



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**JUEGOS COLABORATIVOS: MEJORA DE CONDUCTAS
DISRUPTIVAS EN ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL COLEGIO**

DANIEL OCTAVIO CRESPO. 2023

**TESIS DOCTORAL PARA OPTAR
AL GRADO DE DOCTORA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

PRESENTADO POR

DOCTORANDA SONIA MITZILA ARAÚZ

CIP.: 4-177-990

ASESORA:

DOCTORA KATIA ACOSTA

**CIUDAD DE DAVID, PROVINCIA DE CHIRIQUÍ
REPÚBLICA DE PANAMÁ**

2023

HOJA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR



DRA. KATIA ACOSTA

ASESORA



DR. NICOMEDES AIZPÚRÚA

JURADO



DRA. SILKA NUÑEZ

JURADO

Dada en la ciudad universitaria a los 22 días del mes de marzo de 2024.

“No tengas miedo de renunciar a lo bueno, para ir por lo grandioso”

(John D. Rockefeller)

DEDICATORIA

A mi hermana Nilsa, quien desde nuestra más tierna infancia fue un motivación férrea y persistente para poder estudiar y ser una profesional en la vida, ayudándome con sus consejos y, también, con sus aportes económicos que tanto nos solucionaron en diferentes momentos en el recorrido de nuestra vida estudiantil.

¡Con cariño!

AGRADECIMIENTO

A Dios, por despertar en mí el anhelo por el estudio y la superación y darme la fuerza y sabiduría para cumplir con éxito mis metas.

A mis hijos: Ruby, Elías Marvin y Elisa y a mi esposo Elías, quienes en todo momento han sido ese motor de impulso que me ha llevado a luchar por alcanzar mis caros deseos.

A la doctora, Carmen de Romero, que con su experiencia, conocimiento y motivación nos orientó en la investigación y culminación de este trabajo.

A la Doctora, Katia Acosta, por sus sabios consejos, enseñanzas y guía.

¡Mil Gracias!

ÍNDICE GENERAL

HOJA DE APROBACIÓN.....	ii
PENSAMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE CUADRO.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	xi
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. MARCO REFERENCIAL.....	4
1.1 Antecedentes del Problema.....	5
1.1.1 Estado Situacional del Problema.....	10
1.1.2 Planteamiento del Problema.....	11
1.1.3 Pregunta.....	11
1.1.4 Sub Problemas.....	11
1.2 Justificación.....	12
1.3 Delimitación del Estudio.....	13
1.3.1 Delimitación del Tiempo.....	14
1.3.2 Delimitación del Contexto.....	14
1.3.3 Delimitación Geográfica.....	14
1.4 Objetivos.....	14

1.4.1 Objetivo General.....	14
1.4.2 Objetivos Específicos.....	15
1.5 Limitaciones.....	15
1.6 Importancia.....	16
1.7. Aportes.....	16
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 Concepto de Disrupción.....	19
2.1.1 Conductas Disruptivas:.....	25
2.2 Técnicas Útiles para la Modificación de la Conducta.....	26
2.3 Técnicas Útiles para la Modificación de la Conducta Disruptiva.....	28
2.4 Juegos Colaborativos.....	33
2.4.1 Fundamentación Científica, Técnica o Humanística.....	34
2.4.2 Características y Tipos de Juegos Cooperativos.....	36
2.4.3 Ventajas de los Juegos Colaborativos.....	39
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	40
3.1 Tipo de investigación.....	41
3.1.1 Diseño.....	41
3.1.2 Alcance.....	41
3.2 Fuentes de Información.....	42
3.2.1 Humanas.....	42
3.2.2 Materiales.....	42
3.3 Población y Muestra.....	42
3.3.1 Población.....	42

3.3.2 Muestra.....	43
3.3.3 Tipo de Muestreo.....	45
3.4 Supuestos.....	45
3.5 Descripción de Variables.....	46
3.5.1 Definición de Variable.....	47
3.5.2 Indicadores o Dimensiones.....	48
3.6 Descripción de instrumentos.....	49
3.6.1 Escala de Likert.....	49
3.6.2 Cuestionarios.....	49
3.6.3 Validez y Fiabilidad.....	50
3.7 Tratamiento de la Información.....	50
3.7.1 Técnica de Análisis de los Datos.....	51
3.7.2 Técnica de Presentación de los Datos.....	51
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	52
4.1 Análisis de los Datos Cualitativos.....	53
4.2 Análisis de los Datos Cuantitativos.....	58
CONCLUSIONES.....	91
RECOMENDACIONES.....	94
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95
CAPÍTULO V: LA PROPUESTA.....	99
ANEXOS.....	119

ÍNDICE DE CUADRO

Cuadro 1. Población y muestra.....	43
Cuadro 2. Población y Muestra.....	59
Cuadro 3. Genero de Estudiantes.....	60
Cuadro 4. Peso en libras de los estudiantes.....	61
Cuadro 5. Jornada de estudio.....	62
Cuadro 6. Practica de juegos colaborativos.....	63
Cuadro 7. Convivencia entre alumnos.....	64
Cuadro 8. Los juegos te motivan a ser mejor.....	65
Cuadro 9. Juegos que te ayudan a mejorar tu disciplina.....	66
Cuadro 10. Practicar juegos colectivos te ayuda a guardar normas y reglas.....	67
Cuadro 11. Esfuerzo en las habilidades físicas.....	68
Cuadro 12. Habilidades físicas en los juegos.....	69
Cuadro 13. Fortalecimiento de tus piernas, brazos y abdomen.....	70
Cuadro 14. Coordinación y resistencia en los juegos.....	71
Cuadro 15. Obedecer reglas en los juegos.....	72
Cuadro 16. Participación en los jugos colaborativos.....	73

Cuadro 17. Objetivos propuestos en los juegos.....	74
Cuadro 18. Contribución de los alumnos a alcanzar los objetivos propuestos...75	75
Cuadro 19. Satisfacción por participar en los juegos.....	76
Cuadro 20. Participación en los juegos ayuda a seguir reglas.....	77
Cuadro 21. Los juegos colaborativos te ayudan a mejorar tu conducta en el salón de clases.....	78
Cuadro 22. Hablan mientras el profesor explica.....	79
Cuadro 23. Interrumpen en clases al momento de la explicación.....	80
Cuadro 24. Gritos en el salón de clases.....	81
Cuadro 25. A signaciones desarrolladas en el salón de clases.....	82
Cuadro 26. Vulgaridades en el salón de clases.....	83
Cuadro 27. No piden permiso al salir del salón de clases.....	84
Cuadro 28. No obedece cuando el docente llama la atención.....	85
Cuadro 29. Burlas entre compañeros en el salón de clases.....	86
Cuadro 30. Peleas entre compañeros.....	87
Cuadro 31. Reglas y normas en el momento de hacer juegos colaborativos.....	88
Cuadro 32. Disminución de las conductas disruptivas en el salón.....	89
Cuadro 33. Mantienes la disciplina cuando aplicas juegos colaborativos.....	90

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Población y Muestra.....	59
Gráfica 2. Género de Estudiantes.....	60
Gráfica 3. Peso en libras de los estudiantes.....	61
Gráfica 4. Jornada de estudio.....	62
Gráfica 5. Practica de juegos colaborativos.....	63
Gráfica 6. Convivencia entre alumnos.....	64
Gráfica 7. Los juegos te motivan a ser mejor.....	65
Gráfica 8. Juegos que te ayudan a mejorar tu disciplina.....	66
Gráfica 9. Practicar juegos colectivos te ayuda a guardar normas y reglas.....	67
Gráfica 10. Esfuerzo en las habilidades físicas.....	68
Gráfica 11. Habilidades físicas en los juegos.....	69
Gráfica 12. Fortalecimiento de tus piernas, brazos y abdomen.....	70
Gráfica 13. Coordinación y resistencia en los juegos.....	71
Gráfica 14. Obedecer reglas en los juegos.....	72
Gráfica 15. Participación en los jugos colaborativos.....	73
Gráfica 16. Objetivos propuestos en los juegos.....	74
Gráfica 17. Contribución de los alumnos a alcanzar los objetivos propuestos... 	75
Gráfica 18. Satisfacción por participar en los juegos.....	76
Gráfica 19. Participación en los juegos ayuda a seguir reglas.....	77
Gráfica 20. Los juegos colaborativos te ayudan a mejorar tu conducta en el	

salón de clases.....	78
Gráfica 21. Hablan mientras el profesor explica.....	
79	
Gráfica 22. Interrumpen en clases al momento de la explicación.....	80
Gráfica 23. Gritos en el salón de clases.....	81
Gráfica 24. A signaciones desarrolladas en el salón de clases.....	82
Gráfica 25. Vulgaridades en el salón de clases.....	83
Gráfica 26. No piden permiso al salir del salón de clases.....	84
Gráfica 27. No obedece cuando el docente llama la atención.....	85
Gráfica 28. Burlas entre compañeros en el salón de clases.....	86
Gráfica 29. Peleas entre compañeros.....	87
Gráfica 30. Reglas y normas en el momento de hacer juegos colaborativos.....	88
Gráfica 31. Disminución de las conductas disruptivas en el salón.....	89
Gráfica 32. Mantienes la disciplina cuando aplicas juegos colaborativos.....	90

RESUMEN

El contexto de la investigación se refiere a comprobar como los juegos colaborativos pueden ayudar a mejorar las conductas disruptivas en estudiantes octavo grado del colegio Daniel Octavio Crespo, 2023., las conductas disruptivas siempre se manifiestan durante el desarrollo de las clases en el aula.

Cada día, se puede observar jóvenes adolescentes que muestran una actitud de rebeldía, mal comportamiento, diferentes formas de molestar e interrumpir las clases, se puede decir que; esto es el resultado quizás de algunas situaciones difíciles en el hogar o, simplemente, que son adolescente mal educados o malcriados en sus hogares y esto se refleja de mala manera en el aula.

El estudio se basó en la aplicación de juegos colaborativos y actividades recreativas a un grupo de estudiantes que mostraban este tipo de actitudes, a través de varios meses de aplicación del método, se pudo comprobar que efectivamente se logró una disminución de esas actitudes en el aula.

Para lograr los resultados se utilizó un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, y de diseño no experimental, se aplicaron encuestas a los docentes y a los estudiantes para recopilar la información.

Palabras claves: actitudes disruptivas, actividades colaborativas, actividades recreativas, juegos mentales.

ABSTRACT

The context of the research refers to verifying how collaborative games can help improve disruptive behaviors in eighth grade students of the Daniel Octavio Crespo school, 2023. Disruptive behaviors always manifest during the development of classes in the classroom.

Every day, you can see young adolescents who show a rebellious attitude, bad behavior, different ways of disturbing and disrupting classes, it can be said that this is perhaps the result of some difficult situations at home or simply that they are rude teenagers. or spoiled in their homes, and this is reflected in a very bad way in the classroom.

The study was based on the application of collaborative games and recreational activities to a group of students who showed this type of attitudes, through several months of application of the method, it was possible to verify that a reduction of these attitudes in the classroom was effectively achieved.

To achieve the results, a quantitative, descriptive, and non-experimental design approach was used, surveys were applied to teachers and students. For the collection of information.

Keywords: disruptive attitudes, collaborative activities, recreational activities, mental games.

INTRODUCCIÓN

El siguiente estudio aborda posibles soluciones a los problemas que se dan, debido a las conductas disruptivas, las cuales se forman de los comportamientos que repercuten e impactan sobre los seres humanos, en especial, si la conducta es manifestada por menores de edad, lo que trae consigo consecuencias negativas para el adolescente y para el entorno en el que se desarrolla.

La investigación ofrece algunas respuestas o solución a la problemática de los adolescentes por medio de la aplicación y la práctica de los juegos colaborativos, con la que se pretende identificar diferentes riesgos que se asocian al origen y mantenimiento del comportamiento disruptivo.

Los problemas de conducta son analizados desde las concepciones teóricas y metodológicas; puesto que representan una de las áreas que más preocupa a los docentes, la autora ha constatado que la falta de disciplina en los estudiantes representa el mayor porcentaje de la problemática observado por el profesorado y el mismo va en crecimiento. Esta opinión es manifestada por los docentes y los representantes legales o padres de familia.

Una de las principales preocupaciones de los docentes en las instituciones educativas ha sido y aún continúan siendo, las cuestiones relacionadas con la indisciplina, por tal motivo, el profesorado ha dedicado

mucho esfuerzo y energía para velar por el cumplimiento de unas normas por el mantenimiento del orden, por hacerse respetar. Es por ello que, este estudio se llevó a cabo con grupos de adolescentes del Colegio Daniel Octavio Crespo, los cuales muestran una conducta disruptiva, muy marcada y difícil a la hora de impartir clases, por lo tanto, se trabajaron objetivos como la intervención de juegos colaborativos y la implementación de estrategias didácticas.

Para mayor comprensión el estudio está estructurado de la siguiente manera:

En el primer capítulo se refiere al marco referencial, el cual posee los antecedentes de la investigación, en el que se buscan estudios similares al tópico que se desarrolla. Además, están los objetivos, la justificación, entre otros aspectos que orientan al problema en investigación, se presenta, también, el planteamiento del problema y sus respectivos sub problemas la justificación y los objetivos de la investigación.

El capítulo segundo contiene el marco teórico el cual posee toda la literatura que sustenta la investigación y amplía aún más la temática de la que se trata. En el mismo se inicia con el concepto de disrupción, conductas disruptivas se abordan además factores que provocan las conductas disruptivas. Por otro lado, se enuncian algunas definiciones de autores sobre el concepto de juegos colaborativos, ventajas de los juegos colaborativos, entre otros.

El capítulo tercero denominado el marco metodológico donde se

describe la metodología empleada para llevar a cabo la investigación. El capítulo cuarto plasma el tratamiento y análisis de la información representada; a través de cuadros y gráficas, donde se puede apreciar la información de manera porcentual, para una mejor comprensión de los datos. Finalmente, se registran las conclusiones vinculadas con los objetivos específicos planteados en el estudio. Además, están las recomendaciones y las referencias bibliográficas.

En el capítulo V muestra solución a la problemática mostrando la propuesta que la investigadora ha diseñado como resultado de todos los hallazgos registrados en el proceso investigativo.

Además, se incluyen los anexos, los cuales son muestras de todo lo que se ha llevado a cabo durante la investigación, entre ellos los instrumentos, el cronograma de tiempo, el presupuesto y algunas fotografías que ilustran algunos momentos importantes durante la investigación.

CAPÍTULO I.
MARCO REFERENCIAL

1.1 Antecedentes del problema.

Son muchos los estudios encontrados sobre conductas disruptivas y el papel que ejercen los juegos en el mejoramiento de dichas conductas, es por ello, y de acuerdo con (Arias, 2006, p. 160), quien afirma: “Esta sección se refiere a los estudios previos: trabajos y tesis de grado, trabajos de ascenso, artículos e informes científicos relacionados con el problema planteado, es decir, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con nuestro proyecto”.

Todo estudio, toma en consideración los aportes teóricos realizados por autores y especialistas en el problema de investigación, de esta manera, se podrá tener una visión amplia sobre el tópico a tratar y el investigador tendrá conocimiento de otros trabajos similares en ese aspecto.

A continuación, se presentan diversas investigaciones vinculadas con el tema de estudio: Juegos colaborativos: mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo, que fueron consultadas para fundamentar esta investigación.

Al respecto, (Valero, García y Arroyo, 2018, p.25), “en su estudio titulado: Metodología cooperativa para la mejora de actitudes disruptivas en educación física. La finalidad del estudio fue conocer y analizar las posibilidades que ofrece la metodología cooperativa como modelo pedagógico en la mejora de dichas actitudes”.

Se ha utilizado el cuestionario en su versión española validada de la versión corta original del Physical Education Classroom Instrument para la evaluación de

conductas disruptivas en alumnado de secundaria. Se tomó una muestra de 114 sujetos de primer y segundo ciclo de ESO. Se realizaron dos sesiones de retos cooperativos en EF con un grupo (COOP); y con el otro grupo (control) se siguió la clase con normalidad.

Tras la intervención, a diferencia del grupo control, se observan mejoras estadísticamente significativas en diversas variables; tales como: agresividad, desobediencia, irresponsabilidad y perturbación del ambiente de clase, favoreciendo, así, las relaciones interpersonales del grupo, tan sólo del grupo COOP, que fue el grupo intervenido, corroborando, así, que los juegos colaborativos tienen un efecto positivo en la mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes.

Asimismo, (Rodríguez 2017, p.37), en su tesis titulada: “Las conductas disruptivas y su influencia en el comportamiento de los estudiantes del octavo grado de educación básica del colegio “Vicente Rocafuerte” zona 8, Distrito 3, provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui, Ecuador. Período Lectivo 2015 -2016. Diseño de un software con estrategias metodológicas para disminuir las conductas disruptivas. Según este estudio, la causa del conflicto se debe a factores como la poca afectividad en los hogares de los estudiantes y la deficiente práctica de valores”.

La metodología utilizada en la investigación es del paradigma cualitativo-cuantitativo, la encuesta que se aplicó está enfocada a los docentes y los estudiantes, los resultados que se lograron obtener permitieron concluir y recomendar el diseño y aplicación de un software educativo con información que ayuda a que los estudiantes mejoren el comportamiento basado en valores.

De igual forma, (Gómez, 2015, p.75), en su tesis de grado titulada, “El juego cooperativo: una propuesta pedagógica para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado transición de la I.E.D. Nidia Quintero de Turbay de Bogotá, Colombia”. Para el desarrollo de este proyecto fue indispensable la técnica de las observaciones y demás técnicas de investigación, pues, gracias, a estos se logró categorizar las conductas disruptivas más frecuentes en los estudiantes y, así mismo, seleccionar los tipos de juegos cooperativos implementados. Además de ello se pudo diseñar una propuesta pedagógica fundamentada en el juego cooperativo para dicho grado, la cual fue dirigida a los docentes a cargo del grado transición, permitiendo, así, que estos la implementen en sus clases, como una ayuda para disminuir las conductas disruptivas y mejorar el clima de clase.

Además, (Uribe, 2015, p.112), en su tesis de maestría titulada: “Disciplina en el aula y conductas disruptivas en los grados 3° y 4° de la Institución Educativa Liceo Juan C. Rocha de Ibagué – Tolima. Colombia”. Uno de sus objetivos fue comprender cuáles han sido las estrategias empleadas por los docentes para intervenir sobre la disciplina y las conductas disruptivas en el aula; también, identificar los factores que son causales y la incidencia de las intervenciones sobre las categorías mencionadas.

El paradigma de investigación que enmarca este trabajo es de tipo cualitativo-interpretativo, su filosofía es la hermenéutica, la cual, busca interpretar los fenómenos en sus contextos naturales.

Se hace uso de la estrategia metodológica estudio de caso, puesto que se

adapta para interpretar y comprender situaciones o eventos singulares en sus entornos cotidianos, para lo que es pertinente el estudio de caso único, que como su nombre lo indica, se enfoca en un único caso de investigación y centra su atención en un solo caso, del cual se puede extraer valiosa información, la cual contribuye en la construcción de conocimiento.

Es importante señalar a (Granero y Baena, 2016, p.77), “profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Almería (España) y Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada (España) respectivamente, quienes hicieron la validación española de la versión corta del Physical Education Classroom Instrument para la medición de conductas disruptivas en alumnado de secundaria”.

El objetivo de esta investigación fue analizar las propiedades psicométricas de la versión española del Physical Education Classroom Instrument en una muestra de estudiantes de secundaria. Se pretende determinar si constituye un instrumento válido y fiable para medir las conductas disruptivas en educación física, así como, para su utilización en futuras investigaciones. Fue administrado a un total de 758 estudiantes de secundaria de 12 a 18 años, analizándose la estructura del instrumento mediante procedimientos confirmatorios.

Los análisis apoyan el modelo teórico hipotetizado de cinco factores. La versión española del instrumento se denomina Cuestionario para las conductas disruptivas en educación física y mostró niveles aceptables de consistencia interna y estabilidad temporal.

El diseño de esta investigación fue transversal, no experimental y correlacional- causal (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010, pág. 52). “En este estudio participaron un total de 758 alumnos (347 hombres=45,8%; 411 mujeres=54,2%) de educación secundaria de la Región de Murcia en España”.

En las investigaciones antes descritas se observó una amplia tendencia por aportar soluciones al problema de las conductas disruptivas en los estudiantes. (Ferris et al, 2017, pág.28) la define como: “Todos aquellos conflictos o faltas de disciplina que atentan hacia el correcto desarrollo de la convivencia en el contexto educativo”. Estas conductas entorpecen el entorno de estudio y la calidad de la clase, así como, produce inestabilidad psicológica por parte del profesorado, mermando su motivación e ilusión hacia su puesto de trabajo”.

En otros casos, las conductas disruptivas suceden cuando los docentes no están presentes, encubriendo ese comportamiento no deseable del adulto. El género masculino suele ser más activo en el uso de estas conductas (Ferris et al., 2017; p.3).

Los docentes, muchas veces, desconocen la forma o la metodología adecuada para tratar de superar esos problemas que afectan grandemente el proceso de enseñanza aprendizaje. Es por eso que, el docente de educación física tiene la ventaja de utilizar todo el potencial inmerso en las actividades deportivas para concentrar esa energía mal encaminada de los jóvenes y poder enrumbarlos correctamente.

1.1.1 Estado situacional del problema

Desde, entonces, este prestigioso plantel cumple con la loable misión, como lo es instruir, educar en un ambiente armónico, integral y democrático que sería lo ideal de toda institución educativa, pero, lamentablemente, la juventud de hoy presenta conductas diferentes a los del pasado donde se veían jóvenes participando en convivencias, en juegos colaborativos, conviviendo con la naturaleza, participando en caminatas, paseos, senderismo, entre otros.

Hoy, son variados los factores que influyen en las conductas inadecuadas de algunos estudiantes que distan mucho del ideal respetuoso que debe caracterizar a un estudiante.

La finalidad del estudio, surge por la preocupación de docentes del octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo, donde existen grupos con una conducta considerada disruptiva, muy marcada y difícil para impartir clases lo que ocasiona que no se logren los objetivos académicos propuestos. Entre estas conductas disruptivas se pueden mencionar: la falta de disciplina en el aula, gritan, golpean y empujan a sus compañeros, no hacen las asignaciones indicadas o si las hacen no las completan ni siguen la indicaciones o parámetros para el trabajo, hacen las cosas a su manera, dicen vulgaridades y, constantemente, se sienten enojados, quejas por doquier.

Como resultado, se está generando un mal clima escolar, creando un ambiente desorganizado, en el cual sale a relucir: la dispersión, la no participación, y sobre todo, la no cooperación, por consiguiente, no se permite una buena ejecución en las actividades preparadas ni tampoco avanzar en las unidades didácticas correspondientes. Estas conductas son uno de los tantos problemas que acontecen con gran frecuencia en el contexto escolar, en donde a temprana edad se está generando poca tolerancia entre estudiantes, interfiriendo, así, en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.1.2. Planteamiento del problema

Son muchos los factores que hacen que los estudiantes tengan conductas disruptivas, por lo tanto, es importante buscar maneras de disminuir este problema; ya que son, principalmente, los estudiantes los afectados, pues, pueden generar entre ellos consecuencias; tanto físicas como psicológicas, haciendo que su vida esté rodeada de conflictos y vacíos.

1.1.3 Pregunta

¿Cuál es el efecto de la intervención de los juegos colaborativos en la mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo 2022 - 2023?

1.1.4 Sub problemas

- ¿Cuáles son los juegos colaborativos utilizado por los docentes a fin de mejorar la conducta disruptiva de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel

Octavio Crespo?

- ¿Cuáles son las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo?
- ¿Cómo se puede determinar el efecto de los juegos colaborativos en la mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo?

1.2 Justificación

La investigación surge de una necesidad de disminuir las conductas disruptivas presentadas los jóvenes en la actualidad, las cuales influyen negativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje; ya que, en un aula de clases se debe mantener un entorno propicio para alcanzar los objetivos académicos, se puede evidenciar que, la problemática existente con los alumnos del octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo con relación a las conductas disruptivas que mantienen.

Según los datos que registran la institución muestran un alto índice de conductas inapropiadas como son interrumpir las clases, a menudo, pararse para ir al baño, reírse de los compañeros en voz alta gritar, quitarle las cosas sin permiso a sus compañeros, cambiarse de banca, a menudo, un rendimiento escolar mediocre esto representa un elemento clave para que se lleve a cabo un estudio en relación con las conductas disruptivas y cómo manejarlas.

Por otro lado, los docentes se sienten preocupados; ya que los aspectos

disciplinarios del alumnado en las aulas de secundaria constituyen un problema en la enseñanza escolar actual y, por ello, es necesario apuntar la atención de los docentes e investigadores hacia las conductas disruptivas de los estudiantes. Por este motivo, en los últimos años la disciplina en clase ha sido objeto de estudio de diversas investigaciones, por la relación que pueda mantener con el éxito en la enseñanza.

Por su parte, el docente tiene que dominar estrategias didácticas innovadoras con contenidos curriculares actuales que deben abarcar motivación, destrezas, y logros de clase, dentro de su desempeño laboral; mientras el alumno cada día se enfrenta a aprender y obtener lo mínimo que se debe alcanzar como puntuación para aprobar.

“Por otro lado, una de las causas que se destacan a la hora de determinar qué produce en los jóvenes la necesidad de actuar disruptivamente es el contexto familiar. La manera, el afecto y el tiempo dedicado al cuidado del tutelado resulta ser fundamental sobre el comportamiento que cada individuo lleva a cabo, no siendo la actitud disruptiva una excepción, otras situaciones como separaciones o relaciones problemáticas entre cónyuges pueden incrementar los problemas conductuales de los adolescentes. Sin embargo, el profesor puede incurrir en ese comportamiento, influyendo en el modo que tiene el alumnado de relacionarse entre sí, de manera que un buen clima de enseñanza puede contribuir a la adquisición de competencias pro-sociales”. (Ferris et al., 2017; p.4).

1.3 Delimitación del estudio

La investigación se delimita de la siguiente manera:

1.3.1. Delimitación del tiempo

Comprende desde el mes de agosto del 2021 a septiembre de 2023.

1.3.2. Delimitación del contexto

El trabajo se inclina, particularmente, hacia el área de las ciencias humanísticas, área de educación física, haciendo referencia a dos temas fundamentales: Juegos colaborativos y la mejora de las conductas disruptivas de estudiantes octavo grado del colegio Daniel Octavio Crespo.

1.3.3. Delimitación Geográfica

Colegio Daniel Octavio Crespo, Avenida 2a Norte, corregimiento de la Concepción, distrito de Bugaba, provincia de Chiriquí, República de Panamá.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Analizar el efecto de la intervención de los juegos colaborativos para la mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar los juegos colaborativos utilizados por docentes a fin de mejorar la conducta disruptiva de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.
- Describir las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.
- Determinar el efecto de los juegos colaborativos en la mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.
- Implementar las estrategias didácticas para el mejoramiento de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

1.5 Limitaciones

Las limitaciones presentadas al realizar la investigación fueron las que se suscitaron el tiempo Pandemia Covid, por la falta de acceso a tener contacto con la población enunciada. Los docentes algunos estaban reacios a entrevistas, la falta de permiso por parte de los padres a los estudiantes para desarrollar las prácticas de los juegos.

1.6 Importancia

Este proyecto es importante, ya que permite llevar la parte teórica a la parte práctica; pues, se espera aportar para el enriquecimiento del quehacer pedagógico

dentro de las aulas de la unidad educativa, mejorando la interacción alumno-docente y planteando nuevas estrategias para lograr la promoción de aprendizajes.

Resulta de interés para la institución y sociedad; ya que se pretende entender y aplicar estrategias didácticas de la educación física mediante los juegos colaborativos en estimulación pedagógica, tratando de alcanzar resultados positivos en los alumnos y docentes, se busca promover el desarrollo de habilidades innatas que pueden ser potencializadas para lograr el aprendizaje y una mejor conducta.

El estudio es novedoso porque se espera que los estudiantes puedan mejorar tipos de conductas que anteriormente han sido de mucha limitación para el desarrollo del trabajo que los docentes desean llevar con ellos al momento de las prácticas para fortalecer conductas, caracteres el trabajo en equipo.

1.7. Aportes

El beneficio directo de esta investigación lo recibirán los alumnos del octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo, pero de acuerdo con los resultados servirá como base para otros estudios, enriqueciendo, de esta forma, la discusión pedagógica y aportando con planteamientos medibles de valor científico. La presente investigación es factible; ya que se cuenta con el apoyo incondicional de las autoridades de la institución, además del interés con expectativas sobre los resultados y la disposición a colaborar y experimentar con nuevas estrategias didácticas.

Para los estudiantes es muy importante, ya que le permite interactuar con

jóvenes de su misma edad, el juego colaborativo incentiva a actuar de manera espontánea, haciendo que se olviden de problemas y frustraciones de su pasado, problemas económicos, sociales, culturales y psicológico, y que muchas no lo dejan actuar con naturalidad, y superando, así, conductas erradas que afectan su rendimiento.

Para los docentes se convierte en una herramienta útil para alcanzar los objetivos de enseñanza aprendizaje y trabajar en un clima de tranquilidad y armonía. A la institución educativa le permite trabajar con seguridad por el control de la disciplina y mantener a los estudiantes logrando su desarrollo intelectual y social alcanzando los objetivos como institución.

Esta investigación le ofrece a la educación panameña, específicamente, a los colegios de básica y media nuevas alternativas que ayuden a mejorar las conductas disruptivas de los estudiantes que llevan lograr una mejor calidad de la educación. De igual manera, a la sociedad, pues, le permite un clima de seguridad y desenvolvimiento sin flagelos y acciones degradantes y negativos.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 Concepto de interrupción

Se hace referencia a las acciones llevadas a cabo por los estudiantes en el contexto escolar, que pueden tener distintos objetivos, como llamar la atención, establecer su posición en el grupo o manifestar dificultades académicas pasadas. Estas acciones tienen como consecuencia interferir con la facultad del docente para realizar adecuadamente su labor educativa. Esto impide la correcta explicación de los temas, la realización de actividades apropiadas y la aplicación de evaluaciones necesarias (Uruñuela, 2007).

Dentro del ámbito educativo, se utiliza el término "conducta disruptiva" para describir este comportamiento consciente y voluntario de realizar acciones inapropiadas o molestas por parte de los alumnos, que interrumpen la labor educativa y perturban el desarrollo normal de las clases (Martínez, 2007).

Las conductas disruptivas tienen un impacto negativo en la enseñanza y pueden generar trastornos significativos en la vida escolar. Por lo tanto, se define como un comportamiento que genera conflictos en el aula, ya sea en un centro educativo o en un grupo de niños o adolescentes bajo la supervisión de un tutor.

Es evidente según el autor que las conductas disruptivas representan uno de los desafíos más notables en la educación actual. Por tanto, esta problemática se destaca como un asunto novedoso o subestimado en el país, resaltando las dificultades que enfrentan los docentes en su labor educativa.

Además, esta conducta se ha investigado por varios autores desde sus enfoques profesionales, con el fin de razonar y presentar conclusiones. La falta de intervención oportuna en esta conducta puede llevar a daños permanentes durante la adolescencia de quienes la experimentan.

Otros autores abordan esta conducta desde diferentes perspectivas. Por ejemplo, según Pedreira (2004) expresa que cuando la desobediencia y el comportamiento desafiante son extremadamente graves, se habla de "trastorno negativista desafiante", caracterizado por patrones recurrentes de comportamiento negativista, desobediente y hostil hacia figuras de autoridad. Si, además, se presentan comportamientos que violan repetidamente las normas socialmente establecidas, se llama "trastorno disocial".

Se resalta que tales problemas se evidencian por encima de una simple "travesura infantil" o el temperamento rebelde en la adolescencia. Al evaluar el comportamiento de un niño, es crucial considerar sus años de vida y su etapa de crecimiento, ya que muchas veces esta forma de comportarse suele ser normal en ciertas edades o situaciones, y la patología se hace evidente en su nivel de desarrollo. (Padreira, 2004).

El autor mencionado subraya que los comportamientos antisociales se manifiestan de manera diversa en diferentes niños, pero comparten acciones violentas y de oposición. En las aulas, los estudiantes con estos trastornos antisociales suelen mostrar agresividad, alta impulsividad y expresiones continuas de enojo. Lo más distintivo es su resistencia a seguir reglas y su falta de habilidades

sociales. Conductas agresivas.

Principalmente, lo que se comprende por conductas disruptivas lleva implícita una considerable imparcialidad; ya que su percepción está en gran medida sujeta a la evaluación de cada profesor. Sin embargo, es posible identificar cinco elementos para reconocerlas de acuerdo con su definición:

- Son acciones intencionadas y voluntarias.
- Son comportamientos inapropiados y no deseables dentro del entorno educativo.
- Afectan a un número considerable de alumnos en una clase.
- No necesariamente involucran actos violentos.
- Son acciones que retrasan e obstaculizan la acción educativa
- Generalmente, estas conductas limitan o reducen las oportunidades de adaptación al entorno social y también el desarrollo y la asimilación de nuevas pautas de comportamiento académico y social en el ámbito escolar.

Además, Fernández (2006), agrega "la generación de problemas académicos conducen al fracaso. Considerarlas como un problema de disciplina en el aula y sus consecuencias trascienden a los individuos sobre los que se enfoca la acción " (p.6).

Este enfoque busca alterar la atmósfera de convivencia y orden en el aula, promoviendo relaciones interpersonales negativas de docentes como de discentes y entre pares.

Las conductas disruptivas se pueden clasificar de la siguiente manera:

- Agresiones verbales.
- Apodos y motes.
- Actos de venganza.
- Intimidaciones.
- Peleas.
- Conductas antisociales.
- Comportamiento perturbador.
- Falta de respeto hacia el docente.
- Respuestas insolentes.
- Mentir.
- Hacer trampa.
- Ser irrespetuoso.
- Indisciplina.
- Llegar tarde.
- Interrumpir explicaciones.

- Jugar en momentos inapropiados.
- Comportamientos impertinentes.
- No seguir las reglas.
- Olvidar tareas.
- Risa inapropiada.
- Aspectos de personalidad.
- Caprichos.
- Timidez.
- Hipersensibilidad.
- Egocentrismo.
- Hiperactividad.
- Extraversión.
- Introversión.
- Envidia.

Según Peiró y Carpintero (1978, pág. 78), "Estas conductas se clasifican de la siguiente manera:

- Comportamientos morales inadecuados y costumbres sociales

inaceptables, como malos modales, mentir y robar.

- Problemas individuales de asociación grupal y de convivencia con los demás.
- Conducta desafiante ante el profesor, manifestado en actitudes como la falta de respeto y la desobediencia.
- Alteración de las normas de funcionamiento en la clase, incluyendo distracciones, ruido y pasar notas.
- Comportamientos de agresión verbal o física hacia el profesor o compañeros, como palabras ofensivas, amenazas y peleas.

Las consecuencias para los profesores a causa de las conductas disruptivas de ciertos estudiantes incluyen la interrupción del desarrollo de sus planes de trabajo debido a las constantes llamadas de atención requeridas por estos comportamientos inapropiados. Esto limita el progreso de la lección, en ocasiones impidiendo la conclusión del tema, y en situaciones extremas, el profesor puede perder el control disciplinario en el aula.

Finalmente, el aspecto destacable del concepto de conducta disruptiva se refiere a la interrupción de la labor educativa en el escenario áulico, sin necesariamente, requerir comportamientos violentos para lograr su propósito.

2.1.1. Conductas disruptivas

El tema de las conductas disruptivas resulta crucial para los educadores, dado que afecta directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. El término "conductas disruptivas" se ha vuelto cada vez más común y se utiliza para describir diversas conductas problemáticas en los niños, como la agresión, la desobediencia, la inobservancia de las normas en clase, la interrupción durante las clases, entre otras (García Correa, 2008).

Según García Correa (2008), para comprender y definir qué se entiende por una conducta disruptiva, es necesario analizar las distintas definiciones que han propuesto varios autores. Las conductas disruptivas se refieren a aquellas que tienen un impacto negativo.

Diferentes autores han enumerado diversas conductas problemáticas que se consideran como conductas disruptivas. Entre ellas, se encuentran comportamientos como llamar la atención, falta de modales, amenazas, crueldades, desobediencia, mentiras, insolencia, entre otras. En España, Fernández Pozar (2002, pág. 23) presenta otra lista basada en la escala de Hollins, clasificando estas conductas según su gravedad y frecuencia.

En la docencia, resulta de gran importancia que los educadores realicen diagnósticos para evaluar continuamente el comportamiento de los alumnos durante su tiempo en la escuela. Esto permite comprender sus necesidades familiares, emocionales, de salud y académicas, y así determinar si requieren apoyo neurológico o psicopedagógico (Gómez, 2017).

La génesis de las "conductas disruptivas" en el escenario áulico tiene variantes

y son debatidas. Diversos estudiosos argumentan que el origen proviene principalmente de fuera del área escolar, de igual forma, otros sostienen que se encuentran vinculadas con estos escenarios. Es bastante complejo, ya que no se puede atribuir la conducta disruptiva a una única causa; es necesario considerar múltiples factores para entender verdaderamente por qué un niño muestra comportamientos inapropiados en el aula, lo que perjudica la acción educativa.

Según opinión de la autora mencionada, la conducta disruptiva no es el resultado de un único factor, sino que es integral, derivando de diversas debilidades en los alumnos que en conjunto contribuyen a generar una reacción negativa. Por ejemplo, un estudiante que no interactúa con sus compañeros y actúa de manera intrínseca puede ser el resultado de varias debilidades conductuales que se suman para generar esta conducta.

2.2 Técnicas útiles para la modificación de la conducta.

Cuando se aborda el tema de “conductas disruptivas”, se hace referencia a la violación de preceptos, ser desobediente y la falta de reconocimiento de fronteras, de forma eventual, sin llegar al grado suficientemente grave como para ser considerado un trastorno. Sin embargo, a pesar de que esto no sea suficiente para un diagnóstico, es necesario prestarle atención; ya que la desobediencia (junto con la problemática que conlleva) es uno de los comportamientos que mayormente inquietan a los progenitores y educadores, generando un alto número de consultas a profesionales (Psicología, 2020).

La comunicación juega un papel fundamental en una relación saludable, por lo

que es esencial cuidarla. Se debe reflexionar sobre cómo se realiza la comunicación, considerar qué palabras podrían afectar a nuestros hijos y reconocer que, a menudo, el sistema comunicativo es deficiente de forma bilateral., se resquebraja el fundamento de una excelente relación. Por tanto, es necesario trabajar en la forma de comunicarse para disminuir los comportamientos disruptivos.

Después de un problema y tras un período perentorio, resulta beneficioso conversar sobre los errores cometidos y lo que desencadenó el conflicto. En muchas ocasiones, los conflictos surgen debido a una postura defensiva que lleva a reaccionar previo a que uno de ellos finalice la conversación.

En síntesis, como se mencionó previamente, si la comunicación falla, se derrumba el fundamento de una relación sólida. Una de las claves para mejorar y, en consecuencia, reducir las conductas disruptivas, consiste en escuchar lo que estos niños tienen que decir. ¿Por qué es tan importante escucharlos? Un ejemplo puede ilustrarlo: en numerosas ocasiones, estas conductas surgen por la carencia de límites, ausencia de conciencia, inmadurez o probablemente no comprenden las consecuencias de sus acciones, o carecen de empatía.

En situaciones como estas, es crucial hacerles entender que su comportamiento no es apropiado y, como tal, conlleva consecuencias (en este caso, se sugiere el uso de castigos negativos, es decir, la privación temporal de algo que les gusta, con la posibilidad de recuperarlo si presentan comportamientos positivos).

En etapas posteriores, “las conductas disruptivas” que surgen suelen estar producidas mayormente, por factores emocionales (ira, frustración, miedo), y la

incapacidad para gestionar estas emociones conduce a respuestas impulsivas y agresivas. La solución para esto no radica en castigarlos en forma directa. Tienen el beneficio de que, también, se les preste atención.

Al escucharlos, se transmite, precisamente, lo que se desea que asimilen: detenerse, oír, comprender, razonar y, en este caso, enfrentar secuelas precisas. Si no se le da la oportunidad de hablar y de sentir que son escuchados, acabamos actuando de manera premeditada, lo que resulta en que nadie aprende nada y el ciclo vicioso en el que se encuentran se fortalece, dificultando cada vez más salir de él.

2.3 Técnicas útiles para la modificación de la conducta disruptiva.

Diversas técnicas se emplean para alterar comportamientos. A continuación, se explorarán las categorías de técnicas aplicables en el ámbito educativo, divididas en dos grupos:

- Estrategias para fomentar conductas adecuadas.
- Estrategias para disminuir y extinguir conductas inadecuadas.

Una de estas técnicas es la imitación. Esta se emplea para enseñar a un niño una conducta nueva mediante la observación. En este método, se presenta un patrón que demuestra el comportamiento que se busca que el individuo aprenda. El patrón a seguir puede ser el profesor o sus propios pares. (Valles Arándiga, 1997) subraya la importancia de que el patrón a seguir sea apto para que el estudiante pueda igualar su comportamiento. Para esto, es preciso tomar en cuenta ciertos aspectos clave:

- El modelo debe ser influyente o tener reconocimiento ante el estudiante.
- El modelo debe ser fácilmente comprensible para el estudiante.
- Las acciones del modelo, así como la imitación del estudiante, merecen refuerzos.
- El estudiante debe participar activamente, reforzando todas las actividades.

Dentro de las técnicas destinadas a mejorar conductas disruptivas de este tipo, se encuentran varias alternativas, como el modelamiento. Esta técnica implica que el individuo desarrolle un comportamiento nuevo, el cual será progresivamente reforzado por cada peldaño que suba hacia el logro de dicha conducta. El docente detalla minuciosamente los pasos necesarios para alcanzar el comportamiento objetivo, asegurándose de reforzar cada logro, por mínimo que sea, hasta alcanzar el resultado deseado. Esta técnica se muestra altamente beneficiosa, ya que permite que el niño adquiera gradualmente nuevas conductas mientras recibe refuerzos por los cortos logros.

Se pueden usar apoyos hablados o materiales con la intención de estimular al infante a alcanzar el comportamiento deseado. Para llevar a cabo esta técnica de forma eficaz, es necesario tener un entendimiento claro del comportamiento que se pretende lograr. El objetivo debe ser realista y adecuado al nivel de desarrollo del niño.

Otra técnica es el modelamiento de la conducta a adquirir. En esta metodología, se refuerza sistemáticamente cada paso pequeño o aproximación hacia

la conducta final. Se detallan los pasos hacia la conducta objetivo y se brinda refuerzo por cada pequeño avance gradual en esa dirección.

En el contexto de reducir y eliminar conductas inadecuadas, se encuentran estrategias como los contratos de conducta. Estos consisten en acuerdos que se escriben entre los participantes implicados quienes son el profesor y el alumno. El contrato muestra el diálogo y la negociación previos entre ambas partes. En él se establecen las conductas que requieren regulación y las consecuencias asociadas para el estudiante. Este acuerdo incluirá los siguientes puntos:

- Datos personales del estudiante y objetivos conductuales.
- Conductas precisas.
- Obtención de secuelas.
- Otros factores (revisiones, canjes, mejoras).
- Firmas y fecha.

Según Jurado (2009), se deben seguir ciertas pautas al aplicar esta técnica:

- “El contrato” debe ser negociable entre los participantes.
- Las “conductas” deben describirse en términos positivos.
- Las consecuencias positivas por realizar las conductas y las negativas por incumplimiento deben ser especificadas.
- El contrato debe someterse a revisiones periódicas.

- Esta técnica es apropiada para alumnos a quienes se considera que tienen cierto nivel de responsabilidad en su comportamiento.
- Economía de fichas: Esta estrategia fue inicialmente empleada en _nosocomios psiquiátricos , luego se implementó en entidades de educación especial y finalmente se adaptó en centros de estudios primarios, donde recibió amplia aceptación por parte de la comunidad educativa. Su objetivo es modificar conductas no deseables a través del uso de refuerzos positivos para comportamientos deseables y castigos para conductas no deseadas.
- Los refuerzos positivos toman la forma de objetos puntajes que se pueden canjear por artículo con diferentes denominaciones valóricas, mientras que la sanción incluye la deducción de puntajes que el estudiante ya ha acumulado por el buen comportamiento. Para poner en práctica esta estrategia, se deben identificar las conductas a eliminar, escribirlas en un papelógrafo y exponerlas en un punto donde todos los estudiantes puedan observarlas. Al estudiante mostrar el comportamiento que se desea se le da una presea que puede ser una “pegatina verde”, y por conductas no deseadas se le entregará una pegatina roja.

Por otra parte, según García (2008), "los componentes fundamentales de un sistema de “economía de fichas son”:

- Fichas que se proporcionan de manera sencilla.
- Un cúmulo de reforzadores de apoyo.

- Parámetros que establezcan o propicien conductas, tienen la oportunidad de ganar fichas.
- Reglas que indiquen cómo se intercambian las fichas.
- Procesos para ajustar las reglas de refuerzo a medida que se avanza.
- Procedimientos para eliminar, gradualmente, el sistema de fichas mientras se conserva el ordenamiento, el respeto y la sana convivencia.

Respecto a la sanción, según la Real Academia Española (RAE), se refiere a “la pena impuesta a quienes han cometido una falta o delito”. En este contexto, el castigo se emplea como una corrección ante conductas inapropiadas con el propósito de modificar dichos comportamientos. Frente a conductas no deseadas por parte del niño, se aplicará algo desagradable o se privará de algo placentero. Aunque, esta técnica ofrece resultados inmediatos, también, puede generar miedo o evasión en el niño, lo que limita su efectividad y puede tener un impacto temporal en el cambio conductual.

- La extinción implica quitar la atención de un comportamiento no deseada,, ignorar los comportamientos inadecuados del infante. Sin embargo, de manera paralela, es recomendable reforzar la conducta opuesta y prestar atención a los comportamientos deseados para aumentar su probabilidad de ocurrencia.
- El aislamiento, por su parte, involucra apartar al niño temporalmente del entorno en el que se está manifestando la conducta no deseada, castigando así el comportamiento inapropiado. En un entorno educativo, la implementación de esta técnica plantea un desafío al elegir la forma de aislamiento social, como

enviar al niño al pasillo o el patio.

Además, Gómez (2017, pág. 27) aporta que "el aislamiento consiste en separar al niño de manera contingente del contexto en el que se está manifestando la conducta inapropiada". Algunas reflexiones emitidas por Patterson y White con referencia a la efectividad de la estrategia del "aislamiento" son:

- El aislamiento es mayormente efectivo que adquirir una posición indiferente frente al problema de conducta.
- Los minutos de aislamiento no debieran exceder los 20.
- Si el problema de conducta se intensifica al sacar al estudiante del aula, se aplica una sanción prudente basado en la insistencia de la situación problema.

2.4 Juegos colaborativos

Se trata de una clase de actividad lúdica donde los estudiantes no se someten a competencias entre ellos, realizan actividades colaborativas para lograr un mismo objetivo. En este sentido, deben coordinar para decidir acciones de manera colaborativa, lo que fomenta la integración, actitudes de sinergia, se logra un trabajo coordinado, comunicativo y sociable. Estas actividades lúdicas transfieren factores morales como el cooperativismo, fraternidad, trabajo en equipo y aprobación de las diferentes situaciones que suelen presentarse. La efectividad en la comunicación de estos valores está estrechamente relacionada con la integración de los juegos y dinámicas en la tarea educativa en su totalidad, incorporándolos en los contenidos transmitidos y en la forma de comunicarlos.

De esta manera, los juegos colaborativos ofrecen a los participantes una satisfacción personal considerable; ya que cada uno juega un rol preponderante en al desarrollar la actividad en conjunto. Además, estos juegos aumentan la comunicación entre los diferentes integrantes, lo que se refiere a la interacción social entre compañeros. Esto contribuye a mejorar el ambiente en el grupo y dentro de la clase. Sin embargo, es esencial reconocer que cada individuo es único y que no es necesario compararse ni adherirse a un estándar predefinido en relación con el juego, el deporte y la educación.

2.4.1. Fundamentación científica, técnica o humanística.

El juego colaborativo se asemeja a otros tipos de juegos, pero se distingue por su enfoque en relegar la competición (ganar o perder) a un plano secundario, lo que lleva a los estudiantes a involucrarse en una competencia saludable. Estos juegos son aquellos que se ajustan a modelos de juego distintos, con el propósito de reeducar a la sociedad a través de formatos lúdicos alternativos que favorezcan objetivos socio-culturales y profundamente pedagógicos.

En el contexto de niños en el nivel inicial, el juego colaborativo es, especialmente, relevante debido a que las actitudes colaborativas están vinculadas con la aceptación y respeto de sí mismo, la comprensión, la comunicación y las relaciones sociales. Además, estos juegos generan un aumento en la alegría; ya que eliminan el temor al fracaso y al rechazo por parte de los demás.

Los juegos colaborativos son aquellos en los que la diversión tiene mayor importancia que el resultado. Normalmente, no hay ganadores ni perdedores, y en lugar de excluir, estos juegos integran. Potencializan la integración de los participantes

e impulsan la cooperación entre ellos.

El juego colaborativo no es completamente diferente de otros tipos de juegos, pero su enfoque en la competición entre pares (ganar o perder) se encuentra en un segundo plano. Esto permite que los niños jueguen de manera saludable, concentrándose en superar desafíos y obstáculos en lugar de competir entre sí. Estos juegos fomentan la solidaridad y patrones de relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y al trabajo en grupo eficaz.

De acuerdo con Torres (2003, pág. 46), es importante cultivar en los niños habilidades sociales de trabajo en equipo, incluyendo la comunicación adecuada, la intervención autónoma en el aprendizaje de sus compañeros y la expresión de opiniones, así como mantener una actitud positiva ante las dificultades. El rol docente es esencial para crear recursos y contextos que permitan superar el egocentrismo característico de los primeros años y valorar otras perspectivas de la realidad.

Los juegos colaborativos se enfocan, principalmente, a disminuir las expresiones de hostilidad al fomentar hábitos de afectividad, cooperativismo con expresiones comunicativas positivas y con un ambiente solidario. Priorizan el propósito de la colectividad que no es otra cosa que alcanzar objetivos particulares, promoviendo la participación de todos y eliminando la competición contra otros. Cualquier actividad de aprendizaje a través de juegos colaborativos debe adaptarse al contexto e intereses de los estudiantes, convirtiéndose en un desafío personal que fomente el trabajo en equipo y la consecución de metas comunes.

La implementación de juegos colaborativos aporta positivamente al desarrollo

individual y a las relaciones socioafectivas y de cooperación intra grupo en el entorno del aula, destacando su carácter pedagógico centrado en promover comportamientos prosociales. Si bien tradicionalmente se consideraba que el aprendizaje derivaba de la relación entre profesor y estudiante, actualmente, se concede mayor importancia al trabajo colaborativo entre pares, especialmente en el ámbito del trabajo en equipo.

Estos juegos, en particular, requieren que todo el grupo comparta los mismos objetivos para alcanzar un resultado. La participación de todos y la cooperación coordinada son esenciales para maximizar la eficiencia.

2.4.2. Las actividades lúdicas cooperativas y sus características

De acuerdo con Orlyck (2002, pág. 67), "las actividades lúdicas cooperativas presentan variadas manifestaciones, estrechamente vinculadas con el trabajo en grupo. A continuación se detallan:

- Sin competitividad: Su enfoque primordial es que el grupo colaboren para alcanzar una meta común. Como resultado, la competición entre alumnos no genera presión, y todos disfrutan y se divierten.
- Sin eliminación: Están diseñados para involucrar activamente a todos en el juego, buscando la inclusión en lugar de la exclusión.
- Creatividad libre: Promueven la construcción conjunta, lo que implica que todos contribuyan con opiniones y sugerencias. La reglamentación es adaptable y los integrantes podrán contribuir para modificar la dinámica y las reglas de la actividad.
- Libre de agresividad: Evitan actos que conducen a la agresividad.

La diferencia entre los juegos competitivos y los colaborativos radica en que

estos últimos no se centran en el resultado final, sino en el procedimiento. Lo valioso es que los estudiantes se diviertan y logren aprendizajes al participar de forma activa.

Bedoya (2016, pág. 73), se presenta los siguientes aspectos:

1. “Juegos de presentación”: Son actividades lúdicas simples destinados a crear un primer acercamiento entre personas que formarán parte de un mismo grupo, sin importar su edad. Principalmente, se usan para aprender los nombres y algunas características básicas. Resultan útiles aliviar la tensión y la poca participación de los integrantes, sobre todo, cuando se trata de participantes desconocidos.
2. Juegos para conocerse: Estos juegos son de gran ayuda para el educador al comienzo del año lectivo, ya que permiten a los estudiantes conocerse a sí mismos y a los demás. Se fomenta la consideración de las características de los demás y no solo de uno mismo. Desde una edad temprana, se inculcan conceptos fundamentales para aumentar la autoconciencia, comprender lo que es beneficioso o perjudicial para uno mismo y reconocer cuándo se está comprometido en una situación y cuándo los demás lo están.
3. Juegos de distensión: Estos juegos permiten a los estudiantes liberar tensiones, lo cual es esencial en los juegos no competitivos. Estas actividades ayudan a los integrantes para que interactúen de manera agradable, disipando cualquier situación incómoda. Son eficaces para deshacerse de la monotonía, cambiar de actividad o finalizar una clase. Buscan liberar energía, generar risas, estimular el movimiento y más. Ejemplos incluyen juegos de energía y

juegos de confianza.

4. Juegos de contacto: Estos fomentan el vínculo colaborativo y mejoran la autoconfianza través del roce físico . En esta categoría, el sentido del tacto se convierte en un recurso comunicativo por parte de los estudiantes. Los juegos deportivos como las artes marciales, buscan la confrontación física.
5. Juegos de autoestima: Su finalidad es enfocarse en las características cualitativas positivas de cada individuo, creando un ambiente de confianza, participación y respeto en el grupo. Estos juegos desarrollan la seguridad en uno mismo, la valoración personal y la autoestima, además de proporcionar un enfoque enriquecedor mediante el juego.
6. Juegos de relajación: Permiten a los estudiantes liberar tensiones internas dirigir su energía hacia otros objetivos, a través de la conciencia de sí mismos.

En resumen, estas clasificaciones desempeñan un papel crucial en los juegos colaborativos, ya que cada juego fomenta diversas habilidades que son fundamentales para resolver problemas entre los participantes del aula. En la actividad lúdica, los estudiantes también tienen un aprendizaje, sobre todo, la utilidad y los beneficios y desafíos de trabajar en equipo, aspectos que proporciona un valioso aprendizaje valioso para su futuro.

2.4.3. Ventajas de los juegos colaborativos

Doston (como se citó en Tudurí, Esxalera, Sánchez, Sorio, 2013, pág. 77) resalta que "la táctica empleada en juegos colaborativos conlleva a un desarrollo en

el quehacer educativo de los estudiantes, así como, en sus relaciones interpersonales".

Crandall (como se citó en Tudurí, Esxalera, Sánchez, Sorio, 2013, pág. 57) sostiene que "fomenta la interacción al permitir que los niños más reservados se sientan más seguros al participar o presentar; ya que constantemente reciben apoyo moral por parte de sus compañeros de equipo".

Oxford y Ehrman (como se citaron en Tuduri, Esxalera, Sánchez, Sorio, 2013, pág. 67) sugieren que incrementa la motivación, lo cual asegura que, los niños utilicen ampliamente el lenguaje y, por ende, mejoren su proceso de aprendizaje.

Las ventajas que los juegos ofrecen a los estudiantes incluyen el desarrollo de su autonomía personal y, sobre todo, la evolución de sus emociones y sentimientos. En algunos casos, los juegos funcionan como una liberación de sus deseos. En lo que respecta a los juegos colaborativos, se puede afirmar que esta estrategia es altamente gratificante para emplear en el entorno educativo. Los estudiantes se sienten cómodos y esto favorece su propio proceso de aprendizaje. Además, los juegos colaborativos les enseñan a compartir y a resolver tareas cotidianas de manera conjunta.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3. 1 Tipo de investigación

El estudio es de enfoque cuantitativo, puesto que se recolecta, analiza y vincula datos de planteamientos especificados. En esta investigación, el enfoque cuantitativo se aplica encuestas con escalas de Likert, las que se procesarán a través de técnicas estadísticas.

Según Sampieri R. et al (2017. p.68), el enfoque cuantitativo se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación e hipótesis para posteriormente probarlas. El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

3.1.1. Diseño

El estudio es de diseño no experimental, puesto que, en este caso, solo se observan los hechos tal cual se dan y no hay manipulación de datos. En ese sentido, describen este tipo como “los estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos”. (Hernández, Fernández y Baptista, 2019. p.98)

3.1.2. Alcance

El alcance de este estudio fue descriptivo-correlacional.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar.

También, es correlacional, según Sampieri (2017. P.124) comenta: “es un tipo de investigación social que tiene como objetivo medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos o variables, en un contexto en particular”.

3. 2 Fuentes de información

3.2.1. Humanas

Para determinar las fuentes humanas se ha considerado abordar a tres estratos: Los estudiantes de octavo grado y profesores.

3.2.2. Materiales

Para las fuentes documentales es necesario considerar entre otras cosas:

- Libros
- Tesis doctorales
- Revistas indexadas
- Journals

3. 3 Población y muestra

3.3.1. Población

Para Hernández (2010), "una población es el conjunto de todos los casos que

concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 65).

Además, Franco (2014) citando a Tamayo y Tamayo (1997), señalan que la población se puede interpretar como, “la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. (Franco, 2014, p.144)

En este caso, el objeto de estudio de la población estará constituido por 10 grupos de estudiantes de octavo grado de la jornada vespertina los cuales conforman un total de 270 adolescentes, partiendo de esto, se trabajará con dos grupos (el grupo control y el grupo experimental) y 15 profesores del octavo grado.

3.3.2. Muestra

Respecto de la muestra, Arias, (2006) la define como “Un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p.83).

Para efectos de la presente investigación, se seleccionó una muestra poblacional, tomando en cuenta a dos grupos de estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo de Bugaba, además de los docentes del plantel que por ser pocos se consideró la totalidad de ellos.

Cuadro 1. Población y muestra

Sujetos	Población	%	Muestra	%
Docentes	15	100.00	15	100.00
Estudiantes	270	100.00	68	25.00

Totales	285	100.00	83	22.80
---------	-----	--------	----	-------

Fuente: Arauz, S. (2019)

Muestra: Para efectos de la presente investigación, en el caso de los docentes fueron considerados en su totalidad con el propósito de minimizar los márgenes de error. Sin embargo, de la población estudiantil sí se seleccionó una muestra con su respectiva fórmula:

Fórmula estadística para la muestra

La fórmula para calcular el tamaño de muestra cuando se conoce el tamaño de la población es la siguiente:

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Donde:

- n : tamaño de la muestra
- N : tamaño de la población
- Z : nivel de confianza
- P : probabilidad de ocurrencia
- Q : probabilidad de no ocurrencia
- e : margen de error

Con el objeto de calcular una muestra representativa de los estudiantes del Octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo, se utilizaron los siguientes datos:

$$N = 68$$

$$Z = 95 \%$$

$$P = 0.50$$

$$Q = 0.50$$

$$e = 5 \%$$

Para una población finita de 270 individuos, con un nivel de confianza de 95 %, probabilidad de ocurrencia y no ocurrencia de 0.50, y una estimación de error del 5%, se debe utilizar una muestra representativa de 68 individuos ($n = 68$).

En donde, N = tamaño de la población Z = nivel de confianza, P = probabilidad de éxito, o proporción esperada Q = probabilidad de fracaso D = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción). Según esta fórmula, para una población de 270 estudiantes, pero, solo se trabajará con dos grupos de octavo grado de 34 estudiantes cada uno, siendo nuestra muestra de 68 estudiantes.

3.3.3. Tipo de muestreo.

El tipo de muestreo es aleatorio simple, la técnica de muestreo en la que todos los elementos que forman el universo y que, por lo tanto, están descritos en el marco muestral, tienen idéntica probabilidad de ser seleccionados para la muestra.

3.4 Supuestos

Los supuestos son afirmaciones, conjeturas del problema que se investiga en este caso los supuestos o hipótesis son las siguientes:

H_1 : Los juegos colaborativos mejoran la conducta disruptiva de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

Ho: Los juegos colaborativos no mejoran la conducta disruptiva de los estudiantes de octavo y noveno grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

3. 5 Descripción de variables

VARIABLES	V.I: Juegos colaborativos	V.D.: Conducta disruptiva
<p>Definición conceptual</p>	<p>Los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes; ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo. (Tarpoco, 2017, p.14)</p>	<p>La conducta disruptiva se define como un comportamiento prolongado de cualquier tipo que tenga como resultado la interrupción de la clase y requiera la intervención del profesor para poder continuar impartiendo docencia. (Correa, 2008)</p>

Operacional	La variable independiente ha sido definida operacionalmente a través del desglose en dimensiones, tales como: Habilidades cognitivas, Habilidades afectivas y Habilidades	La variable dependiente ha sido definida operacionalmente a través del desglose en dimensiones, y sus correspondientes indicadores tales como: conductas, cognitivas y psicosociales.
	Motrices. Los mismos se analizarán a través de la aplicación del software estadístico de IBM, SPSS.	
Instrumental	Para medir esta variable se utilizarán técnicas e instrumentos de recolección de la información, tales como: entrevista y cuestionario.	Para medir esta variable se utilizarán técnicas e instrumentos de recolección de la información, tales como: entrevistas, encuestas.

Fuente: Araúz, S. (2019)

3.5.1 Definición de variable

Variable Independiente: Juegos colaborativos

Los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes; ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los

participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo. (Tarpoco, 2017, p.14).

Variable Dependiente: Conducta disruptiva

La conducta disruptiva se define como un comportamiento prolongado de cualquier tipo que tenga como resultado la interrupción de la clase y requiera la intervención del profesor para poder continuar impartiendo docencia. (Correa, 2008)

3.5.2 Indicadores o dimensiones

- a. Dimensiones de la variable juegos colaborativos: Habilidades cognitivas, habilidades afectivas y habilidades motrices.
 - Sub dimensiones de las habilidades cognitivas: Reflexionar, Identificar, explicar, clasificar.
 - Indicadores: Comprende las indicaciones dadas, Sigue los movimientos secuenciales de una acción, transmite las reglas de un juego en particular y escoge entre juegos básicos, complejos para adquirir una destreza determinada, disfrutar, realización, entusiasmo, convivencia, Correr, saltar, lanzar, atrapar, transportar, conducir, empujar, halar y sus combinaciones, los movimientos específicos de cada deporte.
- b. Dimensiones de la variable conducta disruptiva: conductas, cognitivo y psicosociales.
 - Indicadores: Trastornos negativos desafiantes, trastorno explosivos

intermitentes, trastorno de conducta antisocial, trastornos de personalidad, antisocial, cleptomanía, problemas de concentración, sentimiento frecuentes de frustración, incapacidad o problema para reflexionar antes de hablar, dificultades para resolver problemas, falta de empatía, falta de remordimiento, síntomas de grandiosidad, negatividad persistente, Irritabilidad constante y persistente, baja autoestima.

3. 6 Descripción de instrumentos

3.6.1. Escala de Likert

La escala de Likert es un método de medición utilizado por los investigadores con el objetivo de evaluar la opinión y actitudes de las personas. Para efecto de esta investigación se utilizará la siguiente escala de frecuencia: Siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca y nunca

3.6.2. Cuestionarios

Cuestionario es un conjunto de preguntas que se confecciona para obtener información con algún objetivo en concreto. Existen numerosos estilos y formatos de cuestionarios, de acuerdo con la finalidad específica de cada uno. En este estudio se aplica una encuesta de 28 ítems o preguntas que responden a las variables que se están estudiando.

Validez del instrumento por Alfa de Cronbach

3.6.3. Validez y fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
.874	.810	28

Fuente: Software SPSS.

La fiabilidad de un instrumento se define como la variación de la puntuación verdadera con respecto a la puntuación observada, calculada a través de la razón entre las respectivas varianzas. Para este estudio se aplicaron 7 pruebas pilotos las cuales se procesaron a través del programa SPSS utilizando el método estadístico alfa de Cronbach, el cual, en este caso, dio como resultado, 0.874 lo cual significa que es fiable el instrumento.

3.7 Tratamiento de la información

El tratamiento de datos es el proceso de recopilar información sin procesar y transformarlo en una forma utilizable; esto se hace a través de una secuencia de operaciones. Para lograr esto se utilizó el software de la IBM, el cual es un software para el tratamiento, procesamiento de la información a través de medios estadísticos,

el cual permite presentar los resultados de forma gráfica para la mejor comprensión de la información.

3.7.1 Técnica de análisis de los datos.

Para los datos cuantitativos se utilizará el cuestionario y se tabularán los datos en el programa SPSS. Se presentarán a través de tablas y gráficas en donde se podrán observar los resultados obtenidos luego de su aplicación.

Se llevará a cabo de la aplicación de los instrumentos vinculados.

Criterios de inclusión: solamente los estudiantes de 8° grado son los que formarán parte de la muestra, además los 15 profesores que conforman el cuerpo docente.

3.7.2 Técnica de presentación de los datos

El procesamiento de los datos se hará a través del uso del programa estadístico SPS, el cual permite obtener datos confiables. Además, se presentan cuadros y gráficos que contienen en forma porcentual las respuestas de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4. 1 Análisis de los datos cualitativos

Los datos cualitativos se refieren a la entrevista aplicada a los docentes consejeros de los grupos de estudiantes que presentan algunas conductas disruptivas.

Cuestionario aplicado a los docentes consejeros:

¿Qué comportamiento observa en algunos estudiantes que considere afecta el ambiente escolar?

Respuesta: Inquietud, falta de concentración, interrumpe las clases constantemente,

¿Qué comportamiento observa en algunos estudiantes que considera afecta su rendimiento escolar?

Respuesta: El comportamiento que más le afecta es la falta de concentración.

¿Tiene estudiantes que muestran conductas desafiantes y hostiles?

Respuesta: Sí, existen estudiantes que se comportan con violencia, llamando la atención, con ganas de discutir y pelear

¿Observa en el aula estudiantes con hiperactividad que interrumpen constantemente la clase?

Respuesta: Sí, tenemos estudiantes con ese tipo de comportamiento

¿Qué estrategias utiliza para poder mantener el control de la clase?

Respuesta: Muchas veces, llamarle la atención e imponer castigos.

¿Cómo consigue mantener la atención de la clase ante estos comportamientos?

Respuesta: Con llamados de atención constantes

¿Cómo consigue mantener la atención de sus estudiantes después de haber atendido la conducta disruptiva presentada?

Respuesta: Imponiéndoles asignaciones

¿Conoce los juegos colaborativos?

Respuesta: No, sé de qué se trata.

¿Alguna vez ha utilizado juegos colaborativos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para fomentar la integración de grupos?

Respuesta: No los he utilizado

¿A nivel personal ha participado alguna vez, de los juegos colaborativos?

Respuesta: No nunca

¿Estaría interesado (a) en conocer sobre los juegos colaborativos para las mejoras de las conductas disruptivas?

Respuesta: Estaría interesado siempre y cuando sean un apoyo para disminuir este

tipo de conductas que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Consejeros que manifiestan que sus estudiantes no participan de juegos colaborativos.

¿Qué comportamiento observa en algunos estudiantes que considere afecta el ambiente escolar?

Respuesta: un comportamiento muchas veces hostil, muestra poca atención, hablan mucho.

¿Qué comportamiento observa en algunos estudiantes que considera afecta su rendimiento escolar?

Respuesta un comportamiento de irresponsabilidad, a veces, no entregan las asignaciones o no traen los materiales que se les solicita.

¿Tiene estudiantes que muestran conductas desafiantes y hostil?

Respuesta: Sí, tenemos algunos que se muestran a la defensiva, con ganas de discutir o buscar problemas con los compañeros.

¿Observa en el aula estudiantes con hiperactividad que interrumpen clase?

Respuesta: Sí, tenemos estudiantes hiperactivos, nunca faltan.

¿Qué estrategias utiliza para poder mantener el control de la clase?

Respuesta: Mantenerlos ocupados,

¿Cómo consigue mantener la atención de la clase ante estos comportamientos?

Respuesta: Llamándoles la atención, imponiendo el orden.

¿Cómo consigue mantener la atención de sus estudiantes después de haber atendido la conducta disruptiva presentada?

Respuesta: darles trabajo que hacer, tareas.

¿Conoce los juegos colaborativos?

Respuesta: No, se cuáles son exactamente.

¿Alguna vez ha utilizado juegos colaborativos como estrategia de enseñanza y aprendizaje para fomentar la integración de grupos?

Respuesta: No, los he utilizado

¿A nivel personal ha participado alguna vez, de los juegos colaborativos?

Respuesta: No, nunca

¿Estaría interesado (a) en conocer sobre los juegos colaborativos para las mejoras de las conductas disruptivas?

Respuesta: Estaría interesado siempre y cuando sean un apoyo para disminuir este tipo de conductas que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entrevista aplicada luego de terminar con el estudio, o sea, la aplicación de las actividades colaborativas

¿Conoce sobre las actividades colaborativas?

Respuesta: No conocía mucho de estas actividades, pero con la puesta en marcha de esta investigación he podido conocer algunas actividades que son muy entretenidas y veo que fomentan el trabajo en equipos.

¿Qué importancia tiene para usted que a sus estudiantes se les ponga a practicar este tipo de actividades?

Respuesta: Creo que el que practiquen estas actividades es muy importante a lo largo de que los chicos estuvieron participando de estas actividades, ellos han estado con más ánimo de participar en los trabajos en grupo, están más atentos, y no interrumpen, tanto la clase, considero que ha sido una buena experiencia para ellos.

¿Ha podido observar cambios positivos en los estudiantes que han estado participando de las actividades recreativas, durante este año?

Respuesta: Sí, definitivamente ha sido mucha la diferencia, ellos han estado participando de estas actividades y los cambios si se han visto, el grupo que practica las actividades recreativas y colaborativas, ha estado más atento, más participativo, y las molestias e interrupciones en las clases han disminuido, este proyecto ha sido de

gran beneficio.

¿Considera beneficioso que este tipo de programas de actividades se implementen a todos los grupos de clases?

Respuesta: Me parece que sí, sería excelente; ya que los chicos necesitan una forma donde puedan canalizar sus energías y este tipo de actividades consideramos pueden ser una herramienta, útil para ellos.

Además, se nota la diferencia cuando llegan al aula de clases, porque su comportamiento cambia de manera muy positiva

¿Cree usted que es importante que los docentes conozcan cuáles son las actividades recreativas que puedan ayudar a disminuir las actitudes disruptivas?

Respuesta: Sí, lo creo, esto le permitirá al profesor poner en práctica en el salón de clases algún de estas actividades que favorecen la disminución de actitudes negativas en el aula.

4.2. Análisis de los datos cuantitativos

Se presentan los datos cuantitativos de la encuesta dirigida a los estudiantes de VIII° Grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

Variable 1 Juegos colaborativos.

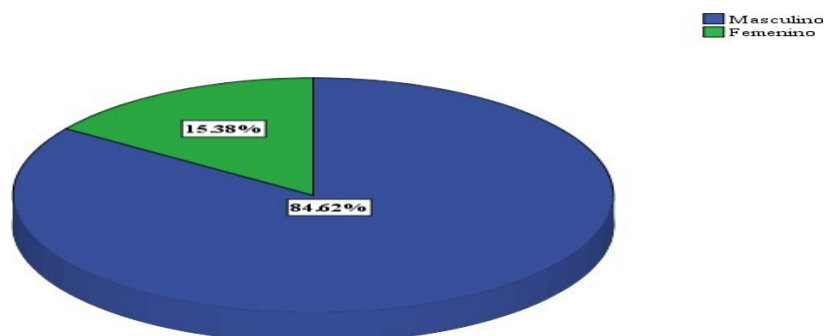
Cuadro No.2 Población y Muestra

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	13 años	3	23.1	23.1
	14 años	6	46.2	69.2
	15 años	1	7.7	76.9
	16 años	1	7.7	84.6
	No respondió	2	15.4	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Los datos demográficos en cuanto a la edad de los encuestados, muestran que un 46.2% tienen 14 años de edad, un 23.1% tienen 13 años de edad y un 15.4% oscila entre los 15 y 16 años de edad, el resto no respondió.

Gráfica No. 1 Población y muestra.



Fuente: Araúz, S. (2019)

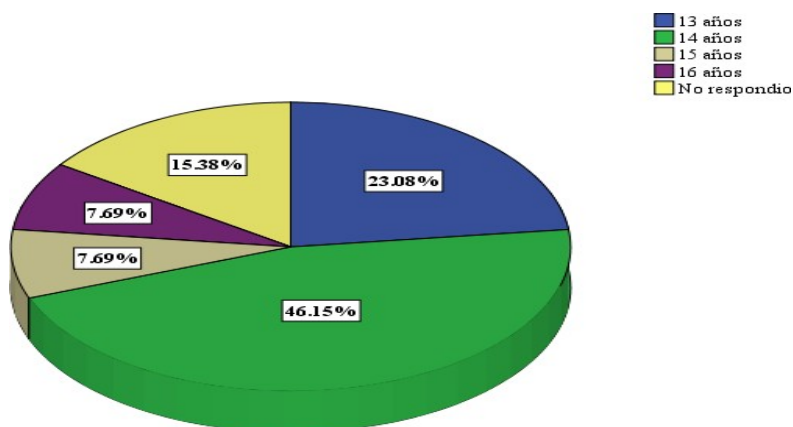
Cuadro No.3 Género de Estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
Masculino	11	84.6	84.6
Femenino	2	15.4	100.0
Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Los datos demográficos en cuanto a género de los encuestados, muestran que un 84.6% son de género masculino y un 15.4% son de género femenino.

Gráfica No. 2 Género de Estudiantes



Fuente: Araúz, S. (2019)

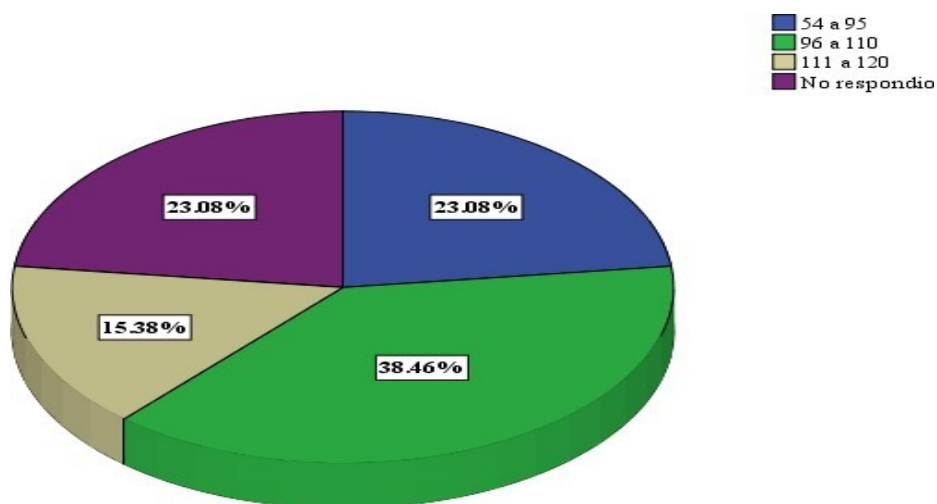
Cuadro 4 Peso en libras de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
54 a 95	3	23.1	23.1
96 a 110	5	38.5	61.5
111 a 120	2	15.4	76.9
No respondió	3	23.1	100.0
Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Los datos demográficos en cuanto al peso en libras de los encuestados, muestran que un 38.5% tienen 96 a 110 libras de peso, un 23.1% tienen 54 a 95 libras de peso y un 15.4% tienen 111 a 120 libras de peso, el resto no respondió.

Gráfica 3. Peso en libras de los Estudiantes.



Fuente: Araúz, S. (2019).

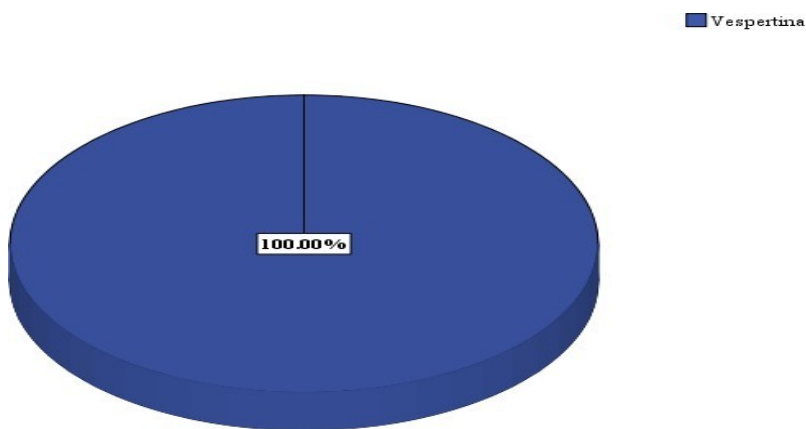
Cuadro No. 5. Jornada de estudio

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Vespertina	13	100.0	100.0

Fuente: Araúz, S. (2019)

En cuanto a la jornada de estudios de los encuestados, un 100% respondió que su jornada es vespertina.

Gráfica 4. Jornada de estudio



Fuente: Araúz, S. (2019)

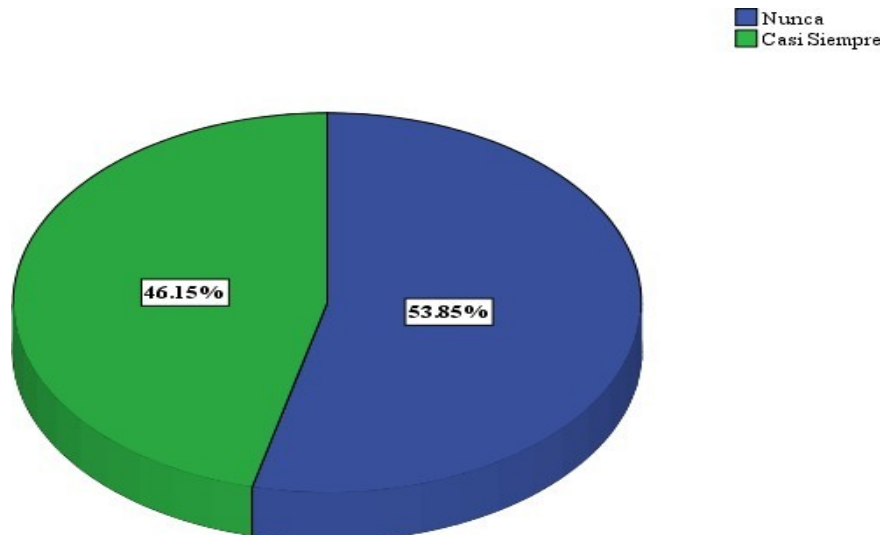
Cuadro No. 6. Práctica de juegos colaborativos

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	53.8	53.8
	Casi Siempre	6	46.2	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Sobre si se ha practicado antes juegos colaborativos los encuestados respondieron un 53.8% dijo que nunca; mientras que un 46.2% dijo que casi siempre

Gráfica 5. Práctica de juegos colaborativos



Fuente: Araúz, S. (2019)

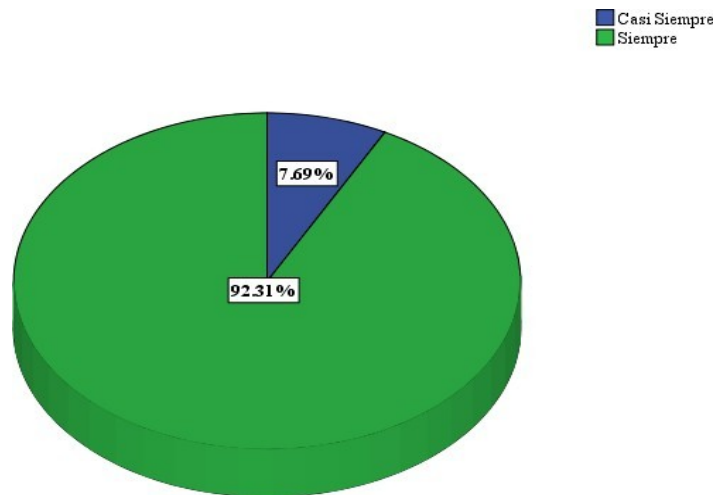
Cuadro No. 7. Convivencia entre alumnos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	1	7.7	7.7
	Siempre	12	92.3	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

En relación al cuestionamiento sobre si los juegos te ayudan a convivir entre tus compañeros, un 92.3% contestó que siempre; mientras que un 7.7% dijo que casi siempre.

Gráfica 6. Convivencia entre alumnos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

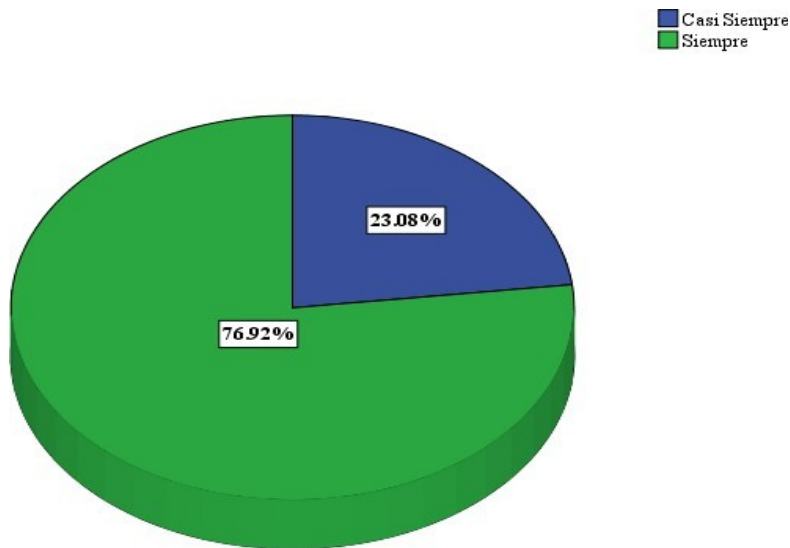
Cuadro No. 8. Los juegos te motivan a ser mejor.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	3	23.1	23.1
	Siempre	10	76.9	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

En relación a la pregunta sobre si los juegos te motivan a ser mejor, los sujetos encuestados respondieron, así; un 76.9% respondió siempre; mientras que un 23.1 manifestó que casi siempre

Gráfica 7. Los juegos te motivan a ser mejor



Fuente: Araúz, S. (2019)

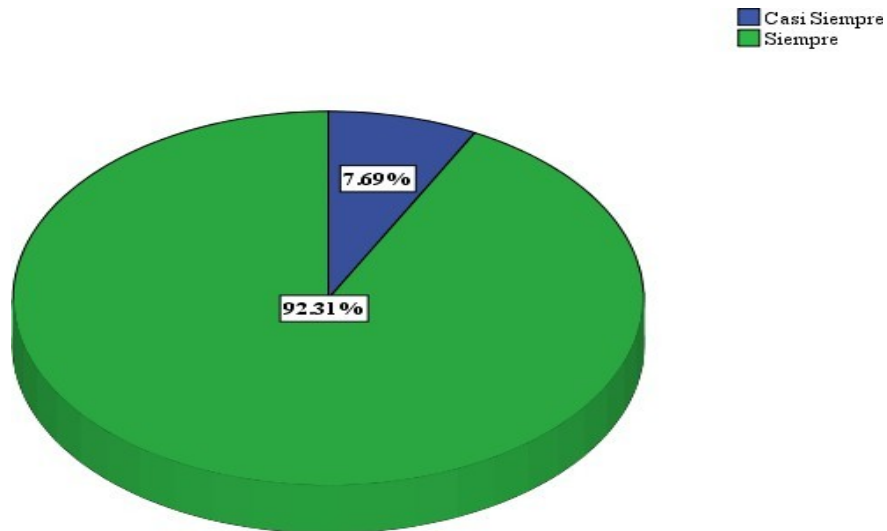
Cuadro No. 9. Juegos que te ayudan a mejorar tu disciplina.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	1	7.7	7.7
	Siempre	12	92.3	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Para la pregunta sobre si los juegos ayudan a mejorar la disciplina, los encuestados respondieron, así: un 92.3% respondió que siempre los juegos ayudan a mejorar su disciplina y un 7.7% dijo que casi siempre les ayuda

Gráfica 8. Juegos que te ayudan a mejorar tu disciplina.



Fuente: Araúz, S. (2019)

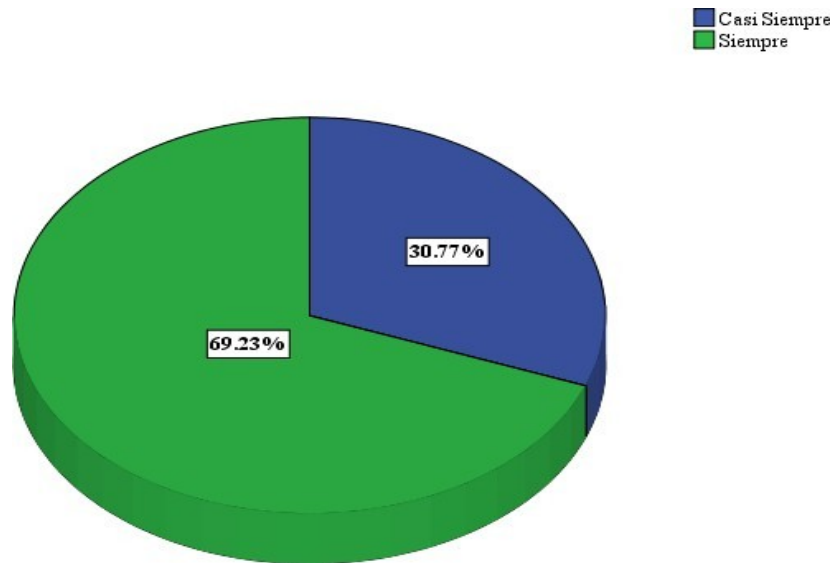
Cuadro No. 10 Practicar juegos colectivos te ayuda a guardar normas y reglas

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	4	30.8	30.8
	Siempre	9	69.2	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

En cuanto al cuestionamiento al practicar juegos colectivos te ayuda a guarda normas y reglas, los sujetos encuestados manifestaron lo siguiente; un 69.2% señaló que siempre, mientras que un 30.8% dijo que casi siempre les ayuda.

Gráfica 9. Practicar juegos colectivos te ayuda a guardar normas y reglas



Fuente: Araúz, S. (2019)

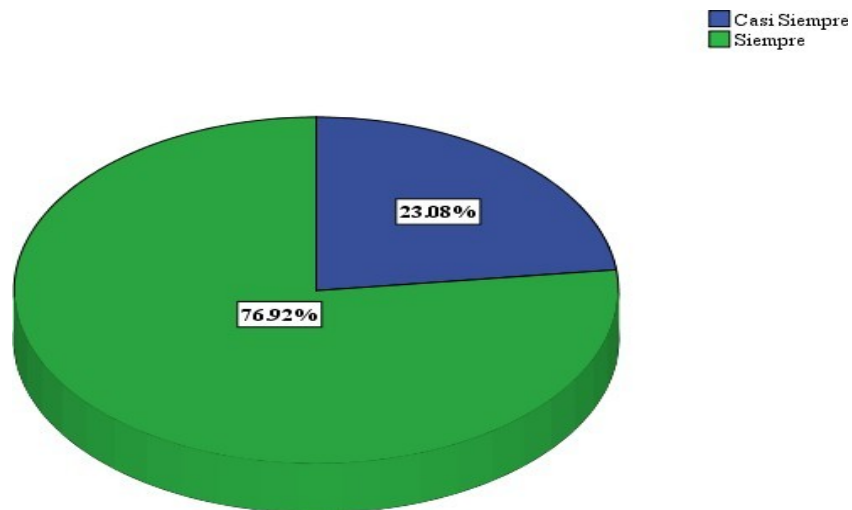
Cuadro No. 11 Esfuerzo en las habilidades físicas

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	3	23.1	23.1
	Siempre	10	76.9	100.0
Total		13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Para la pregunta sobre si mejoras las habilidades practicando el juego, los encuestados respondieron, así; un 76.9% señaló que siempre mientras que un 23.1% indicó que casi siempre mejora las habilidades.

Gráfica 10. Esfuerzo en las habilidades físicas



Fuente: Araúz, S. (2019)

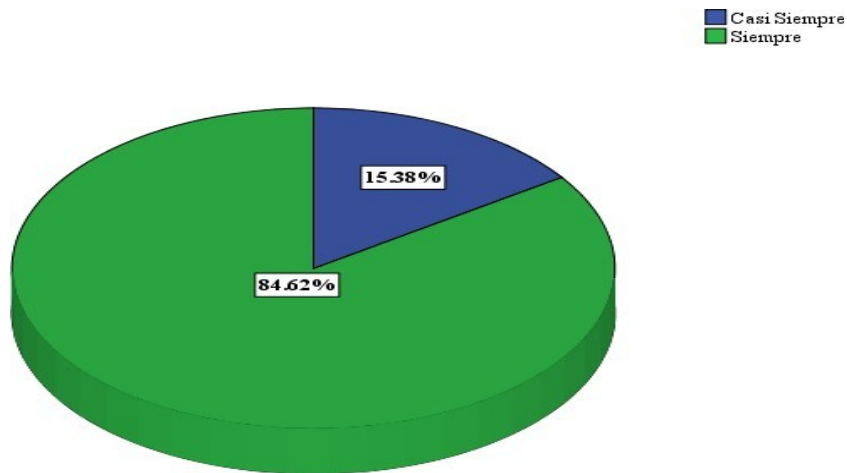
Cuadro 12. Habilidades físicas en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	2	15.4	15.4
	Siempre	11	84.6	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Según estos ítems, los sujetos encuestados respondieron que un 84.6% que siempre hay que esforzarse mucho para mejorar las habilidades físicas, mientras que un 15.4% dijo que casi siempre.

Gráfica No. 11 habilidades físicas en los juegos



Fuente: Araúz, S. (2019)

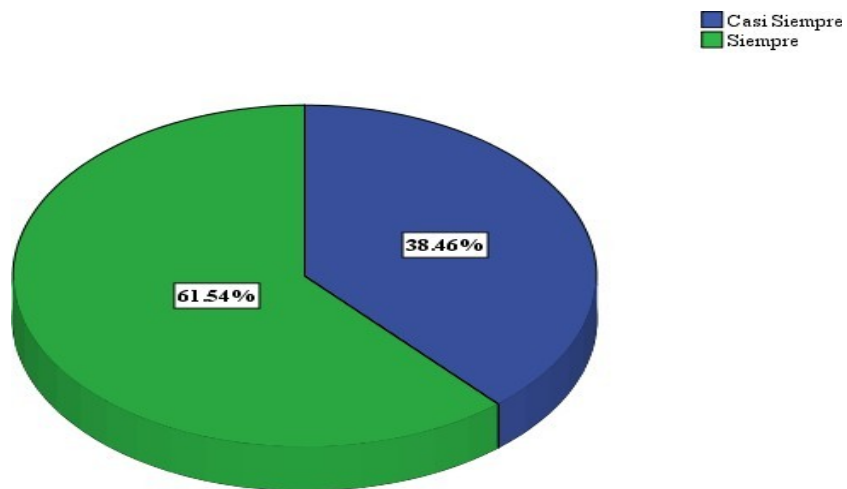
Cuadro 13. Fortalecimiento de tus piernas, brazos y abdomen.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	5	38.5	38.5
	Siempre	8	61.5	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Para el ítem si se considera que, al practicar juegos colaborativos se fortalecen las piernas, brazos y abdomen, un 61.5% respondió que siempre, mientras que un 38.5% dijo que casi siempre al practicar juegos colaborativos se fortalecen piernas, brazos y abdomen.

Gráfica No. 12 Fortalecimiento de tus piernas, brazos y abdomen



Fuente: Araúz, S. (2019)

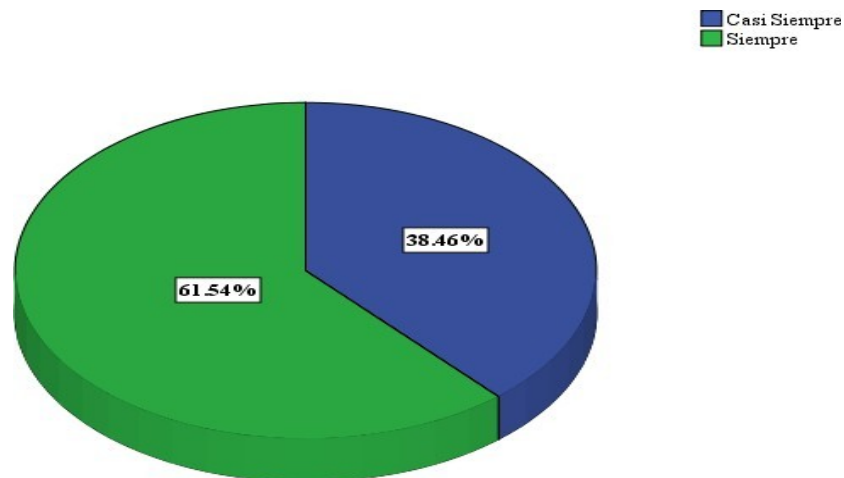
Cuadro 14. Coordinación y resistencia en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	5	38.5	38.5
	Siempre	8	61.5	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Según estos ítems los encuestados respondieron así; un 61.5% manifestó que siempre considera que al practicar juegos colaborativos adquieres más coordinación y resistencia, mientras que un 38.5% dijo que casi siempre

Gráfica No. 13 Coordinación y resistencia en los juegos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

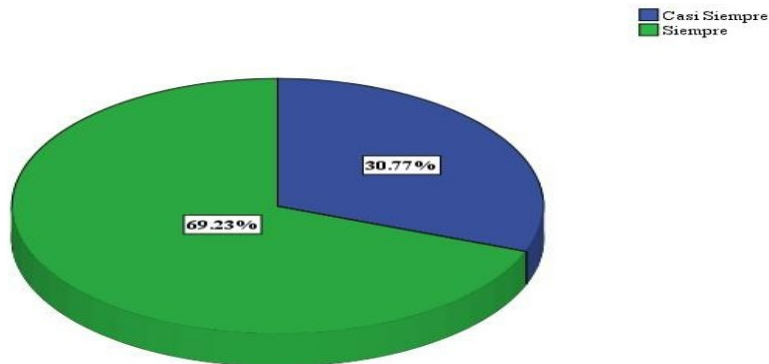
Cuadro 15. Obedecer reglas en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	4	30.8	30.8
	Siempre	9	69.2	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

En relación a la pregunta al practicar juegos colaborativos les es fácil obedecer las reglas. Los encuestados respondieron, así; un 69.2% señaló que siempre, mientras que un 30.8% dijo que casi siempre al participar en juegos colaborativos le es fácil obedecer las reglas.

Gráfica No. 14 obedecer reglas en los juegos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

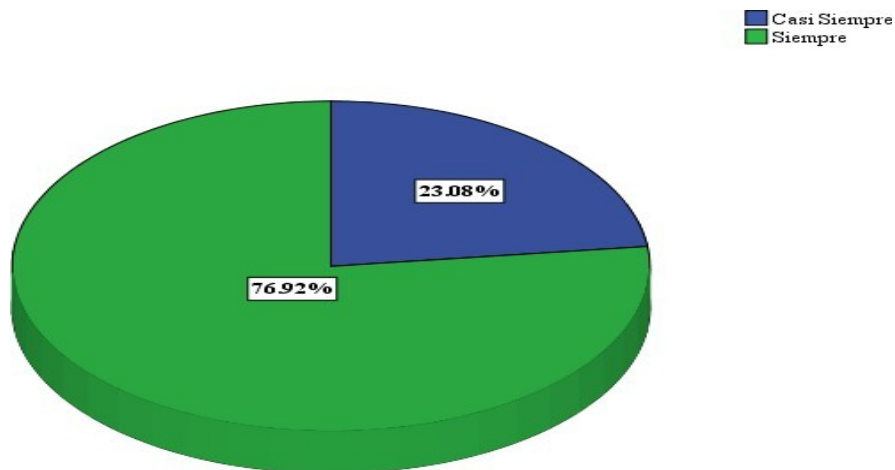
Cuadro 16. Participación en los juegos colaborativos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	3	23.1	23.1
	Siempre	10	76.9	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Con relación a la pregunta al participar en esos juegos te es más fácil trabajar en equipos, los encuestados dijeron lo siguiente: un 76.9% respondió que siempre, mientras que un 23.1% señaló que casi siempre le es fácil trabajar en equipos cuando se participa de los juegos.

Gráfica No. 15 Participación en los juegos colaborativos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

Cuadro 17. Objetivos propuestos en los juegos

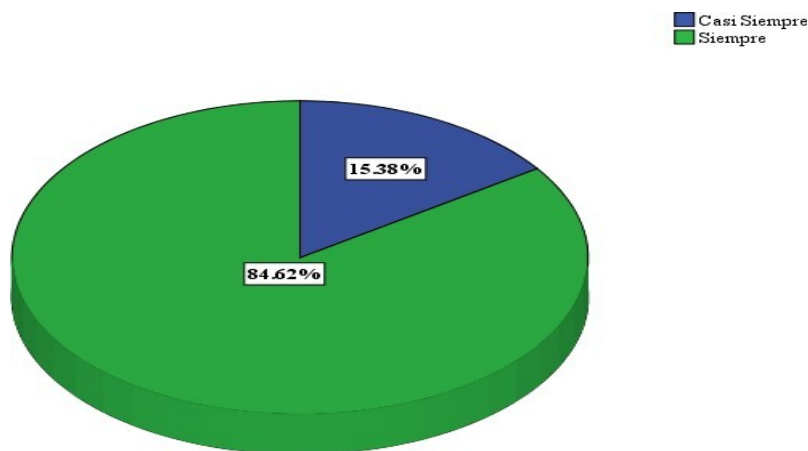
		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	2	15.4	15.4
	Siempre	11	84.6	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Fuente: Instrumento 1. Encuesta aplicada a los estudiantes de VIII grado del Colegio Daniel O. Crespo. 2023.

Con relación a este ítem sobre si participar en juegos colaborativos puedes interactuar con otros, los encuestados dijeron lo siguiente; un 84.6% dijo siempre; mientras que un 15.4% señaló que casi siempre, al participar en juegos colaborativos puedes interactuar con otros.

Gráfica No. 16 objetivos propuestos en los juegos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

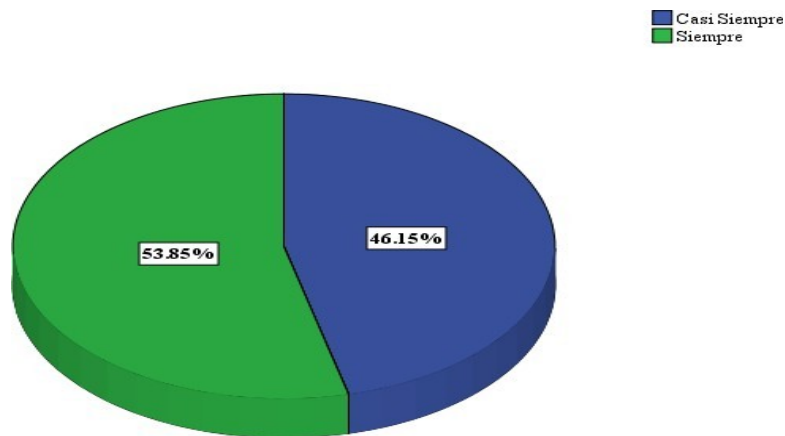
Cuadro 18. Contribución de los alumnos a alcanzar los objetivos propuestos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	6	46.2	46.2
	Siempre	7	53.8	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Para la pregunta si a través de los juegos se puede contribuir y ayudar a otros a alcanzar los objetivos propuestos, los encuestados dijeron lo siguiente; un 53.8% señaló que siempre, mientras que un 46.3% dijo que casi siempre a través de los juegos se puede ayudar a otros a alcanzar los objetivos propuestos.

Gráfica No. 17 contribución de los alumnos a alcanzar los objetivos propuestos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

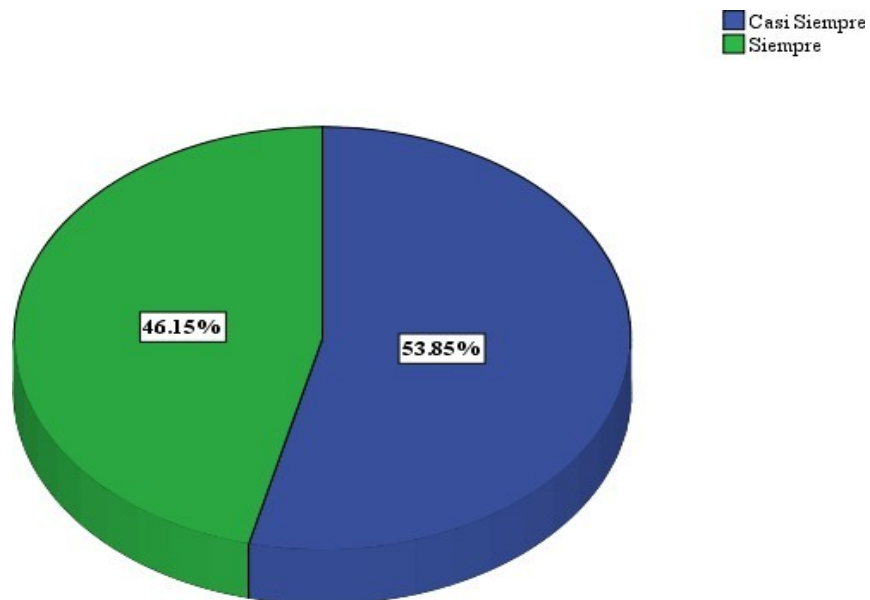
Cuadro 19. Satisfacción por participar en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	7	53.8	53.8
	Siempre	6	46.2	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Para el ítem te sientes satisfecho al participar en esos juegos los estudiantes respondieron lo siguiente; un 53.8% dijo que casi siempre, mientras que un 46.2% indicó que siempre.

Gráfica No. 18 Satisfacción por participar en los juegos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

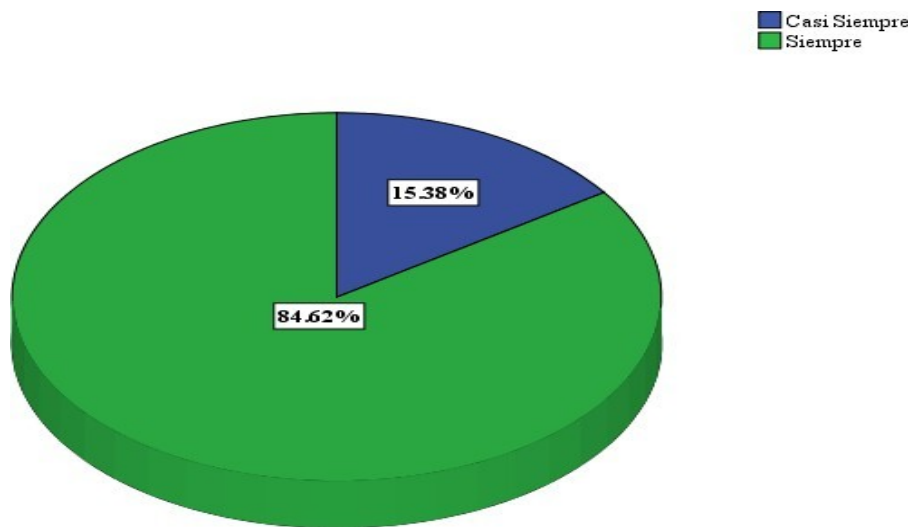
Cuadro 20. Participación en los juegos ayuda a seguir reglas

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	2	15.4	15.4
	Siempre	11	84.6	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Con relación al ítem participar en los juegos te ayuda a ser organizado y seguir reglas, los encuestados señalaron lo siguiente; un 84.6% señaló que siempre, mientras que un 15.4% dijo que casi siempre.

Gráfica No. 19 participación en los juegos ayuda a seguir reglas



Fuente: Araúz, S. (2019)

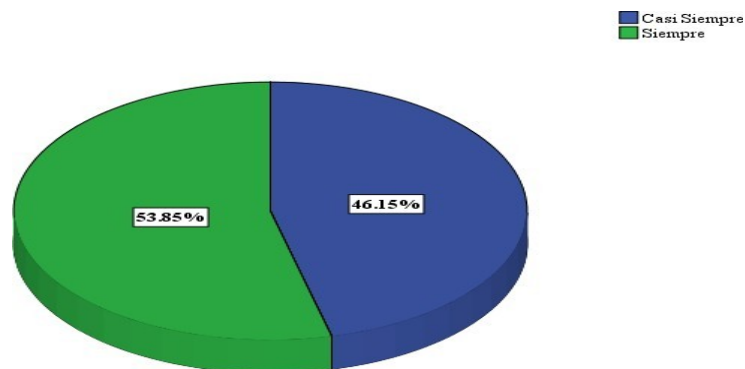
Cuadro 21. Los juegos colaborativos te ayudan a mejorar tu conducta en el salón de clases

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	6	46.2	46.2
	Siempre	7	53.8	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Según el cuestionamiento al participar en juegos colaborativos le ayuda a mejorar su conducta en el salón de clases, los encuestados indicaron lo siguiente; un 53.8% que siempre los juegos le ayudan, y un 46.2% dijo que casi siempre participar en juegos colaborativos le ayudan a mejorar la conducta en el salón de clases.

Gráfica No. 20 los juegos colaborativos te ayudan a mejorar tu conducta en el salón de clases



Fuente: Araúz, S. (2019)

Variable 2 Conductas Disruptivas

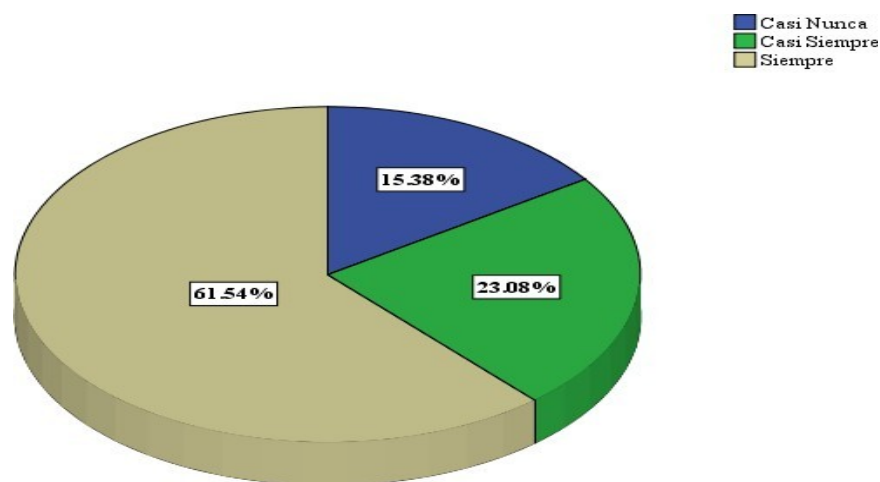
Cuadro 22. Hablan mientras el profesor explica

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Nunca	2	15.4	15.4
	Casi Siempre	3	23.1	38.5
	Siempre	8	61.5	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Para la pregunta al estar en el salón de clases los estudiantes hablan; mientras el profesor explica, los estudiantes dijeron lo siguiente: un 61.5% indicó que siempre, mientras que un 23.1% dijo que casi siempre y solo el 15.4% respondió casi nunca.

Gráfica No. 21 hablan mientras el profesor explica



Fuente: Araúz, S. (2019)

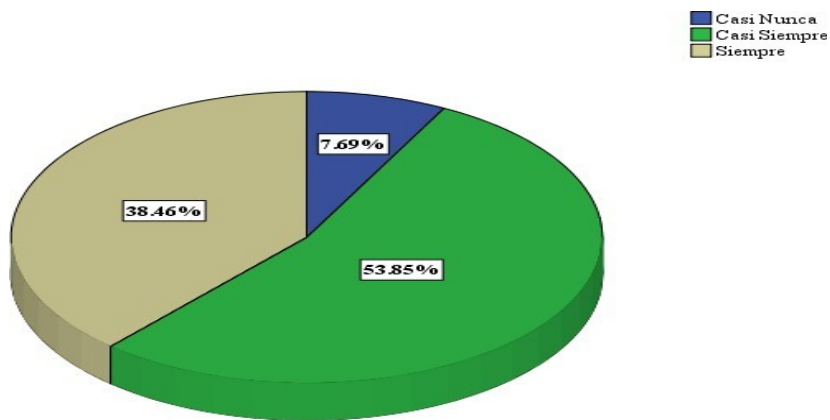
Cuadro 23. Interrumpen en clases al momento de la explicación

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Nunca	1	7.7	7.7
	Casi Siempre	7	53.8	61.5
	Siempre	5	38.5	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Según el ítem al estar en el salón de clases los estudiantes interrumpen a menudo la clase, los estudiantes respondieron, así; un 38.5% respondió que siempre, mientras que un 53.8% dijo que casi siempre mientras que solo un 7.7% dijo que casi nunca

Grafica No. 22 interrumpen en clases al momento de la explicación



Fuente: Araúz, S. (2019)

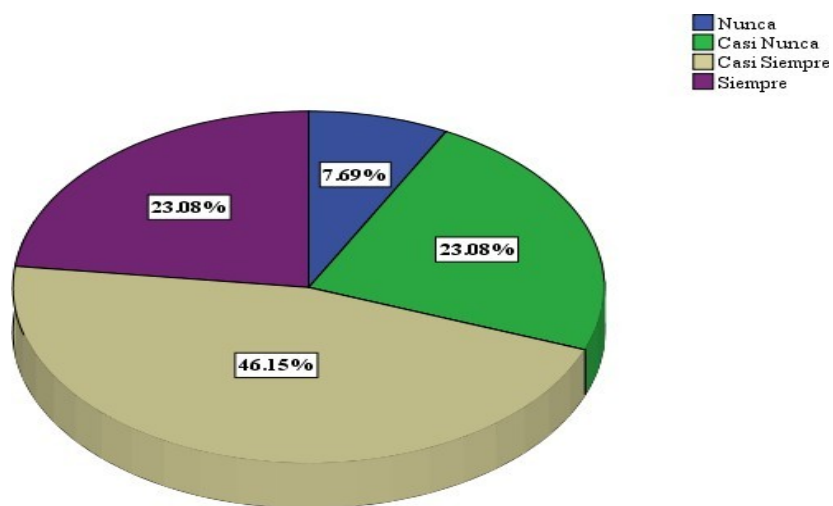
Cuadro 24. Gritos en el salón de clases

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	1	7.7	7.7
	Casi Nunca	3	23.1	30.8
	Casi Siempre	6	46.2	76.9
	Siempre	3	23.1	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

En cuanto al ítems al estar en el salón de clases los estudiantes gritan, los estudiantes señalaron lo siguiente; un 46.2% dijo casi siempre, mientras que un 23.1% dijo que siempre los estudiantes gritan al estar en el salón. Mientras que un 23.1% dijo que casi nunca y solo un 7.7% dijo que nunca.

Gráfica No. 23 Gritos en el salón de clases



Fuente: Araúz, S. (2019)

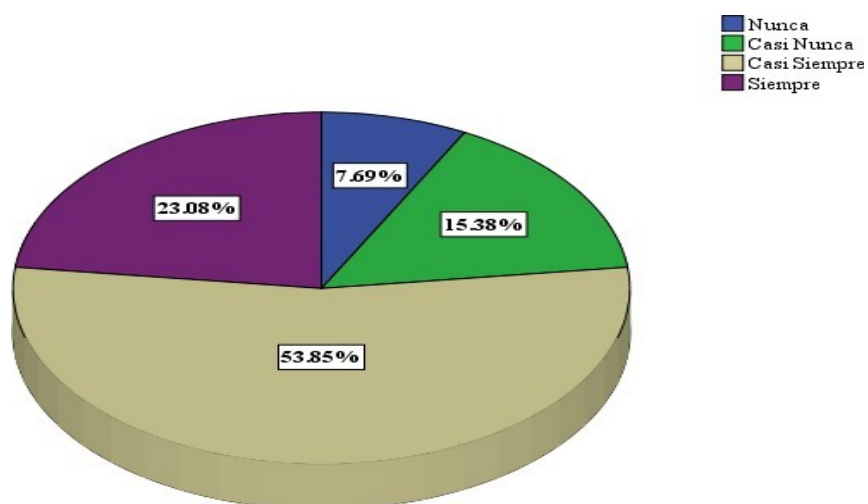
Cuadro 25. Asignaciones desarrolladas en el salón de clases

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	1	7.7	7.7
	Casi Nunca	2	15.4	23.1
	Casi Siempre	7	53.8	76.9
	Siempre	3	23.1	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Con relación al ítem si los estudiantes realizan las asignaciones dadas por el profesor, los estudiantes señalaron lo siguiente; un 53.8% dijo que casi siempre, mientras que un 23.1% dijo que siempre; no obstante, que un 15.4% dijo que casi nunca y solo un 7.7% señaló que nunca.

Gráfica No. 24 asignaciones desarrolladas en el salón de clases



Fuente: Araúz, S. (2019)

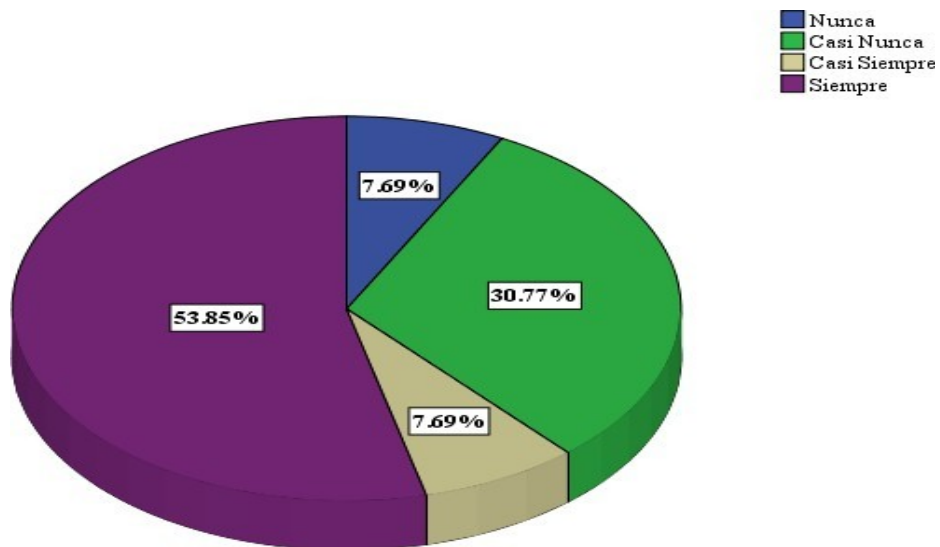
Cuadro 26. Vulgaridades en el salón de clases

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	1	7.7	7.7
	Casi Nunca	4	30.8	38.5
	Casi Siempre	1	7.7	46.2
	Siempre	7	53.8	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Con relación a la pregunta al estar en el aula los estudiantes dicen vulgaridades, los estudiantes respondieron lo siguiente: un 53.8% dijo que siempre, mientras que un 30.8% dijo que casi nunca y el resto oscila entre casi siempre y nunca.

Gráfica No. 25 vulgaridades en el salón de clases



Fuente: Araúz, S. (2019)

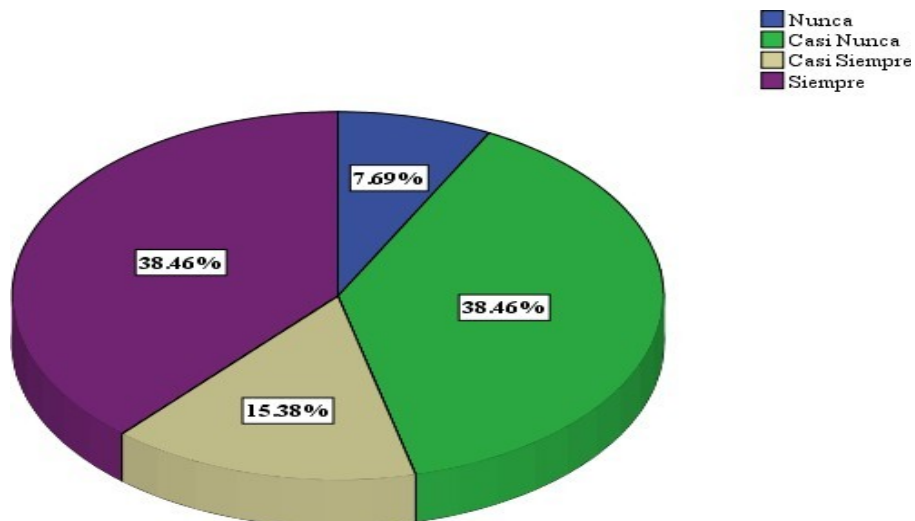
Cuadro 27. No piden permiso al salir del salón de clases.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	1	7.7	7.7
	Casi Nunca	5	38.5	46.2
	Casi Siempre	2	15.4	61.5
	Siempre	5	38.5	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Acerca de si al estar en el aula los estudiantes salen sin permiso, los estudiantes respondieron lo siguiente: un 38.5% dijo que siempre, mientras que un 15.4% dijo que casi siempre, mientras que el resto respondió casi nunca o nunca.

Gráfica No. 26 No piden permiso al salir del salón de clases.



Fuente: Araúz, S. (2019)

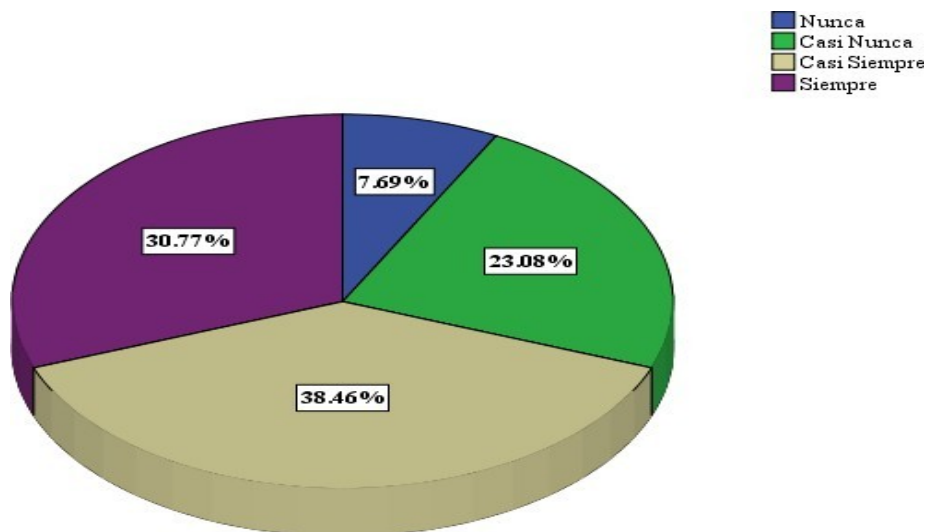
Cuadro 28. No obedece cuando el docente llama la atención

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	1	7.7	7.7
	Casi Nunca	3	23.1	30.8
	Casi Siempre	5	38.5	69.2
	Siempre	4	30.8	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

A cerca de si al estar en el aula los estudiantes no hacen caso cuando el profesor les corrige, los estudiantes respondieron así: un 69.3% entre siempre y casi siempre mientras que un 30.7% señalo que entre nunca y casi nunca

Gráfica No. 27 No obedece cuando el docente llama la atención



Fuente: Araúz, S. (2019)

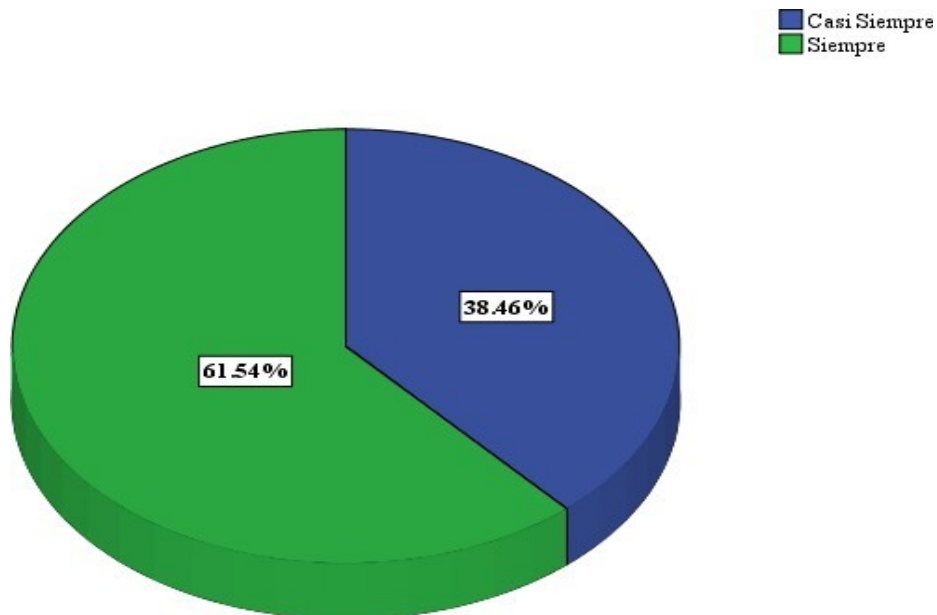
Cuadro 29. Burlas entre compañeros en el salón de clases

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	5	38.5	38.5
	Siempre	8	61.5	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

A cerca de si al estar en el aula los compañeros se burlan unos de otros, los estudiantes respondieron así: un 61.5% dijo que siempre los compañeros se burlan unos de otros, mientras que un 38.5% dijo que casi siempre.

Gráfica No. 28 Burlas entre compañeros en el salón de clases



Fuente: Araúz, S. (2019)

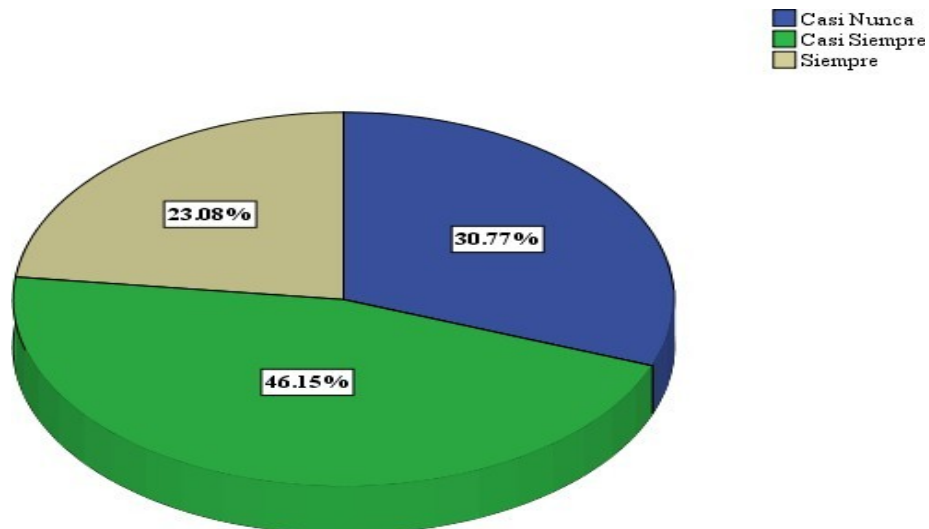
Cuadro 30. Peleas entre compañeros

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Nunca	4	30.8	30.8
	Casi Siempre	6	46.2	76.9
	Siempre	3	23.1	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

En cuanto a si al estar en el aula hay peleas entre compañeros los estudiantes respondieron así; un 46.2% dijo que casi siempre, mientras que un 30.8% dijo que casi nunca y un 23% dijo que siempre hay peleas entre los compañeros.

Gráfica No. 29 Peleas entre compañeros.



Fuente: Araúz, S. (2019)

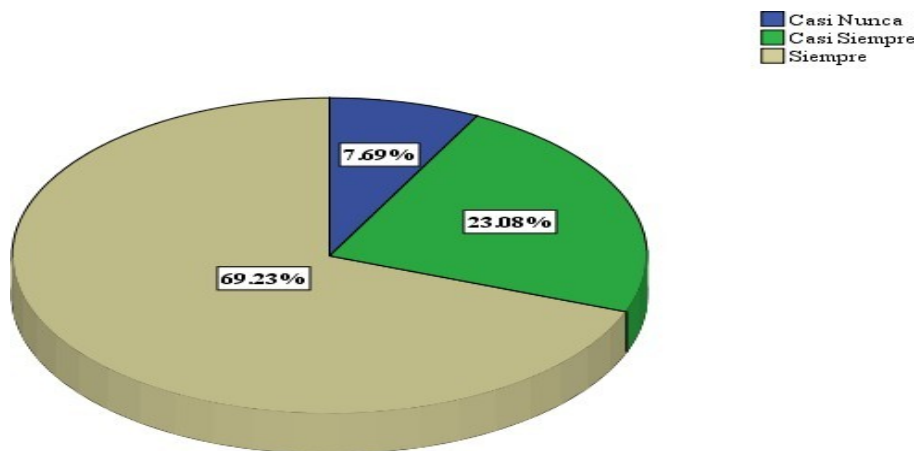
Cuadro 31. Reglas y normas en el momento de hacer juegos colaborativos

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Nunca	1	7.7	7.7
	Casi Siempre	3	23.1	30.8
	Siempre	9	69.2	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

En cuanto a si crees que en la aplicación de juegos colectivos se aprende a seguir reglas y normas los estudiantes respondieron lo siguiente; un 69.2% dijo que siempre se aprende, mientras que un 23% dijo que casi siempre se aprende a seguir reglas y normas, el resto que casi nunca.

Gráfica No. 30 Reglas y normas en el momento de hacer juegos colaborativos



Fuente: Araúz, S. (2019)

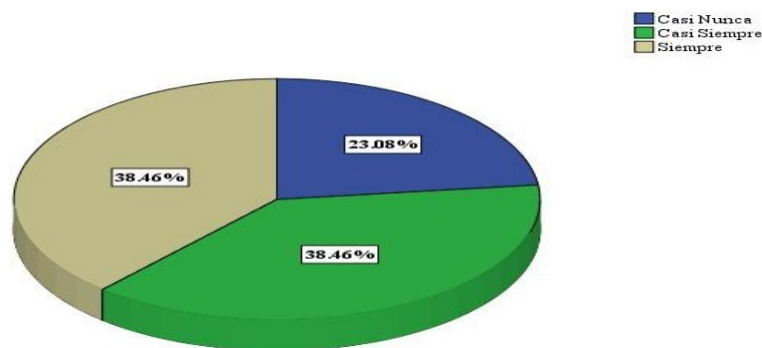
Cuadro 32. Disminución de las conductas disruptivas en el salón

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Nunca	3	23.1	23.1
	Casi Siempre	5	38.5	61.5
	Siempre	5	38.5	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Según si puede la aplicación de juegos colectivos disminuir las conductas disruptiva en el aula, los estudiantes respondieron lo siguiente: un 38.5% dijo que siempre y un 38.5% señaló que casi siempre, la aplicación de juegos colectivos disminuir las conductas disruptivas en el aula de clases, mientras que el resto dijo que casi nunca

. Gráfica No. 31 Disminución de las conductas disruptivas en el salón



Fuente: Araúz, S. (2019)

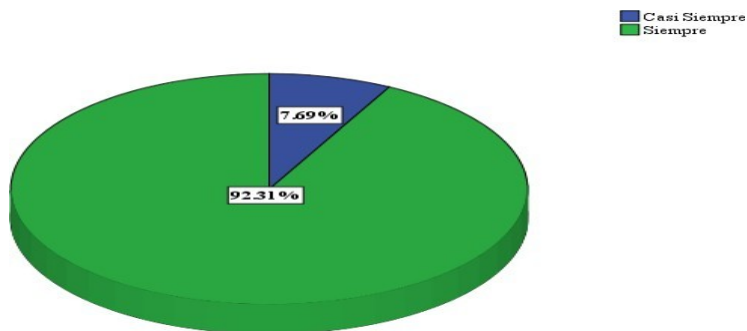
Cuadro 33. Mantienes la disciplina cuando aplicas juegos colaborativos.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casi Siempre	1	7.7	7.7
	Siempre	12	92.3	100.0
	Total	13	100.0	

Fuente: Araúz, S. (2019)

Acerca de si se aplican juegos colectivos, sientes que tienes más disciplina y puedes lograr mejores resultados en tus estudios, los estudiantes respondieron lo siguiente: un 92.3% dijo que siempre siente que cuando se aplican juegos colectivos se siente que tienen más disciplina y se pueden lograr mejores resultados en los estudios

Gráfica No. 32 Mantienes la disciplina cuando aplicas juegos colaborativos.



Fuente: Araúz, S. (2019)

CONCLUSIONES

Culminado el t3pico de estudio y considerando los hallazgos registrados, sobre todo, atendiendo a los objetivos planteados se procede a presentar las siguientes conclusiones:

En cuanto al objetivo, Identificar los juegos colaborativos que utilizan los docentes a fin de mejorar la conducta disruptiva de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

- Se ha podido identificar y seleccionar los juegos colaborativos que utilizan los docentes a fin de mejorar la conducta disruptiva de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo, entre estas actividades est3n los juegos tales como:

Juegos recreativos, juegos colectivos, juegos colaborativos y los juegos mentales muy importantes tambi3n.

- Describir las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

Las conductas disruptivas en las que los estudiantes incurren mientras están en las aulas de clases son algunas como: interrumpir intencionalmente durante las explicaciones del profesor.

Interrumpir mientras se desarrollan las tareas en el aula de clases.

Emitir conductas de provocación hacia el profesor.

Desobedecer las normas del aula, salir sin pedir permiso, fomentar discusiones o Iniciar peleas. Otras actividades disruptivas que podemos describir están las de generar ruidos molestos, repetitivos,

Llegar tarde a clase, no traer el material escolar y no cumplir con los deberes escolares, descuidar el mobiliario del Colegio, entre otros.

Considerando el objetivo, Determinar el efecto de la intervención de los juegos colaborativos para la mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

- Se ha podido determinar el efecto positivo en la disminución de las actitudes disruptivas; ya que se pudo comprobar que el practicar estas actividades, por un tiempo determinado se verificó que efectivamente sí, se logra disminuir las actitudes disruptivas en los estudiantes de VIII grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

Con respecto al objetivo, Implementar las estrategias didácticas que mejoren las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

- La propuesta del estudio es un compendio de actividades recreativas las cuales pueden ser aplicadas en los adolescentes para lograr disminuir actitudes disruptivas y poder, así, lograr que los estudiantes estén más clamados en el aula de clases, más atentos y mejor concentrado para lograr aprendizajes significativos.
- La propuesta, también, puede ser un marco de referencia para otros centros educativos, no solamente para el Colegio Daniel Octavio Crespo, se pueden aplicar con los pares de estos adolescentes quienes necesitan tener un espacio para desahogar sus energías, malos humores y calmar quizás la ansiedad propia de los cambios hormonales de su edad, las actividades recreativas les ayuda de desahogar toda esa energía y canalizarla positivamente.

RECOMENDACIONES

Una vez planteadas las conclusiones y atendiendo a los hallazgos registrados en la investigación, se procede a presentar las siguientes recomendaciones:

La implementación de los juegos colaborativos que utilizan los docentes a fin de mejorar la conducta disruptiva de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo, entre estas actividades están los juegos tales como: Juegos recreativos, juegos colectivos, juegos colaborativos y los juegos mentales muy importantes también.

Por otro lado, al identificar las conductas disruptivas se puede implementar las actividades recreativas o los juegos colaborativos para poder disminuir las tendencias sobre estas actitudes. De forma tal que, se pueda lograr un ambiente más calmado en el aula a fin de que el desarrollo de la clase sea más eficiente.

En ese mismo orden de ideas se recomienda; Implementar las estrategias didácticas que mejoren las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

Implementar la propuesta que se ofrece como resultado de la investigación, la cual es un compendio de actividades recreativas que ya fueron probadas y se comprobó que sí se logra una disminución de las actitudes disruptivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias. (2006). *El proyecto de investigación*. Introducción a la metodología científica. (6ª ed.). Editorial Episteme.
- Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos... otra vez*. (2ª ed.). Caracas: Guarura Ediciones.
Recuperado de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/inpress/artretos1080.pdf>
- Cetina, A. S. (2011). *Problemas familiares generadores de conductas disruptivas en alumnos*, 2, 423–432.
- Fontana, D. (1994). *El control del comportamiento en el aula*. Barcelona: Paidós. García, H. (20 de marzo de 2012). Blog. Recuperado el 22 de febrero de 2017, de Blog: <https://familiahazel1.blogspot.com/2012/03/tipos-de-familia-en-laactualidad.html>
- Gómez (2015). *El juego cooperativo: una propuesta pedagógica para disminuir las conductas disruptivas en los estudiantes del grado transición de la I.E.D. Nidia Quintero de Turbay de Bogotá, Colombia*. Universidad Libre, Bogotá. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8494/Erika%20Gomez%20proyecto%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Granero y Baena (2016). *Validación española de la versión corta del Physical Education Classroom Instrument para la medición de conductas disruptivas en alumnado de secundaria*. CPD [online]. 2016, vol.16, n.2, pp.89-98. ISSN 1989- 5879. Recuperado de: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1578-84232016000200010
- Grineski, S. (1996). *Cooperative learning in physical education*. Champaign, IL: Human Kinetics. Recuperado de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/inpress/artretos1080.pdf>
- Gutierrez, M. (25 de 01 de 2015). *Herramientas para trabajar con niños con conductas disruptivas en el aula*. Obtenido de <http://www.enlaescuelademabel.com/saludescolar/herramientas-para-trabajar-con->

[ninos-con-conductas-disruptivas-en-elaula.php](#)

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista P. (2006). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.

Martínez Cuenca, M. Á., & García García, A. D. (diciembre de 2009). La disciplina y la motivación en las aulas de primaria. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd139/la-motivacion-en-las-aulas-de-primaria.htm>

Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (1999). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo. Recuperado de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/inpress/artretos1080.pdf>

Saludisima. (02 de 02 de 2010). Principales características del adolescente. Obtenido de <http://foro.saludisima.com/principales-caracteristicas-del-adolescente-t114>

Sepúlveda Millán, J. M. (2012). El manejo de los comportamientos disruptivos en el aula de educación primaria. Segovia: Campus Publico Maria Zanbrano. Recuperado de: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18733/1/Romel%20Esleyther%20Quezada%20Salazar.pdf>

Rodríguez (2017). Las conductas disruptivas y su influencia en el comportamiento del desempeño escolar de los estudiantes de octavo grado de educación general básica superior del colegio Vicente Rocafuerte zona 8, Distrito 3, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui, Periodo Lectivo 2015 -2016. Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26497>

Sánchez, Y. (2012). La educación emocional en permanente del profesorado en la formación permanente del profesorado. I Congreso Virtual Internacional Sobre Innovación Pedagógica Y Praxis Educativa. INNOVAGOGIA, I Congreso, 227– 232.

Uribe (2015). *Disciplina en el aula y conductas disruptivas en los grados 3° y 4° de la*

Institución Educativa Liceo Juan C. Rocha de Ibagué – Tolima. Colombia.
Recuperado de:

[http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1843/1/DISCIPLINA%20EN%20EL%20A
LA%20Y%20CONDUCTAS%20DISRUPTIVAS.pdf](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1843/1/DISCIPLINA%20EN%20EL%20A
LA%20Y%20CONDUCTAS%20DISRUPTIVAS.pdf)

Valero, García y Arroyo. (2018). Metodología cooperativa para la mejora de actitudes disruptivas en educación física / Cooperative Methodologies for the Improvement of Disruptive Attitudes in Physical Education. Revista Internacional de Medicina y ciencias de la actividad física y el Deporte. Recuperado de:
<http://cdeporte.rediris.es/revista/inpress/artretos1080.pdf>

CAPÍTULO V
LA PROPUESTA.

5. 1 La propuesta

La propuesta es el resultado de todo el proceso de la investigación, la cual se refiere a un compendio de actividades recreativas que pueden ayudar a disminuir las conductas disruptivas.

Se presentan una serie de actividades que pueden lograr un ambiente más adecuado para que se pueda dar un proceso de enseñanza y aprendizaje más sano, más calmado, donde impere un ambiente por medio del cual se pueda lograr aprendizajes significativos.

5. 2 Objetivos

Objetivo general

- Presentar las actividades recreativas que aplicadas a los estudiantes pueden lograr disminuir las conductas disruptivas, creando mejores ambientes educativos.

Objetivos Específicos

- Describir las actividades recreativas y explicar en que consiste cada una a fin de aprovechar al máximo el poder practicarlas con los estudiantes.
- Describir las actividades colaborativas, explicando como es el desarrollo de cada una, a fin de ponerlas en práctica de la mejor manera que pueda ayudar a los estudiantes a mejorar sus posturas.

- Detallar que son los juegos mentales, explicando en que consisten de forma tal que puedan ser aplicados a los jóvenes, apoyándolos para un mejor desempeño en las aulas de clases.

5. 3 Justificación.

Las actitudes disruptivas han existido siempre en las aulas, máxime hoy día en que los grupos de jóvenes que conviven en las aulas de clases son jóvenes con diferentes creencias, culturas, las formas de constitución de los hogares, muchas veces, no es completa; ya que puede haber inexistencia de uno de los dos progenitores. Esto los lleva a tener actitudes de poca atención a las clases e, incluso, de llevar a la interrupción de la atención de los otros compañeros.

Durante el desarrollo de la investigación se pudo comprobar que el grupo de estudiantes a los cuales se les aplicaron la práctica de actividades colaborativas y recreativas, mostraron una mejor actitud al estudio, mejor comportamiento, y demostraron una mejor actitud al trabajo en equipos.

Esto trae como consecuencia que, la presente propuesta muestra un compendio de actividades recreativas, como respuesta para que no solo se beneficien los estudiantes del Colegio Daniel Octavio Crespo, sino que, también, pueda ser utilizado como una herramienta en la mejora de los comportamientos dentro de las aulas de clases por otras instituciones escolares que necesitan tener un elemento que les permita lograr el control de las actitudes negativas de estos estudiantes.

Se considera que, la propuesta es necesaria, la vida cada vez, es más difícil, existen

muchos problemas de tipo social y económico que afectan a los estudiantes y que se puede observar reflejado en su comportamiento en el aula de clases. Necesitamos ofrecerle una forma de bajar los índices del estrés y la ansiedad que puedan estar sufriendo debido a esos factores exógenos que el docente no puede controlar, pero que, sin embargo, si lo puede apoyar; mientras está en el colegio, aprovechando las actividades recreativas para que ellos puedan lograr estar más calmados y dispuestos al aprendizaje.

5. 4 Los juegos colaborativos.

Para iniciar a aplicar los juegos colaborativos, presentamos el cronograma del plan de acción que consta de tres fases de las actividades de los juegos incluyendo el propósito, la actividad, los medios a utilizar y la organización.

CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN

	PROPÓSITO	ACTIVIDAD	MEDIOS	ORGANIZACIÓN
PRIMERA FASE	Inicial: Lubricar las articulaciones en conjunto con el calor muscular y elevar las pulsaciones.	Calentamiento articular	Programa de calentamiento general	10 a 15 minutos cada jornada durante las 10 semanas
SEGUNDA FASE	Desarrollo: aplicación de los juegos.	Realización de los juegos	juegos colaborativos	30 minutos cada jornada durante las 10 semanas
TERCERA FASE	Final: Relajación	Ejercicios relajantes	Ejercicios relajantes	5 minutos cada jornada durante 10 semanas

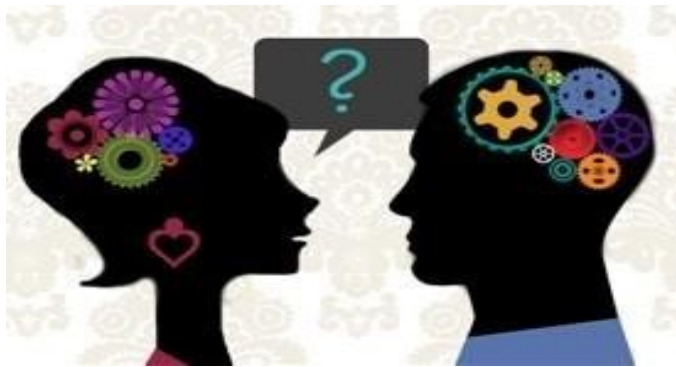
Fuente: Araúz, S. (2019)

Juegos recreativos, modernos e innovadores

- Dudas anónimas

Objetivo: El objetivo es que los alumnos puedan llevar a cabo esas cuestiones sin ninguno de los miedos mencionados anteriormente.

Materiales: bolígrafo y papel



Desarrollo del juego: A lo largo de la clase, todos los alumnos tendrán la obligación de escribir en un papel, alguna duda que, le pueda venir a la mente. Al finalizar la clase, el profesor pasará un bol o urna donde los alumnos meterán su papelito.

- La cebolla

Objetivo del juego: Fomentar la conexión del grupo, la confianza y crear un buen clima de trabajo.

Materiales: una cuerda

Desarrollo del juego: Se elegirá a una persona voluntaria de entre el grupo que sea el/la granjero/a, mientras que el resto del grupo será la cebolla.

Los participantes que forman la cebolla deben disponerse todos juntos de forma concéntrica, como formando las capas de una cebolla y el/la granjero/a debe intentar separarlos para “ir pelando la cebolla”.



- Encuentro a través de objetos

Objetivo: fomentar el trabajo en equipo y cognitivo. Materiales: pulsera, relojes, llaves,



Desarrollo del juego: Se divide el grupo en dos subgrupos. La primera parte introducirá en un saco un objeto propio, por ejemplo: unas llaves, una pulsera, etc. Y, a

continuación, la otra parte del grupo tomará un objeto, cada uno, y buscará al dueño de dicho objeto.

- Temores y esperanzas

Objetivo: trabajar la capacidad cognitiva de cada estudiante.

Materiales: hoja y bolígrafo.



Desarrollo del juego: Cada participante debe escribir en una hoja con un lápiz sus inquietudes, temores y esperanzas sobre alguna situación que ha vivido, vive o está viviendo. Una vez finalizado, el formador deberá ir dando la palabra a aquellos que deseen participar y cada uno se irá presentando mostrando la información escrita.

- ¿Quién soy? Soy yo

Objetivo: lograr la creatividad de cada estudiante. Materiales:

periódico, revistas, pegamento, cartón.



Desarrollo del juego: cada estudiante debe construir un collage con la información que más le represente de todo el material que se le ha facilitado. Finalmente, explicará a sus compañeros por qué ha seleccionado esa información y qué es lo que le representa.

- La pelota preguntona

Objetivo del juego: desarrollar el trabajo coordinativo de cada estudiante.

Materiales: una bocina y una pelota



Desarrollo del juego: Se hacen varios equipos, en función del número de personas que tenga el grupo. Se les facilitará un balón y será necesario el uso de un reproductor de música. Al inicio de la música la pelota irá rotando por cada participante de forma que no pare hasta que no cese la música. La persona que tenga la pelota en

el momento en que no se oiga sonido alguno deberá decir su nombre y una pregunta que le haga cada componente del grupo.

- El personaje famoso



Objetivo: trabajar la parte cognitiva de cada estudiante.

Desarrollo del juego: Cada componente debe elegir un personaje famoso con el que comparta su nombre. A continuación, delante de todo el grupo, debe imitar de al personaje y el resto deberá adivinar cuál es su nombre.

- Adivina quién es quien

Objetivo: trabajar el dinamismo de cada estudiante.

Desarrollo del juego: Esta dinámica está pensada para jugar cuando hay un encuentro entre dos grupos de personas distintas (es indiferente el número de integrantes de cada grupo). Tiene una metodología parecida al famoso juego de mesa ¿Quién es quién?, donde se necesita averiguar al personaje ofreciéndose información.

Ejemplo:

El grupo A, formado por cinco chicas, ofrece un dato sobre cada una de ellas sin desvelar a quién pertenece esa información.

El grupo B, formado por tres chicos, debe averiguar a cuál de las chicas corresponde cada dato, dando un razonamiento del porqué han llegado a esa conclusión.



- Garabato

Objetivo: trabajar la parte cognitiva de cada estudiante.

Materiales: lápiz y papel



Desarrollo del juego: Cada individuo toma un papel y un lápiz. Deben dibujar un pequeño garabato sobre lo que quieran, pero que sea significativo de algo que les guste o apasione. El resto de los componentes debe averiguar qué vínculo tiene cada garabato con el componente.

- La historia

Objetivo: Fomentar una buena comunicación y una reflexión crítica acerca de la información que les llega.

Desarrollo del juego: este juego puede usarse en cualquier tipo de grupo, pero está, especialmente, indicada en aquellos en los que haya miembros impulsivos que tienden a dar la opinión sobre un tema o contar una información que les ha llegado sin reflexionarla.

Se elige una historia corta y se le cuenta al voluntario que se ha quedado (al final de este apartado puedes ver un ejemplo de historia).



- Fotoproyección

Objetivo: trabajar de forma colaborativo el aspecto cognitivo.

Materiales: marcador

Desarrollo del juego: Se divide al grupo por subgrupos, en función del número de participantes en la actividad. Le ofrece a cada subgrupo una fotografía y les pide que, de manera individual, escriban qué sucedió antes de la foto, qué ocurre en el momento de la foto y qué pasará después. Cuando hayan acabado, uno a uno comparte con sus compañeros su narración. Debaten entre todos e intentan llegar a una situación común.

- Pasivo, agresivo y asertivo

Objetivo: trabajar la concentración de cada estudiante.

Desarrollo del juego El docente dirige una lluvia de ideas sobre el asertividad.

Después, de manera individual, cada uno debe pensar en la persona más sumisa que conozcan y anotar sus características sobre su comportamiento. Se les pide que se



individual, cada persona más y anotar su comportamiento. Se les pide que se

levanten todos y actúen de un lado al otro del aula o salón con una actitud sumisa, utilizando exclusivamente el lenguaje no verbal.

- La libertad

Objetivo: desarrollar el trabajo cognitivo de cada estudiante.

Desarrollo del juego: Se forman subgrupos, en función del tamaño del grupo. El dinamizador comienza a hablarles de la libertad e introduce la dinámica. Por grupos, deben abordar los siguientes temas:

-Un momento de mi vida en el que me sentí libre.

-Un momento de vida en el que me sentí oprimido.



- El dado



Objetivo: Reflexionar sobre la situación actual del grupo y mejorar las relaciones entre los miembros.

Materiales: páginas y lápiz .

Desarrollo del juego: Esta dinámica se realiza para conocer la situación actual del grupo y que los jóvenes reflexionen sobre dicha situación y hagan un debate para poner en común todos los puntos de vista. Se escriben 6 preguntas sobre el estado del grupo en un papel (al final de este apartado puedes ver un ejemplo de preguntas).



- Estimulando el pensamiento crítico

Objetivo: Trabajar cognitivamente con cada estudiante.

Desarrollo del juego: El facilitador del grupo lanzará una serie de preguntas y guiará la conversación del grupo. Pueden ser: Si pudieras elegir ser alguien,

¿Quién serías? Si ves a una persona rayando el coche de otro y no le deja una nota, ¿cómo actuarías? Si fueses rico, ¿cómo gastarías el dinero? Decirle a los niños y adolescentes cómo deben pensar o actuar no resulta efectivo. Por eso, esta dinámica

que puede generar debate, ofrecerá mejores resultados.

- La historia de Juan y Juana

Objetivo: Trabajar la agilidad y la parte cognitiva de cada estudiante

Materiales: una pelota.



Desarrollo del juego: Los participantes se sientan en círculo y se van pasando la pelota de manera arbitraria y rápidamente. Deben crear dos historias. En primer lugar, la de Juana y después, la de Juan. Cada vez que a alguien le toca la pelota, debe añadir algo más a la historia del personaje del que se esté hablando. Así, se va creando una historia entre todos.

- Supervivencia en los Andes

Objetivo: Establecer en los estudiantes en trabajo de agilidad y destreza.



Desarrollo del juego: El instructor divide al grupo en cuatro equipos y se les explica que ha ocurrido una tragedia en los Andes cuando un avión se estrelló. Los supervivientes tuvieron que recurrir a la antropofagia para subsistir. En un primer momento, tendrán que decidir quiénes deben morir para ser comidos. Una vez tomada esta decisión, se debatirá por qué parte del cuerpo deben comenzar a comérselo.

- ¡Tú vales!



Objetivo: Establecer el trabajo emocional en los estudiantes.

Desarrollo del juego: El profesor pedirá dos voluntarios. Deberán abandonar la sala

mientras se explican la dinámica al resto del grupo. Se divide el grupo en dos subgrupos. El grupo 1 debe animar y motivar al primer voluntario, al segundo voluntario lo tratarán de manera indiferente. El grupo 2 ha de actuar de una manera neutra ante el primer voluntario y desanimar al segundo.

- El diccionario de las emociones

Objetivo: Trabajar la concentración de cada estudiante.



conducir el grupo les
realizar un diccionario
por ellos mismos.

Desarrollo del juego: el
profesor encargado de
propondrá la idea de
de emociones elaborado
Para tal, deben reservar

tiempo de trabajo. De manera que, sea una tarea más a realizar en ese grupo. Se promoverán espacios de reflexión para hablar de emociones o bien, el dinamizador propondrá una emoción en concreto y, entre todos, elaborarán una definición de la misma.

- Lazarillo

Objetivo: Promover el trabajo en equipo, a través el trabajo cognitivo.

Desarrollo del juego: El profesor pedirá a los participantes que se coloquen por parejas. Repartirá a cada una de ellas un antifaz o pañuelo. Una de los integrantes de la pareja, se tapará los ojos, de tal manera que, no vea nada. La persona que no tiene los ojos tapados, deberá guiar a su compañero en función de las órdenes que va diciendo el dinamizador. Por ejemplo: vamos andando, torcemos a la derecha/izquierda, saltamos, corremos, etc.

- Argolla india

Objetivo: Promover la agilidad y destreza en los estudiantes.

Materiales: una manila y un trozo de palo.



Desarrollo del juego: Este juego consiste en hacer correr velozmente un aro de madera o de metal, dándole impulso y guiándolo de vez en cuando con un bastoncillo llamada guía.

- Ringo polaco:

Objetivo: Trabajar cognitivamente con los estudiantes.

Materiales: aro de goma.

Desarrollo del juego: entre los estudiantes participantes, conseguir que el ringo (un aro de goma de unos 20-25 cm de diámetro) caiga al suelo dentro del campo del equipo contrario, o lanzarlo de tal forma que el otro equipo sea incapaz de devolverlo correctamente.



- Frisbee

Objetivo: Establecer el trabajo de agilidad y destreza de los estudiantes. Materiales: balón



Desarrollo del juego: Se da con 7 jugadores en cancha por equipo. El objetivo es marcar un gol al atrapar el frisbee en el área contraria. Para llegar al área contraria, los jugadores en ofensa deben avanzar haciéndose pases con el disco (tienen 10 segundos para realizar el pase), ya que no se puede correr con el frisbee en la mano.

- El círculo cambiante

Objetivo: Promover el compañerismo entre los estudiantes.

Desarrollo del juego: Se pedirá a los integrantes del grupo que se pongan en círculo y se tomen de las manos. Después, se les dirá que vayan formando distintas figuras, estando unidos de las manos. Por ejemplo: un triángulo, una estrella, una casa, etc.



- Rol playing

Objetivo: Mejorar las habilidades sociales y la resolución de problemas de forma eficaz.

Desarrollo del juego: Se hace una lluvia de ideas de todos los miembros del grupo sobre las situaciones que les gustaría representar mediante rol playing

y se elige una mediante consenso (al final de este apartado puedes ver una lista con ejemplos de situaciones sobre las que hacer rol playing). La primera persona que propuso el tema será el primer actor y deberá elegir al resto de actores que hagan falta para representar la situación.

Para implementar estos juegos, se citó a los estudiantes en tiempos libres, en la cual participarían en cada uno de los juegos, para así promover el trabajo de agilidad y destreza en cada uno de ellos.

Parámetros de los juegos:

1. Puntos: 5 puntos por cada juego. Al final se suma cual equipo obtiene más

puntos.

2. Tiempo: el tiempo de cada juego es de 15 minutos.
3. Reglas: estudiante que no participa, no obtendrá su Incentivo al final de los juegos.
4. incentivos: al final de cada juego, al equipo ganador se le otorga, caramelos, galletas, etc.
5. Brindis: cada día que había actividad de los juegos recreativos, se le hacía un brindis al final de cada clase.



ANEXOS

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y
POSTGRADO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE DOCTORADO DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INSTRUMENTO 1**

Encuesta dirigida a los estudiantes de VIII° Grado del Colegio Daniel Octavio Crespo

Objetivo: Analizar el efecto de la intervención de los juegos colaborativos para la mejora de las conductas disruptivas de los estudiantes de octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo.

Sexo 1-Masculino_____femenino2-_____

B -Edad cumplida en años_____C-Peso_____

D-En que jornada estudias Matutina 1- Vespertina2-

Criterios: Siempre=4 Casi siempre=3 Casi nunca=2 Nunca=1

Variable 1 Juegos colaborativos	4	3	2	1
Dimensiones cognitivas				
1- ¿Has practicado antes juegos colectivos?				
2Consideras que estos juegos te ayudan a convivir entre tus compañeros				
3- Consideras que estos juegos te motivan a ser mejor.				
4- Consideras que estos juegos te ayudan a mejorar tu disciplina				
5- Consideras que al practicar juegos colectivos te ayuda a guardar normas y reglas.				
Habilidades físicas				
6- Consideras que mejoras tus habilidades en el juego practicando				
7.-Consideras que para mejorar tus habilidades físicas debes de esforzarte mucho				
8-Consideras que al practicar juegos colaborativos fortalecen tus piernas, brazos y abdomen				
9-Consideras que al practicar juegos colaborativos adquieres más coordinación y resistencia				
- Habilidades afectivas				
10- Consideras que al participar en juegos colaborativos te es fácil obedecer las reglas				
11- Consideras que al participar en esos juegos te es fácil trabajar en				

equipo				
--------	--	--	--	--

12. Consideras que al participar en juegos colaborativos puedes interactuar con otros				
13- Consideras que puedes a través de los juegos contribuir y ayudar a otros alcanzar los objetivos propuestos				
14- te sientes satisfecho al participar en esos juegos				
15- Al participar en los juegos te ayudan a ser organizado y a seguir reglas				
16- Al participar en juegos colaborativos te ayudan a mejorar tu conducta en el salón de clase				
Variable 2 conductas disruptivas				
17 – Al estar en el salón de clase los estudiantes hablan mientras que el profesor explica.				
18 – Al estar en el salón los estudiantes interrumpen a menudo la clase				
19 – Al estar en el salón de clase los estudiantes gritan.				
20-Los estudiantes no realizan las asignaciones dadas por el profesor				
22- Al estar en el aula de clase los estudiantes salen sin permiso				
23- Al estar en el aula los estudiantes no hacen caso cuando el profesor los corrigen				
24-Al estar en el aula los compañeros se burlan unos de otros				
25- Al estar en el aula hay peleas entre compañeros				
26- Crees que en la aplicación de juegos colectivos se aprenden a seguir reglas y normas				
27-¿Pueden la aplicación de juegos colectivos disminuir las conductas disruptivas en el aula de clases?				
28-¿Cuándo se aplican juegos colectivos hay que tener disciplina para poder practicarlo .				

Fuente: Arauz, S. (2019)

Descripción	Monto estimado del estudio (U\$).
Asesoría y Encuestadores	800.00
Captura y tabulación de encuesta	150.00
Tabulación y análisis de los datos	100.00
Digitalización del trabajo final	100.00
Revisión, estilo y formato del documento final	130.00
Artículos técnicos y bibliografía	500.00
Software licenciados	500.00
Tinta de impresora (negra y color)	80.00
Papelería, fotocopias y papel de impresión	100.00
Transporte, alimentación	800.00
Imprevistos	400.00
Equipo audiovisual y digital	900.00
Total	4560.00

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

Actividades	TEMPORALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN																						
	2019											2020											
	Ma	Ab	Ma	Ju	Jul	Ag	Se	Oc	No	Di		En	Fe	Ma	Ab	Ma	Ju	Jul	Ag	Se	Oc	No	Di
Definición del problema que se quiere estudiar	■	■																					
Elección de tema, objetivo general y específicos			■	■																			
Revisión de bibliografía: fuentes electrónicas y bibliotecas					■	■	■																
Definición de los elementos del protocolo de investigación según de la Universidad							■																
Revisión del protocolo de investigación							■																
Revisión de Literatura	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■											
Desarrollo de Instrumentos												■											
Validación de													■										

Octavo grado del Colegio Daniel Octavio Crespo?		
Variable(s)	Definición conceptual	Definición operacional
V.I.: Juegos colaborativos	Los juegos colaborativos se definen como aquellos juegos en que los jugadores interactúan entre sí, potenciando un clima de ayuda mutua, para contribuir a alcanzar objetivos comunes (Garaigordobil Landazabal, 2004). De este modo, la realización de juegos colaborativos supone un importante recurso para el educador a la hora de lograr una maduración emocional en el alumnado, siendo útil su educación tanto en el contexto de educación formal como en actividades de ocio y	La variable independiente ha sido definida operacionalmente a través del desglose en dimensiones. Para medir la variable juegos colaborativos se hará mediante una encuesta

<p>V.D.: Conducta disruptiva</p>	<p>tiempo libre.</p> <p>Todos aquellos conflictos o faltas de disciplina que atentan hacia el correcto desarrollo de la convivencia en el contexto educativo (Uruñuela Nájera, 2007).</p> <p>Estas conductas entorpecen el entorno de estudio y la calidad de la clase, así como produce inestabilidad psicológica por parte del profesorado, mermando su motivación e ilusión hacia su puesto de trabajo.</p>	<p>La variable dependiente ha sido definida operacionalmente a través del desglose en dimensiones. Para medir la conducta disruptiva se hará mediante una encuesta con la siguiente escala de Likert.}</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. siempre 4. casi siempre 3. algunas veces 2. casi nunca 1. nunca
---	--	---

Fuente: Arauz, S. (2019)

Estrategias didácticas: Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida.

Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Implica: Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje y una gama de decisiones que el docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Motivación: La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo. La motivación, también, es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación. En efecto, la motivación está relacionada con el deseo, porque éste provee eficacia al esfuerzo colectivo orientado a conseguir los objetivos de la empresa, y empuja al individuo a la búsqueda continua de mejores situaciones a fin de realizarse profesional y personalmente, integrándolo, así, en la comunidad donde su acción cobra significado.