enjambre - FOCIEP Norte de Santander.

Piaget, J. (1961). Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista - La formación del símbolo en el niño. (T. d. Andrés Tripero, Ed.) E-Innova BUCM Revista Electrónica de Educación, 205. Obtenido de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.Wb1bx8gjHIU>

Robledo, M. J. (septiembre - octubre de 2009). Investigación Nure. (D. d. FUDEN, Editor) Obtenido de Observación Participante: Informantes claves y rol del investigador: <file:///E:/Descargas/461-1-1822-1-10-20150617.pdf>

Rodríguez Jácome, M. J. (agosto de 2013). El juego en la etapa de educación infantil (3-6 años): El juego social. Obtenido de Tesis UVADOC: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>

Salgado, L. A. (2007). Investigación Cualitativa: diseños evaluación del rigor metodológico y retos. (U. d. Porres, Ed.) Libera bit - Scielo. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272007000100009&script=sci_arttext&tlng=en

Santamaria, S. J. (2014). Propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales. Trabajo de grado. Bogotá, Colombia: Universidad Libre Colombia.

Sanz Cristóbal, R. (junio de 2016). Aplicación de la Teoría del Juego para la resolución en Educación Primaria. Trabajo de Fin de Grado. Soria, Soria, España: Universidad de Valladolid.

Tomás, J., & Almenara, J. (Bienio 2007-2008). Master en Paidopsiquiatría. (C.-I. O. Catalunya, Productor, & Centre Londres 94; Familianova-Schola) Recuperado el 9 de septiembre de 2017, de Universidad Autónoma de Barcelona:

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

UNAVARRA. (s.f.). Tipos de Encuestas y Diseños de Investigación. Navarra, España:

Universidad Pública de Navarra.

Zacaniño, L., & García Labandal, L. B. (15 de noviembre de 2008). El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza. (U. N.-F. Especial, Productor) Recuperado el 21 de septiembre

de 2017, de FEEYE - UNCU: <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Zacanino1.pdf>