

Jugando, Participando y Respetando la Agresividad va Bajando.

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Luis Alberto Becerra & Patricia Yanett Sánchez P.

Abril 2017.

Copyright © 2017 por Luis Alberto Becerra & Patricia Yanett Sánchez P. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

En primer lugar a Dios todo poderoso, quien nos brinda la facultad de aprender y guía cada uno de nuestros pasos, dándonos la oportunidad de ser cada vez mejores para ponernos al servicio de los demás.

A nuestros hijos quienes son el motor, la alegría y la motivación de nuestras vidas y quienes nos apoyaron con sus palabras de aliento para culminar con éxito este proyecto.

A la Universidad por brindarnos la oportunidad y las facilidades para aprender nuevas alternativas que desde ya enriquecen nuestra labor docente.

A cada uno de los tutores que con sus aportes, conocimientos, ingenio, creatividad y lúdica nos brindaron herramientas muy valiosas en cada módulo, para enriquecer nuestro trabajo investigativo.

A nuestros compañeros con quienes compartimos este camino de aprendizaje y saberes compartidos.

Y por último un agradecimiento muy especial a nuestro Asesor Cesar Augusto Sánchez Rojas quien con sus conocimientos, aportes, guía y claridad nos ha permitido terminar con éxito este proyecto.

Los Autores

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal crear una estrategia que permita disminuir la agresividad física de los estudiantes durante su tiempo de descanso, fomentando prácticas de respeto, tolerancia y negociación con el otro; por medio de los juegos de mesa. Esta estrategia de intervención permite no solo disminuir la agresividad sino mostrar que por medio de los juegos dirigidos se puede reforzar en los estudiantes diferentes competencias ya sea lingüísticas, matemáticas, motrices entre otras.

En esta propuesta de intervención se ha tenido en cuenta la investigación descriptiva; ya que se describe un fenómeno, se da un diagnóstico y se realiza una intervención, también está centrada en bajo la mirada de la teoría socio-cultural planteado por Vigostky (1995), Feurestein (1994) y Feriñas G. (1995) el cual nos dice que el ser humano aprende de la interrelación con el otro y con su entorno, potencializando así su nivel de aprendizaje. Por otro lado es importante mencionar que este proyecto está centrado en el enfoque cualitativo, el cual permite la recolección de datos para ser analizados y evaluados.

Al poner en marcha esta estrategia de intervención de agresividad durante el tiempo de descanso, no solo se estará minimizando esta problemática sino que también se estará mostrando una forma lúdica para interactuar con los otros potenciando diferentes habilidades y competencias en los estudiantes, que repercutirán a nivel social ya que trascenderá fuera de la institución al ser llevada al interior de sus hogares.

Palabras Claves: Agresividad, Descanso Escolar, Lúdica. Respeto y Juegos de Mesa.

Abstract

The main objective of this research is to create a strategy to reduce the physical aggressiveness of students during their time of rest, promoting practices of respect, tolerance and negotiation with the other; by means of table games. This intervention strategy allows not only to reduce the aggressiveness but also to show that through the directed games students can be strengthened in different competences, such as linguistics, mathematics, motors and others.

This proposal for intervention has taken into account descriptive research; Since a phenomenon is described, a diagnosis is made and an intervention is performed, it is also centered on the socio-cultural theory of Vigostky (1995), Feurestein (1994) and Feriñas G. (1995) Says that the human being learns from the interrelation with the other and with his environment, thus enhancing his level of learning. On the other hand, it is important to mention that this project is focused on the qualitative approach, which allows the collection of data to be analyzed and evaluated.

When implementing this aggressive intervention strategy during rest time, not only will this problem be minimized, but also a playful way will be shown to interact with the others, promoting different skills and competences in the students, which will have repercussions at the level Social as it transcends outside the institution to be taken to the interior of their homes.

Keywords: Aggressiveness, School Break, Playful. Respect and Board Games.

Tabla de contenido

Capítulo1 Hablando de Agresividad en el Descanso Escolar.....	8
Capítulo 2 El juego, la Participación y el Respeto Minimiza la Agresividad.....	16
Capítulo 3 Observar, Describir y Analizar Permite Investigar.....	34
Capítulo 4 Entre Juego Y Juego la Actitud Va Cambiando.....	39
Capítulo 5 Jugando, Ando.....	44
Lista de Referencias.....	47
Anexos.....	49

Lista de figuras

Figura 1. Esquema de Propuesta de Intervención	39
--	----

Capítulo 1

Hablando de Agresividad en el Descanso Escolar

Los comportamientos agresivos en los niños y jóvenes actualmente son un motivo de gran preocupación de los docentes, principalmente porque se ve afectado el ambiente escolar, debido a que al presentar el estudiante estas conductas tiene dificultades en las relaciones interpersonales impidiendo una correcta integración en el contexto en el que se encuentre y en su proceso de aprendizaje. Estos modelos de comportamientos inadecuados en el interior del establecimiento educativo, propician la falta de tolerancia y el irrespeto hacia el otro en el contexto escolar, especialmente la agresividad física durante los descansos por parte de los estudiantes de básica secundaria en el Colegio Brazuelos I.E.D. Jornada Mañana.

Hoy en día no es nada desconocido pero si preocupante el alto nivel de agresividad que se maneja por parte de los niños y jóvenes de nuestro país y de nuestras instituciones educativas. El colegio Brazuelos I.E.D. no es la excepción; ya que se puede observar durante los descansos como los y las estudiantes se idean juegos que implican golpes y agresión a sus compañeros o compañeras como el juego llamado “Timbre”, el cual consiste en que al momento de sonar el timbre de la institución, por el cambio de clase o a la salida o entrada del descanso, debe colocar sus dedos en la sien y el que no lo haga y lo vean le dan un golpe fuerte y seco; ya hemos tenido que atender a varios estudiantes por que han quedado sin aire ante tal evento.

Por otro lado el colegio no cuenta con un espacio muy amplio de entretenimiento por lo cual los estudiantes no pueden jugar con balones o pelotas durante el descanso ya que pueden causar accidentes a otros. Es por esto que ellos se viven ingeniando juegos; pero todos encaminados a la agresión, juegan perseguidos y al que alcanzan lo tumban al suelo para darle

golpes y muchas veces patadas, creando resentimientos que algunas veces trascienden al exterior de la institución ya que casan peleas a manera de desquite.

Otro aspecto que va en aumento es que las niñas se han ido uniendo a este tipo de juegos participando de forma agresiva; en general los estudiantes no saben canalizar sus energías, ingenio y creatividad que tienen y los emplean en agredir de manera física a sus compañeros. Ante un llamado de atención se excusan con decir sencillamente que estaban jugando para tratar de calmar las cosas y evitar una posible sanción; pero su actitud agresiva continúa de forma rencorosa esperando la oportunidad del desquite ante la situación acontecida.

Una de las causas más relevantes es la falta de espacio que tienen los estudiantes para poder realizar actividades deportivas durante su tiempo de descanso; ya que el colegio cuenta con un patio pequeño, lo cual hace que se deban hacer los descansos separados de primaria y secundaria.

Otra causa no menos importante es la falta de actividades lúdicas que permitan canalizar la energía y actividad de los estudiantes durante este tiempo; ya que las actividades lúdicas dirigidas crean espacios de sana convivencia, porque permite que haya trabajo en equipo, integración, respeto mutuo y mejoramiento de su calidad de vida.

Este problema afecta directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje; ya que esta conducta de agresividad es trasladada al interior del aula debido a que los estudiantes continúan con sus juegos agresivos y están muy pendientes de lo que los otros compañeros están haciendo afectando notablemente la convivencia escolar.

Esta clase de conducta agresiva tanto en el patio como en el aula, es un continuo desgaste para docentes y directivos porque a pesar de los constantes llamados de atención, seguimiento y correctivos disciplinarios, la actitud de agresividad continúa y lo más triste es que va en aumento.

La conducta agresiva en los descansos y en aula afectan la convivencia escolar debido a que está generando problemas entre compañeros del curso y de otros cursos; pues al realizar sus juegos agresivos indirectamente están involucrando a otros, ya sea porque lo empujaron o lo golpearon sin querer.

Todo esto sumado a la falta de tolerancia que se tiene hoy en día no solo al interior de la institución si no del contexto exterior en el cual los estudiantes se desenvuelven hacen que cada día esta situación de agresividad vaya en aumento. Cuando estas faltas de agresividad son reiterativas por parte de algunos estudiantes, generan otro tipo de problemática el cual es el empezar a hacer un seguimiento disciplinario al estudiante, empezar a hacer correctivos y trabajos pedagógicos que muchas veces no son de mucha ayuda.

Erradicar los comportamientos agresivos en los estudiantes no es una tarea fácil y con lleva a un proceso que depende del trabajo pedagógico que se desarrolle dentro y fuera de la institución, tratando de involucrar día a día a todos los estamentos que conforman la institución. Esto indica que se debe estar trabajando de manera continua en el diseño de nuevas y variadas estrategias lúdicas que se puedan desarrollar de una forma interdisciplinar entre todos los docentes, distribuidos ya sea por semanas, meses o turnos de acompañamiento; pero siempre encaminados a minimizar la agresividad de los estudiantes durante los descansos.

Ahora bien es muy importante hacer un continuo monitoreo y evaluación al desarrollo del proyecto ya que esto permitirá ver los alcances, los avances y las falencias que harán que cada vez se vaya implementando y mejorando para contribuir a la disminución de esta problemática.

A través del juego exploramos nuestro entorno, se descubren oportunidades, se conocen limitaciones y potencialidades, se crea, se inventa, en síntesis: se crece. Al jugar se cambia, se exploran diversas situaciones, se toma en serio la participación ya que permite el autoconocimiento

y el de los demás. Es por esto que este proyecto de intervención pretende contrarrestar la problemática de agresividad en los descansos de los estudiantes por medio de los juegos de mesa; ya que educar y corregir por medio del juego es transformar a través de la acción dichas conductas de agresividad.

El proyecto de intervención pretende generar a través de los juegos de mesa escenarios adecuados para que los estudiantes logren disminuir sus comportamientos agresivos en los descansos, durante este proceso de intervención se diseñaran estrategias que fomenten con la puesta en práctica del proyecto, experiencias de interés para los estudiantes, y que den paso a la participación y la interacción de estos. A través del uso de juegos de mesa didácticos los estudiantes podrán ampliar lazos socio-afectivos, evidenciar cambios de actitud reflejados en el descanso con su buen comportamiento evitando así situaciones de agresividad física ya que estarán realizando una actividad lúdica que los alejarán de esta problemática.

Para llevar a cabo este proceso de intervención y aplicando los juegos de mesa como herramienta interventora de la agresividad en los descansos, se desarrollaran actividades llamativas y acordes a las necesidades e intereses de los estudiantes, ofreciéndoles juegos de mesa enfocados a la comunicación, la creatividad, aptitud matemática, razonamiento, estrategia, trabajo de dibujos con temáticas de valores apropiadas para los estudiantes; que les permitirá tener otra alternativa de esparcimiento y actividad lúdica.

La agresividad física que se presenta en la hora de descanso por parte de los estudiantes de básica secundaria, no es un tema nuevo; pero si es un tema preocupante ya que se está viendo cada día más acentuado, lo cual demuestran en los continuos juegos agresivos que se inventan únicamente con el fin de agredir a un compañero, muchas veces hasta llegar a lastimarlo; para luego disculparse simplemente con decir que era que estaban jugando, como se mencionó

anteriormente. Esta situación cada día se hace más reiterativa generando problemas disciplinarios y convivenciales; ya que estos comportamientos están siendo llevados al interior del aula afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues muchas veces se gasta gran parte de la hora de clase solucionando este tipo de problemas.

Así mismo dichas conductas agresivas tienen repercusión fuera de la institución, propiciando conflictos sociales, debido a las agresiones hechas en la institución que buscan tener un desquite fuera de ella, casando peleas que no llevan a nada bueno si no por el contrario generan más agresión y problemática convivencial y disciplinaria.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente se ha planteado la siguiente pregunta de investigación: **¿De qué forma los juegos de mesa ayudan a minimizar la agresividad de los estudiantes de básica secundaria del Colegio Brazuelos I.E.D. jornada mañana, durante su tiempo de descanso?**, para ayudar a dar respuesta a este interrogante se han formulado los siguientes objetivos, el general que va enfocado a Crear una estrategia que permita disminuir la agresividad física de los estudiantes en su tiempo de descanso. Y los específicos: Fomentar prácticas de respeto a través de los juegos de mesa, Disminuir la agresividad física por parte de los estudiantes durante su descanso y Evaluar periódicamente el proceso para hacer los correctivos pertinentes con miras a implementarlo y mejorarlo.

Muchos de los estudiantes de Brazuelos muestran comportamientos agresivos en el descanso y la comunidad educativa a la fecha no cuenta con una herramienta que permita ayudar a disminuir estos niveles. Esta problemática se ha venido incrementando con el pasar de los años, pero siempre se ha quedado en simples comentarios sin lograr estructurar un proyecto piloto que dé el paso inicial para dar una solución viable y que permita ir minimizando los niveles de agresividad e ir canalizando la energía y creatividad de los estudiantes.

La agresividad escolar tiende hacia patrones de conducta cada vez más graves, relacionados con la agresividad física y verbal hacia el otro. En el Colegio Brazuelos I.E.D esta temática ha llevado a observar y sensibilizar a la comunidad educativa, lo que condujo a plantear una propuesta pedagógica en la cual los estudiantes mediante actividades lúdicas como los juegos de mesa comenzaran un proceso positivo de cambio de actitudes, creando un ambiente sano de convivencia durante la hora de descanso, en el cual toda la comunidad educativa se verá beneficiada. Así, pues, esta investigación pretende minimizar la agresividad escolar, mediante la aplicación de una metodología lúdica que sirva de herramienta a los docentes para un mejor desarrollo en sus actividades; y lo hace a partir de factores, educativos, escolares y sociales.

Desde este planteamiento se deduce que la aplicabilidad de este proyecto es viable debido a la innovación y al esfuerzo por encontrar nuevas estrategias que permitan fomentar en los estudiantes el buen uso de los valores , el cambio en sus comportamientos y manifestaciones agresivas a partir de un elemento que es fundamental en el proceso de formación de un individuo y que actualmente necesitan ser abordado desde el reflejo social y sus componentes como lo son el contexto y las diferentes problemáticas que se presentan a nivel educativo, logrando así que los estudiantes asuman una posición de tolerancia frente a los diferentes pensamientos y actitudes de los demás.

En el campo social este proyecto tendrá indirectamente un impacto social, ya que al ir ayudando a minimizar los niveles de agresividad en los estudiantes al interior de la institución; también se verán reflejados al exterior, permitiendo así mejorar su convivencia en los diferentes contextos y roles que desempeñe el estudiante, permitiéndole ser una mejor persona, compañero y ciudadano.

En el campo educativo también tendrá cierta relevancia ya que el estudiante poco a poco irá incorporando a su diario vivir y a sus costumbres los nuevos hábitos de no agresión, de tolerancia y de respeto por el otro; aspectos que la mayoría de las veces no son reforzados al interior de los hogares. El estudiante podrá convertirse en un líder que lleve la idea, al interior de su hogar y de su comunidad; de que por medio de los juegos de mesa se puede reforzar los valores y disminuir los niveles de agresividad y estrechar lazos socio-afectivos.

En el campo pedagógico tiene un aporte significativo, pues permite primero que todo realizar una reflexión acerca de la problemática de agresividad que se está viviendo al interior de la institución, esto conlleva como paso siguiente el crear una estrategia que ayude a contrarrestar esta problemática, los juegos de mesa en este caso, para luego planear el paso a paso que permita darle viabilidad y funcionalidad al desarrollo y aplicación del proyecto y por último evaluarlo con el fin de implementarlo según los resultados que este vaya arrojando.

El planteamiento de esta propuesta será de utilidad metodológica para los maestros, pues está aportará herramientas para cambiar algunas conductas de comportamiento agresivo, proporcionando a cada clase después del descanso un espacio de armonía en el que estudiantes, compañeros y docentes salgan beneficiados.

Mediante, los juegos de mesa los estudiantes pueden interactuar de forma directa, expresando sentimientos y deseos. Al experimentar esas sensaciones que les produce el contacto con el otro, comienzan a construir parámetros de comportamiento positivos, es ahí donde la puesta en marcha del proyecto debe permitir que los estudiantes sean conscientes que siempre van a estar en contacto con otros y que para poderse relacionar con ellos, deben tener unas pautas básicas de respeto, solidaridad, tolerancia. Igual con el juego se puede establecer, cuáles son las virtudes, valores, necesidades e intereses de los estudiantes.

Como profesionales en el campo de la pedagogía este proyecto representa un aporte a la comunidad educativa Brazuelista, porque permite intervenir una problemática que está aquejando a la comunidad, cimentando una base que motive a otros compañeros docentes, directivos e incluso padres de familia a participar , innovar y contribuir con otros proyectos pedagógicos que permitan mejorar nuestro que hacer pedagógico, el proceso de enseñanza-aprendizaje y las aptitudes y actitudes de los estudiantes con el fin de propender por una mejor calidad educativa y una sana convivencia.

También como profesionales debemos generar una motivación hacia el uso de nuevas propuestas pedagógicas, con recursos poco costosos que ayudarán a mejorar la sana convivencia en colegio Brazuelos I.E.D. Jornada Mañana.

Por último como profesionales debemos ser unos docentes autónomos capaces de valorar y reconocer los distintos perfiles de los estudiantes, viendo en la diversidad cultural y en las diferencias individuales de éstos, una oportunidad para desarrollarse personal y profesionalmente, al mismo tiempo que se promueve la aceptación. Debemos atender las necesidades individuales de todos los estudiantes y estar comprometidos con su aprendizaje y formación como seres sociales.

Capítulo 2

El juego, la Participación y el Respeto Minimiza la Agresividad.

Hoy en día nuestra sociedad está marcada por un alto nivel de agresividad que está influyendo notablemente en los estudiantes haciendo que esta se traslade al interior de la institución educativa, no solo en el aula sino también en los horarios de descanso, sin respetar a profesores ni compañeros y afectando de forma importante la convivencia escolar.

Teniendo en cuenta lo anterior y para dar inicio al tema es importante aclarar el concepto de agresividad que según el diccionario de pedagogía y psicología (1999), dice: “La agresión es el comportamiento cuyo objetivo es la intención de hacer daño u ofender a alguien, ya sea mediante insultos o comentarios hirientes o bien físicamente, a través de golpes, violaciones, lesiones, etc”.p.15

Por otro lado la agresividad no puede relacionarse directamente con violencia, a pesar de que es parte de ella, la agresividad puede incluir maltratos verbales, psicológicos, sociales, emocionales.

Según el Diccionario De Webster, (2005) “la agresividad es un ataque no provocado o un acto belicoso, es decir es una práctica o hábito de ser agresivo o belicoso”p.76, así mismo el diccionario del Diccionario de Pedagogía y Psicología (1999, p. 16.) define como conducta o tendencia hostil o destructiva”, es decir cualquier agresión que se presenta en forma usual, corresponde a un conducta agresiva, sin embargo una reacción inusual, puede considerarse como un estado provocado y no precisamente una persona agresiva.

Igualmente la agresividad podría decirse que es una tendencia a responder de forma violenta ante determinada situación, es un conjunto de acciones que se pueden manifestar con

diferente nivel de intensidad y puede ir desde las expresiones verbales y gestuales hasta la agresión física.

Así mismo es importante definir la agresividad, especialmente en el ámbito escolar, para poder establecer normas y sanciones según el tipo de comportamiento agresivo que realicen los estudiantes para tenerlos en cuenta cuando se elabora un programa de convivencia escolar, ya que nos permite educar comportamientos y sancionar los que son considerados explícitamente agresivos, y enseñar a responder sin agresividad utilizando habilidades de control emocional y control de respuestas agresivas.

Por lo anterior algunos autores coinciden que las conductas que provocan daño pero no son intencionadas, se denominan accidentes. De las definiciones de Agresividad de autores reconocidos, se tiene la de Bandura por considerar que es una definición que nos ayuda a programar y trabajar en educación formal, escolar, y en la educación informal, familiar.

La teoría de Albert Bandura (1969), pone énfasis a las consecuencias del comportamiento agresivo y a la interpretación de ese comportamiento, lo que facilita el análisis de las conductas y su interacción con los otros. Por ejemplo, dice Bandura, "si el agredido no le da suficiente importancia a la agresión, ésta no es considerada como agresión o suficientemente importante para ser sancionada".

Además, la interpretación de la agresión depende de muchos factores, entre ellos los emocionales afectivos, si un sujeto es amigo nuestro tendemos a considerar esa conducta menos importante que cuando la agresividad se dirige a otro por ejemplo, pero más importante si la agresividad nos daña intencionadamente a nosotros, que somos sus amigos. La misma conducta se valora de diferente forma según a quién agrede.

Para continuar en educación es importante, desde la infancia, enseñar a comportarse y controlar las emociones negativas como rabia, ira, miedo, entre otras y la respuesta a conductas agresivas de otros, no es suficiente con castigar, sancionar conductas agresivas, es más importante enseñar a no reproducir modelos agresivos y a responder sin agredir, a pedir ayuda, mediación, en lugar de agredir. La agresión tiene que ser siempre la respuesta última, cuando por alguna razón se convierte en defensa frente a otra agresión, y estrategias como solicitar ayuda o la estrategia de huir no pueden aplicarse o no han dado resultado.

La agresión es una conducta que está dirigida a causar daño personal o con la intención de destruir objetos o la propiedad de alguien. Este daño personal incluye, además de la agresión física, la degradación y devaluación psicológica. (Bandura, A., *Principles of Behavior Modification*, N.Y., 1969). Asimismo Bandura expone un modelo de aprendizaje, por observación, que permite explicar ciertas conductas agresivas y tratar de controlar los modelos agresivos y no solamente a los sujetos, los que aprenden.

En concreto a nivel general se puede establecer que existen cuatro tipos claramente delimitados de agresividad. La primera de ellas es la llamada verbal que es la que tiene como principal señal de identidad el hecho de que se basa en que un individuo en cuestión realiza insultos a otra persona. En segundo lugar se encuentra la facial que es la que se manifiesta a través de gestos que se realiza con la cara. La tercera es la agresividad física que se traduce en lo que son patadas, arañazos y todo tipo de golpes tanto a personas como a elementos que se encuentre en su alrededor. Y finalmente está la cuarta, la llamada agresividad indirecta que es la que se produce sobre objetos de la persona que se encuentra afectada.

Existen dos tipos de agresividad: la activa y la pasiva. La agresividad activa se ejecuta a través de una conducta violenta y directa; la agresividad pasiva, en cambio, se ejercita mediante una forma de sabotaje.

Los especialistas también hablan de la agresividad secuencial, que aparece cuando una persona primero se comporta en forma tranquila y parece renunciar a sus derechos, pero después muestra un comportamiento agresivo cuando advierte que no consigue resultados.

Es importante destacar que la agresividad puede originarse por factores internos o externos a la persona. Por ejemplo, la adicción a las drogas es una causa de agresividad. Los cambios emocionales, incluyendo la neurosis y la depresión; también aparecen como generadores de comportamientos agresivos.

En los últimos años se ha experimentado un importante crecimiento de la agresividad en la población juvenil. Tanto es así que un relevante sector de los jóvenes maltrata a sus padres y muestra violencia en las aulas tanto con sus profesores como con compañeros. La falta de comunicación, los cambios hacia la madurez, el contacto con drogas o las malas compañías son algunas de las causas que originan la misma (Agresividad, 2013).

En un informe las Naciones Unidas afirma:

“Es posible que se produzcan peleas en las inmediaciones de una escuela, o que haya *acoso* u otro tipo de actos de intimidación. Las acciones de intimidación son en su mayoría verbales (insultos), pero también pueden darse casos de violencia física. En estudios llevados a cabo alrededor del mundo, entre el 20% y el 60% de los niños, declaró haber sido víctima de violencia o *acoso* por parte de sus compañeros o compañeras”.

De acuerdo con Cerezo (2013) las formas más comunes de maltrato entre iguales son la verbal como insultos, motes, ridiculizaciones, entre otros; el físico como provocar peleas, golpear, entre otros y el maltrato social aislamiento, rechazo, marginación. A estas modalidades se le suman

conceptos como el Ciberacoso, que consiste en una utilización de las TIC con finalidad de agredir o acosar grabar y distribuir imágenes a través de móvil; acoso en foros, chats o Blogs; entre otros.

Por otro lado y para continuar con otros puntos de vista sobre la agresividad se encontró que en la tesis de grado Signori y otros – Chiclayo – 2014, Agresividad En Adolescentes De Educación Secundaria De Una Institución Educativa Nacional, La Victoria, Quijano, afirman que por lo general, un adolescente agresivo presenta rasgos como impulsividad, hostilidad e inestabilidad emocional, las cuales se relacionan con la conducta delictiva, además de presentar bajo rendimiento académico, elevadas cogniciones prejuiciosas y baja capacidad de empatía, Garaigorobil (2005).

Según Clay (1995) refiere que existen muchos factores que influyen en el adolescente para que desarrolle una conducta agresiva: el entorno inadecuado delincuencia, consumo de alcohol y drogas, familias disfuncionales, abandono moral y económico, violencia intrafamiliar, la presión social, las malas influencias de los amigos y la incapacidad para tomar decisiones.

Para continuar mostrando la importancia y complejidad del tema de la agresividad y la gran cantidad de autores que hacen referencia al mismo y del cual se ha venido escribiendo desde hace mucho tiempo, teniendo en cuenta sus diferentes características y elementos que lo conforman; pero que aún no se ha logrado minimizar, si no por el contrario se continúa manifestando a un más alto nivel, se referencian otros trabajos y autores como en el trabajo de grado Mirian Elena Benítez Cubilla – 2013 ,“Conducta Agresiva En Adolescentes Del Nivel Medio Del Colegio Nacional Nueva Londres De La Ciudad De Nueva Londres” permite reafirmar lo anteriormente dicho ya que manifiesta que el estudio de la agresividad es muy complejo ya que involucra diferentes conceptos que obstaculizan su definición; tales como violencia, agresión, delincuencia o conducta antisocial; las cuales hacen difícil un consenso entre ellas. Sin embargo, el término agresividad

hace referencia a un conjunto de patrones psicológicos que pueden manifestarse con diferente intensidad la cual puede ir desde lo verbal hasta lo físico. Además hace mención a quien es propenso a faltar al respecto, a ofender, provocar y amenazar a los demás Abilleira, (2012). Así pues, Berkowitz (1996) y Echeburúa (1994) consideran que la agresividad representa la capacidad de respuesta del organismo para defenderse de los peligros potenciales procedentes del exterior.

Del mismo modo Kaplan (1999) afirma, que la agresividad es cualquier forma de comportamiento que se realiza con la intención de herir o dañar a otra persona. Así mismo, Geen (2001) expresa que para que ocurra una agresión debe existir un estímulo que puede ser externo o interno, el intento de dañar a otro, y que el ataque tenga una probabilidad de tener éxito. Agresividad en Adolescentes Esto sugiere, que la agresividad es una energía innata del ser humano, que lo hace actuar frente a determinadas situaciones y si no es canalizada adecuadamente, se torna destructiva (Avensur et al. 2000). Por su parte, Myers (1986) expresa que la agresión es un comportamiento verbal o físico (acto observable) intencional para lesionar o destruir a alguien; no obstante la agresividad es la tendencia o disposición para agredir. La agresividad es una disposición para que el sujeto se convierta en agresivo. La agresión y la agresividad son consideradas por separado, pero como conceptos relacionados, la agresión es el acto y la agresividad es un rasgo de personalidad Turiel, (1984).

Así mismo, Bandura (1985) considera que se busca conocer la intencionalidad y la participación de juicios o prácticas sociales. Así algunos actos agresivos pueden aprobarse como legítimos en determinadas situaciones, pero condenarse en otras distintas. Por lo que, Goldstein y Keller (1995) expresan que la agresividad es un comportamiento manifiesto conformado por una secuencia específica de acontecimientos o pasos encubiertos y observables, siendo las interpretaciones personales de las diferentes situaciones, las desencadenantes de un acto agresivo,

que va precedido por indicadores el cual se da acompañado por indicadores fisiológicos que se presentan en forma de “avisos” de cólera para el sujeto, el cual da como resultado el desencadenamiento del conflicto. Componentes de la Conducta Agresiva La conducta agresiva, al igual que otros comportamientos humanos, está integrada por elementos de diversa naturaleza que son imprescindibles para analizar el qué y el porqué de este fenómeno y para diseñar estrategias de intervención.

Como elemento final de la agresividad se señala que esta está conformada por tres componentes que reúnen la parte social, cultural, afectiva y aptitudinal del ser humano. Estos son: Componente Afectivo o Evaluativo. Eron y Huesman (como se citó en Muñoz, 2000) mencionan que, este componente está relacionado con los afectos, sentimientos, emocionales, valores y modelos de identificación. La probabilidad de comportarse agresivamente aumenta cuando la persona asocia agresión con poder, control, dominio y cuando tiene un fuerte sentimiento de haber Agresividad en Adolescentes ha sido tratada injustamente, situación que le genera gran hostilidad hacia los otros. Dicha hostilidad se expresa a través de la conducta agresiva que está plenamente justificada por ella. También se incrementa cuando se identifica con personas violentas y agresivas.

Teniendo como referente lo anotado anteriormente, se puede expresar que las formas de violencia más comunes entre estudiantes en la escuela son: la violencia física, verbal y psicológica.

Para continuar, otro punto importante que no se puede dejar de lado es la agresividad en el tiempo de descanso o recreo que es el objetivo de intervención de este proyecto. El recreo es un espacio en el que los estudiantes se liberan de la tensión académica dedicando este tiempo a actividades lúdicas e interactuar con sus compañeros.

Hay diferentes autores que dan su punto de vista y concepto del recreo teniendo en cuenta el enfoque de la definición tradicional, entre ellos están:

Humberto Gómez, (1995) define el recreo como “aquel lapso de tiempo en el cual los escolares realizan espontáneamente actividades recreativas por gusto y voluntad propias que merecen una esmerada atención por parte de los maestros de la institución”p.9

Rachel Sindelar, (2003) afirma:

“El recreo se refiere a los momentos del día apartados para que los estudiantes de la escuela primaria tomen un descanso de sus tareas de clase, jueguen con los compañeros de clase y participen en actividades independientes y no estructuradas. La programación y la duración del recreo varían, pero tradicionalmente las escuelas han apartado tiempo para el recreo en la mañana o en la tarde, y a veces en ambas, además de tiempo extra para el recreo durante el periodo de almuerzo”.

El descanso también es tomado como tiempo libre o aprovechamiento del tiempo libre de ahí que se puede diferentes actividades lúdicas.

La agresividad en el tiempo de descanso o recreo es un tema que aqueja a la mayoría de las instituciones; pero paradójicamente es muy poco lo que se ha escrito al respecto, en el trabajo de grado titulado Agresividad Y Violencia En Los Juegos De Los Niños Durante El Recreo Escolar de Juana Inés Reyes González 2005 permite ver como la violencia, la agresividad y el maltrato se genera en el descanso escolar. Este espacio es generador de conflictos y es el momento en que los estudiantes se sienten libres sin importarles muchas veces trasgredir las reglas de convivencia. También toca un aspecto importante y muy relacionado a nuestra diaria realidad y es el hecho de que los estudiantes se agreden con el pretexto de que están jugando.

Para minimizar la problemática planteada anteriormente entra a jugar un papel muy importante la lúdica que es considerada como una herramienta de intervención y facilitadora para la aplicación de múltiples estrategias y en múltiples espacios.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

En el trabajo de grado elaborado por Susana Vinasco de Quintana, Adelaida Balanta Micolta, Favio Jacob Muñoz Lasso, Hernando Torres Rengifo, 2015 *Actividades Lúdicas Encaminadas Al Fortalecimiento De La Convivencia Escolar En Los Alumnos Del Grado Quinto De La Institución Educativa Técnico Comercial Villa Del Sur Sede* definen la lúdica como una serie de actividades que permiten distencionar al ser humano además de ayudar a desarrollar su parte psicosocial y personal como también la adquisición de saberes, mejorar el nivel motivacional y las relaciones interpersonales.

Torres, R.M. (1995) afirma que: “La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, ésta es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado, es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela. Por tal razón se puede afirmar que la lúdica produce en el estudiante, motivación en el proceso de aprendizaje, confianza, apertura mental y seguridad para relacionarse con sus compañeros, mientras que si no se abren espacios lúdicos se genera tensión, desmotivación, bloqueamiento de razonamiento y poca actitud comunicativa. Al suceder esto, puede darse el caso de que el niño pierda el año. El impacto de tener que repetir un año produce diferentes actores y niveles”

Autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la

cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

La Lúdica permite fortalecer valores y tiene una estrecha relación con el aprendizaje ya que por medio de ella las personas interactúan, comparten, participan, respetan y fortalecen sus relaciones personales. Lo que Núñez (2002) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial (p.8)

Yturralde, (S.F p.4), quien define a la lúdica como:

“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.”

Así mismo se encuentra a Jiménez, (S.F p. 2), quien define la lúdica como una

“experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica

está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.”

Por otro lado la lúdica permite mejorar en los estudiantes la autoconfianza, la autonomía y a desarrollar su personalidad a expresar sus gustos; ya que cada uno de ellos tiene la oportunidad de escoger y participar en lo que más le guste, así la lúdica se convierte en diversión y disfrute y a la vez en un medio de enseñanza que permite ir corrigiendo y superando dificultades, porque a través de la lúdica el estudiante debe seguir normas, dar opiniones, respetar turnos, respetar al otro.

Es aquí donde el respeto entra a jugar un papel importante porque es considerado uno de los valores morales fundamentales para formar relaciones armoniosas con los otros. Cabe resaltar que el respeto es uno de los valores institucionales del colegio Brazuelos, donde en el Manual de Convivencia (pag.38) reza, El respeto es entendido como la comprensión y la aceptación de la condición inherente al ser humano con derechos y deberes, reflejado en sus relaciones con los demás y con su entorno.

El respeto no es pretender estar de acuerdo con todo lo que los demás opinen o crean, sino es el hecho de no discriminar, maltratar u ofender al otro por no estar de acuerdo o tener las mismas opiniones, se debe aprender a comprender al otro a valorar sus gustos, necesidades e intereses sin dejar de lado que el respeto debe ser mutuo y debe tener una alta dosis de tolerancia.

En el trabajo de grado , elaborado por Esther Buitrago Gutiérrez Fernando Cubillos Cardozo John Jairo Ramirez Moreno Julio Cesar Tabares Osorio, 2011 Estrategias Personalizantes Para Fortalecer El Valor Del Respeto En Las Relaciones Interpersonales, En Los Educandos Del Grado Noveno “A” De La Institución Educativa Gabriela Mistral permite ratificar la importancia

del valor del respeto tomando elementos planteados por otros autores donde permite afirmar la importancia de este valor.

También es tenido en cuenta el trabajo titulado Valor Del Respeto En Los Ámbitos De Los Estudiantes Autora: Luz Divina Ramírez Marroquín (2010) quien afirma que el respeto es un valor fundamental es de primordial importancia que se promueva en todos los niveles de convivencia del menor, porque es urgente un cambio de actitud en nuestros educandos, ya que también es común observar la falta de respeto cuando se dirigen a una persona mayor en la calle o en una tienda por ejemplo, a sus propios amigos los ofenden en pro de las modas o modismos entre ellos; también se observa por ejemplo que los jóvenes no respetan a la gente que se dedica a oficios, como el servicio doméstico, desde en la forma de pedirles las cosas se evidencia esta problemática.

Está visto que el respeto lo aplicamos en todo momento, en todos los ámbitos de nuestra vida, sin este valor viviríamos en conflicto, todos tenemos derecho a ser respetados, y estamos o deberíamos estar obligados a dar ese mismo respeto a los demás. Además el desarrollo de la personalidad de los niños y jóvenes implica también la adquisición del valor del respeto, no perdamos de vista que durante la adolescencia se da una búsqueda de la identidad, el reafirmarse, por ello es necesario buscar las estrategias que permitan a nuestros alumnos adquirir este importante valor ya que es la esencia de las relaciones humanas. Es necesario resaltar también la urgente necesidad de promover el respeto a la ecología, ya que el deterioro de nuestro planeta se debe a que no tenemos respeto por la naturaleza, y lo podemos observar fácilmente en nuestro entorno. Paralela a la preocupación de que mundo estamos dejando a nuestros hijos debemos pensar en que hijos estamos dejando a nuestro mundo, y tomar acciones para que sean buenos ciudadanos. Una última razón es que dada la magnitud del problema de cambio negativo del valor

(por un antivalor) es urgente que tanto padres como educadores realicemos un riguroso plan de acción para transformar a la sociedad en que estamos inmersos para cambiarla de manera positiva”.

Fortalecer El Valor Del Respeto Ministerio Del Poder Popular Para La Educación Superior
Fortalecer el Valor del Respeto en los Padres y Representantes de los Niños y Niñas del C.E.I. María. Referente a lo planteado por esta autora podemos resaltar; 3 aspectos fundamentales que son: El entorno en el cual se desenvuelve el educando juega un papel fundamental, puesto que allí se empieza a desarrollar y a transformar sus valores que influyen en su comportamiento personal que lo transfiera en el centro educativo. Nos invita a toda la sociedad a fortalecer los valores en todos los ámbitos donde nos encontremos y practicándolos correctamente no solamente a las personas sino también a la conservación y protección del medio ambiente. En la actualidad, la familia y los educadores son el eje fundamental para el rescate y conservación de los valores puesto que ellos deben crear estrategias innovadoras, para generar cambios positivos en la sociedad.

La educación debe volver la mirada y reflexionar sobre los límites de su campo, para comprobar una vez más que las cotas exceden con creces el dominio de una o más disciplinas del saber, porque lo que está en juego es la integridad de los seres humanos, el respeto de sus derechos y la construcción de un mundo en que los valores se constituyan en una norma de vida. Sin embargo, este ideal que está en la base de cualquier sistema educacional debe ser confrontado con la realidad de los colegios, ¿cómo se practican los valores en las salas de clases? ¿Esta praxis lleva a nuestros estudiantes a constituirse como personas respetuosas, orientadas por un ethos interno, que se desarrolla desde la infancia y que sólo termina con la muerte? Constituye, sin duda, un desafío y responsabilidad de los saberes pedagógico y disciplinario dejar de lado la orientación axiológica de la escuela tradicional e incorporar la práctica social cotidiana presente también en la práctica escolar.

Uno de los elementos importantes planteados en este proyecto es el promover el juego centrado en los juegos de mesa como elemento interventor para ayudar a minimizar la agresividad durante los tiempos de recreo o descanso de los estudiantes, además de ser un medio que va a permitir reforzar, practicar y fortalecer el valor del respeto.

Torres (2002 p.119), quien propone “El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores”, dentro de esos valores está el respeto que es uno de los más pertinentes para ir disminuyendo poco a poco los niveles de agresividad que se presentan durante los tiempos de recreo, porque es allí donde el estudiante comparte con otros este espacio y una actividad lúdica organizada permitiéndole así interactuar, haciendo acuerdos, respetando tiempos y turnos; mejorando de esta manera el aspecto convivencial.

En el trabajo Vanessa Carmona navarro, Carol solibeth días Solís, 2013 “Una Propuesta De Material Didáctico (Juego De Mesa) Que Favorece El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De La Contaminación Atmosférica Y Sus Efectos En La Salud Humana”, permite acercarnos al concepto y clasificación e importancia de los juegos de mesa.

Los juegos de mesa son una combinación entre lo lúdico y lo didáctico, y en este punto radica su importancia. Además tienen la particularidad de combinar imaginación, mímicas (o en otros casos dibujos), capacidad de asociación y rapidez mental.

Los juegos de mesa no sólo son un entretenimiento, mantienen tu mente activa y aumentan tu capacidad de aprender. La mayoría incluye alguna clase de desafío que te hace pensar y poner a prueba lo que ya sabes. Arrojar los dados ayuda con destrezas matemáticas como los cálculos. Con todos los juegos, aprendes a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Jugar con otras personas puede aumentar tus habilidades para comunicarte.

Los juegos de mesa también fomentan: la concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación y agilidad mental, la aceptación de las reglas, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la participación, la constancia, el juego en equipo y la autonomía. (Linaza, 2001).

El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje y sus múltiples características donde mediante el juego, las actividades cortas, agradables, divertidas, que tienen en cuenta las reglas y el respeto por los demás, fomenta y permite un fortalecimiento de valores sociales (Torres, 2002).

Como se puede apreciar los juegos de mesa tienen muchas cosas positivas que aportan a los estudiantes al participar activamente en alguno de ellos, ya que no solo es un simple juego sino que permite desarrollar la imaginación, la concentración, enfrenta desafíos, trabajar en equipo, resolver problemas y habilidades sociales; canalizando y transformando de forma positiva toda esa energía que emplea en los juegos agresivos.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente el enfoque que está acorde con el desarrollo de este proyecto es el socio-cultural, el cual nos dice que el ser humano aprende de la interrelación con el otro y con su entorno, potencializando así su nivel de aprendizaje. Este enfoque ha sido planteado por autores como Vigostky, Feurestein y Feriñas, entre otros.

Vigostky en su enfoque socio-cultural afirma que el individuo es un ser social, resultado de un proceso histórico social, cuyas funciones mentales están divididas en funciones inferiores con las cuales se nace, se heredan genéticamente generando un comportamiento el cual es limitado y está condicionado por el hacer. Las funciones superiores son adquiridas, se desarrollan social y

culturalmente, generando un comportamiento abierto con mayores posibilidades, intenciones y conocimientos.

El individuo se relaciona con su entorno, su ambiente, interacciona con otros individuos y su psicología está mediada por la cultura. El individuo tiene una zona de desarrollo próximo, donde él aprende de su ambiente social interactuando con los demás aspecto que potencializa su aprendizaje, también tiene una psicología inter donde el individuo interactúa con su ámbito social permitiéndole desarrollar su memoria y la formación de conceptos; mientras que la psicología intra el individuo interactúa consigo mismo en un ámbito individual pasando a ser y actuar por sí mismo; todo esto mediado por el lenguaje que es el que le permite expresar y manifestar sus pensamientos, sentimientos y conductas. Piaget Vs Vigistky sobre el desarrollo Humano.

Según Vigosky (1995), el juego es una manera de actuación cognitiva vinculada con la influencia que el entorno social ejerce sobre el propio proceso de construcción de los aprendizajes y de la propia estructura mental del individuo , propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño.

Feurestein (1994) con su teoría de la modificabilidad estructural cognitiva y el papel del mediador, permite ver como por medio de procesos desarrollados dentro del entorno social y cultural del niño se pueden cambiar actitudes, en este caso las agresivas, mejorando su relación con los demás.

En su teoría Feuerstein plantea que el niño tiene dos formas de aprendizaje, el aprendizaje mediado el cual tiene una intencionalidad y reciprocidad, el cual trasciende ya que le permite ir más allá de la necesidad inmediata por medio de actividades que le permiten buscar un significado enriqueciendo su desarrollo cognitivo. Mientras que el aprendizaje mediado hace referencia a la interacción entre el organismo y el ambiente por medio de la experiencia. Todo esto permite en el niño obtener información, almacenarlo y hacer transferencia; permitiendo generar cambios dinámicos en la estructura del funcionamiento adaptativo y autoregulado; sin dejar de lado que en este proceso hay un mediador que puede ser el padre, un docente, otro compañero o amigo u persona transmisora de cultura.

Feuerstein afirma: "La esencia de la Inteligencia, no radica en el producto medible (que se puede medir), sino en la construcción activa del individuo". Por lo tanto el individuo tiene capacidad para usar experiencias adquiridas previamente, para ajustarse a nuevas situaciones: la interiorización entendida por todo lo que se intenta realizar en la mente, la reversibilidad que exige la verificación de los ejercicios, la justificación de lo que se dice, la detección de errores, el paso de lo real a lo posible que implica progreso en los niveles de abstracción, hallar distintas posiciones de objetos, percepción de otros puntos de vista, etc. Feuerstein pone su énfasis en el papel del lenguaje y en el condicionamiento del acto mental en todas sus fases.

Fariñas G. (1995) propone cuatro dimensiones básicas del aprendizaje desde lo socio-cultural a saber: la primera es el planteamiento de objetivos y tareas y organización temporal de su ejecución por pasos y etapas. La segunda es la búsqueda de la información y comprensión. La tercera es la comunicación acerca de su desempeño y la última es el planteamiento y solución de problemas, reuniendo todo lo que tiene que ver con la personalidad, lo cognitivo y lo afectivo.

También plantea cuatro estilos de aprendizaje: el primero es el relacionado con las formas preferidas de los estudiantes de percibir la información ya sea verbal, visual o auditivo. El segundo es el relacionado con las formas preferidas del estudiante de procesar la información con un estilo global analítico. El tercero es el relacionado con las formas preferidas de los estudiantes de planificar su tiempo en el cumplimiento de sus metas con un estilo planificado y espontáneo. Y el cuarto es el relacionado con las formas preferidas de los estudiantes de orientarse hacia la comunidad y las relaciones interpersonales en el aprendizaje con un estilo cooperativo e independiente.

Desde esta perspectiva, la personalidad es entendida como sistema o todo integrador y autorregulador de los elementos cognitivos y afectivos que operan en el sujeto y además como configuración única e irreplicable de la persona (Fariñas G. 1995).

Es aquí donde encaja perfectamente su enfoque socio-cultural y el aspecto lúdico para lograr intervenir una situación de orden social como lo es la agresividad y los descansos de los estudiantes.

Capítulo 3

Observar, Describir y Analizar Permite Investigar

Investigación Descriptiva

En este proyecto de intervención de minimización de la conducta agresiva de los estudiantes del colegio Brazuelos I.E.D. jornada mañana durante su tiempo de descanso, se tiene en cuenta la investigación descriptiva; ya que esta nos permite describir el fenómeno o problema, de un determinado grupo, con un carácter social de forma detallada para dar un diagnóstico y realizar una acción posterior de intervención; como lo afirman Hernández, Fernández y Baptista (1992), si una investigación busca describir las propiedades del fenómeno que se analiza, la misma es descriptiva. También afirman que su finalidad es la describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos... Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos, o cualquier tipo de fenómeno que se someta a un análisis.

El propósito de la investigación descriptiva es describir situaciones y eventos de una forma general o detallada, los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis Dankhe (1986).

También cave notar que la investigación descriptiva mide de manera más bien independiente los conceptos o variables con los que tiene que ver; trata de decir como es y cómo se manifiesta el fenómeno de interés; pero su objetivo no es indicar como se relacionan las variables, permitiendo la posibilidad de hacer predicciones aunque sean rudimentarias Hernández, Fernández y Baptista (1992)

Por otro lado es importante mencionar que este proyecto está centrado en el enfoque cualitativo, el cual permite la recolección de datos para ser analizados y evaluados, Hernández, et al., (2003), afirman que es el que “utiliza recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación”, (p.6).

Los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.(p.25)

Por otra parte, Taylor y Bogdan (1987), citados por Blasco y Pérez (2007) al referirse a la metodología cualitativa como un modo de encarar el mundo empírico, señalan que en su más amplio sentido es la investigación que produce datos descriptivos: las palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable.

Es importante resaltar que este proyecto está orientado a crear una propuesta pedagógica encaminada a minimizar la agresividad de los estudiantes de la institución durante su tiempo de descanso, permitiendo fortalecer el trabajo pedagógico e ir haciendo experiencia en este aspecto para compartir saberes e ir implementando conocimientos que van a permitir intervenir a un determinado grupos social.

Este proyecto de investigación e innovación pedagógica va de la mano con la línea de investigación institucional, es decir con las Pedagogías, Medias y Mediaciones, ya que según Roza (2009) indica que esta línea de investigación permite reconocer las rupturas de una cultura

educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje con el eje articulador de núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto comunicativo.

Por otro lado es importante estar en sintonía con los lineamientos de investigación de la facultad de educación la cual es Pedagogía, Didácticas e Infancias; ya que este proyecto de intervención está encaminado a ser aplicado a nivel institucional, está elaborado por docentes con una formación y pensamiento académico con el fin de ayudar a un determinado grupo social al proponer actividades o estrategias que van a permitir mostrar resultados tangibles, teniendo en cuenta las características y diferencias de la población estudiantil.

La población o grupo social motivo de este proyecto son los estudiantes de básica secundaria del colegio Brazuelos I.E.D. ubicado en la localidad Quinta-Usme. Esta institución está ubicada en una zona semi rural; que hoy en día está siendo tenida en cuenta como espacio de desarrollo y reubicación de nuevas familias, lo que está trayendo grandes cambios a nivel social, económico y cultural al sector.

El colegio está rodeado de una serie de factores, sociales, económicos y culturales que afectan y generan problemas agresivos en el comportamiento y desempeño de los estudiantes. La muestra que se tendrá en cuenta son los estudiantes de los grados sexto a noveno que ofrece la institución y que se encuentran entre los 10 a 16 años de edad. Se tiene en cuenta este grupo de estudiantes ya que se observa que es en la básica secundaria donde se está presentando un alto nivel de agresividad entre los estudiantes en la hora de descanso, sin desconocer que se está

empezando a presentar esta situación en básica primaria, lo cual es preocupante y por lo cual se debe empezar a actuar para contrarrestar esta problemática.

También es importante tener en cuenta el concepto y apoyo de los demás miembros de la comunidad educativa como los son los docentes, padres de familia, coordinadora, secretaria, personal de vigilancia y aseo, que son los que están en contacto con los estudiantes y pueden ser participes y colaboradores para ayudar a dar solución a este problema con sus aportes y sugerencias.

Para identificar la principal causa o motivo que está generando conflictos entre los estudiantes dentro de la institución en sus horas de descanso, se diseña una encuesta, la cual es una técnica de investigación que permite recolectar la información pertinente.

Según Naresh K. Malhotra (2008), las *encuestas* son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. Según el mencionado autor, el método de encuesta incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica.

Para Trespalacios, Vázquez y Bello (2005), las **encuestas** son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.

Se sugiere un modelo de encuesta (ver Anexo 1), en el cual las preguntas presentadas son elaboradas de forma sencilla para que el encuestado las pueda responder de forma clara, sencilla y sin dar paso a ninguna ambigüedad; para que seguidamente puedan ser analizadas, tabuladas e interpretadas con facilidad. De hecho Namakforoosh (1999) indica que “*El diseño de cuestionarios es un arte no una ciencia*”

Así mismo se sugiere llevar un diario de campo el cual es un instrumento básico de evaluación ya que por medio de la observación y registro de hechos relevantes manifestados por parte de la población objeto de este proyecto, permite conocer, describir, interpretar y analizar la realidad para ayudar a dar una posible solución. (Ver Anexo 2)

El Diario de Campo, tal como lo define Fernández (2001, p. 45) es el "...conjunto de procesos sociales de preparación y conformación del sujeto, referido a fines precisos para un posterior desempeño en el ámbito laboral. Además, es el proceso educativo que tiene lugar en las instituciones de educación superior, orientado a que los alumnos obtengan conocimientos, habilidades, actitudes, valores culturales y éticos, contenidos en un perfil profesional y que corresponda a los requerimientos para un determinado ejercicio de una profesión".

PORLÁN (1991) considera que

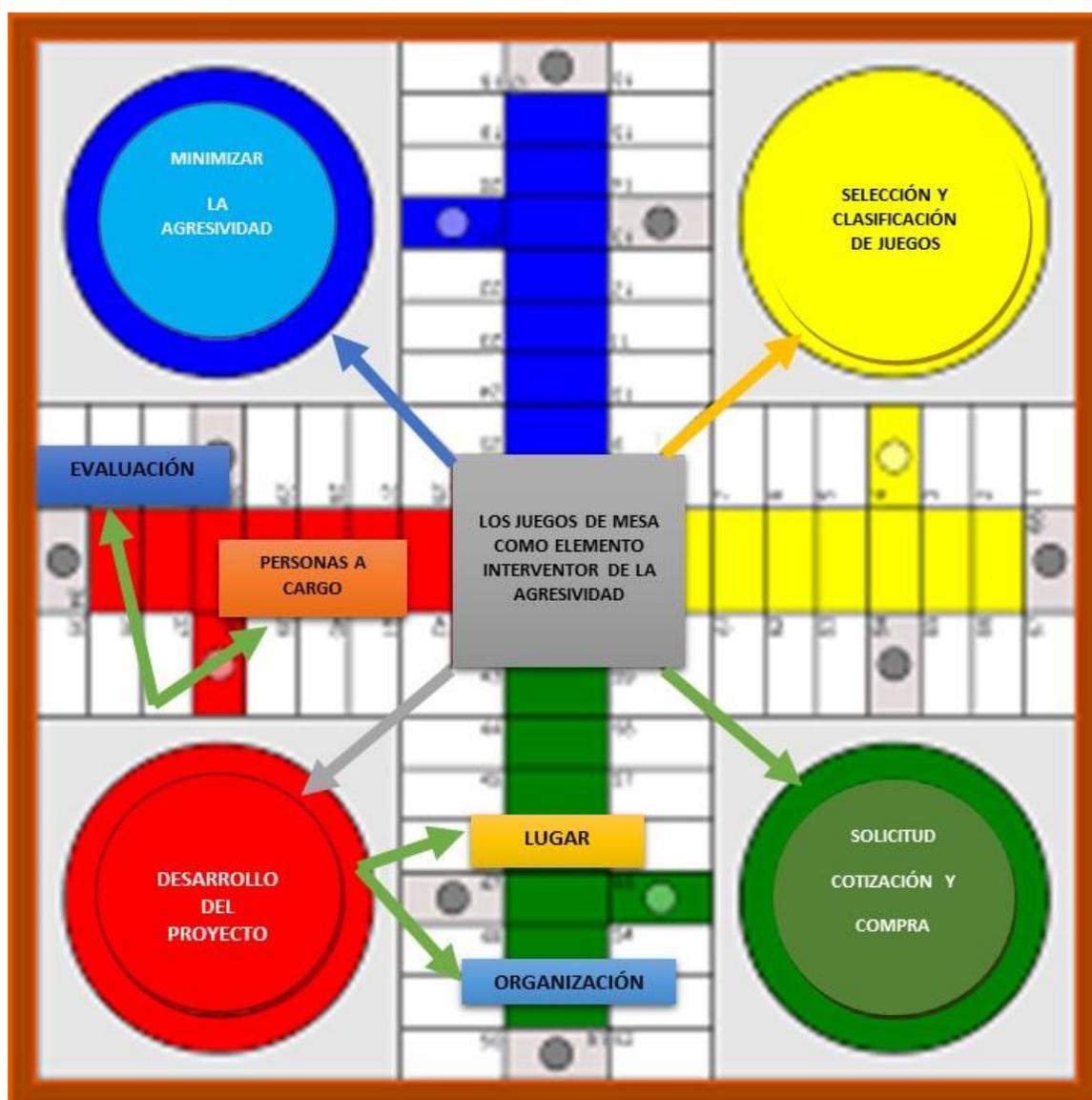
"su utilización periódica permite reflejar el punto de vista del autor sobre los procesos más significativos de la dinámica en la que está inmerso. Es una guía para la reflexión sobre la práctica, favoreciendo la toma de conciencia del profesor sobre su proceso de evolución y sobre sus modelos de referencia"

Una vez que se han empleado estos dos instrumentos de recolección de datos pertinentes para investigación se procederá al pertinente análisis e interpretación de datos, para sugerir una propuesta pedagógica didáctica que ayude a minimizar el problema planteado.

Capítulo 4

Entre Juego y Juego la Actitud va Cambiando

Figura 1. Propuesta Pedagógica de Intervención



Fuente: de los Autores

La presente propuesta de investigación, tiene como objetivo principal la implementación de la lúdica para mejorar la convivencia escolar, alterada por la agresividad en los estudiantes de básica secundaria en el Colegio Brazuelos I.E.D. Jornada Mañana durante los descansos, donde la mayoría de los conflictos terminan en forma agresiva y muchos de los estudiantes se convierten en víctimas o victimarios, creando un ambiente que no propicia una sana convivencia, sino que por el contrario, se mantienen unas relaciones conflictivas tanto en la casa como en la escuela.

Para el desarrollo de este proyecto de intervención, se tuvo en cuenta la lúdica y el juego, ya que siempre éstos han formado parte de la vida del hombre, siendo unos instrumentos culturales para alcanzar la madurez tanto física como psíquica y que se convierten en facilitadores del desarrollo social de la persona. Por ello son herramientas facilitadoras del proceso de enseñanza y aprendizaje por su carácter lúdico y didáctico a la vez.

La implementación de estas estrategias permite evidenciar el aporte que como profesores de básica secundaria en el Colegio Brazuelos I.E.D. Jornada Mañana. queremos ofrecer, primero, porque tenemos el convencimiento que con la implementación de las estrategias o desarrollo de actividades lúdico-recreativas se mejorará en los estudiantes el control de sus emociones, la empatía en el grupo, la comunicación, la mediación, la negociación y hará que bajen notablemente los niveles de agresividad, mejorando el ambiente en la hora del descanso, la sana convivencia y por ende, formar estudiantes más tolerantes, seguros, responsables y con mayor capacidad de adaptación social y escolar.

Por otro lado Stocker (1984) señala principios didácticos en la enseñanza donde es necesario implementarlos para mejorar la calidad de vida y contrarrestar el comportamiento de los niños. El juego y la lúdica generan espacios agradables donde los estudiantes van moldeando

conductas y comportamientos, permitiendo transformar un ambiente hostil y agresivo en un espacio agradable dándole la oportunidad de comunicarse y participar desde su propio aprendizaje.

En un primer momento se debe aplicar una encuesta (Ver anexo1) a los miembros de la comunidad educativa para identificar las causales de conflicto entre los estudiantes las cuales repercuten en el descanso con el fin de contrarrestarlos. Una vez detectadas las causales de dicho comportamiento agresivo surge la propuesta lúdica de emplear los juegos de mesa como agente minimizador de estos conflictos, debido a que estos juegos se pueden realizar de forma individual o grupal, no requieren de tecnología alguna, se pueden realizar en cualquier lugar, los jugadores deben seguir y respetar las reglas que cada uno de ellos tiene para poder jugar e interactuar, dichas reglas y juegos son adecuados para las diferentes edades e intereses que tengan los estudiantes.

Para continuar con el desarrollo de la propuesta de este proyecto de intervención es aconsejable llevar a la vez un diario de campo (Ver anexo2) con el fin de describir las diferentes situaciones y hechos relevantes de la población objeto de estudio; con el fin de registrar los comportamientos de los estudiantes antes y después de la implementación de la estrategia lúdica de los juegos de mesa, para ir identificando los cambios de comportamientos agresivos de los estudiantes durante su tiempo de descanso, para analizarlos, reflexionar y de esta forma ir retroalimentando, mejorando y evaluando el proceso de intervención.

A continuación se plantea la importancia de la selección de los juegos de mesa, teniendo en cuenta la que la lúdica no es solamente jugar por jugar, sino que tiene un fin claro; ya que la lúdica es una necesidad del ser humano de comunicarse, de expresar emociones, de disfrutar, brindándole seguridad para relacionarse con el otro y teniendo en cuenta otro aspecto importante como lo es la interdisciplinariedad puesto que los juegos de mesa no solo desarrolla habilidades mentales, de observación sino que también ayudan a reforzar las competencias lingüísticas, matemáticas,

científicas, sociales, culturales, ciudadanas y valores. También se debe tener en cuenta el material de los mismos, buscando que sean resistentes para que soporten el uso continuo, las diferentes edades, intereses y cantidad de estudiantes que conforman el grupo de básica secundaria de la institución.

Dicho lo anterior ahora se hablará del proceso de solicitud, cotización y compra de los juegos de mesa, permitiendo mostrar la viabilidad de esta propuesta de intervención. Toda institución cuenta con un Plan Operativo Anual (POA) donde se destinan los recursos necesarios para los proyectos que se presenten teniendo en cuenta los intereses y necesidades de la institución; dichos proyectos deben ser entregados por escrito al rector de la institución para ser evaluado, una vez aprobado por el mismo se lo entregará a pagador de la institución para direccionar los recursos económicos. Una vez hecho este paso se prosigue a hacer las cotizaciones pertinentes en almacenes que cumplan con los requisitos de ley, optimizando al máximo los recursos, seleccionando la más pertinente, presentándola al rector para por ultimo realizar la compra.

Una vez adquiridos los juegos de mesa previamente seleccionados teniendo en cuenta las condiciones mencionadas anteriormente se procede a la organización y ubicación de los mismos para dar inicio a la aplicación del proyecto de intervención. En una primera instancia se cuenta con la biblioteca donde se ubicaran los juegos ya que se cuenta con el espacio necesario, además están las mesas para ubicar los juegos al momento de ser empleados por los estudiantes haciendo de este espacio un lugar lúdico-recreativo.

Consideremos ahora la importancia de hacer una jornada de sensibilización y presentación de los juegos de mesa a toda la comunidad educativa; para que reconozcan la importancia, el mecanismo, el proceso de préstamo y el cuidado de los mismos. En primera instancia se sugiere realizarlo con los docentes y en segunda instancia con los estudiantes por grupos en una jornada

lúdica recreativa. Para este paso puede contar el apoyo de los estudiantes que se encuentran prestando el servicio social en la institución, coordinador y docentes que planteen esta propuesta.

Adicionalmente a lo anterior y para facilitar el proceso de préstamo se podría contar con el apoyo de los estudiantes que están prestando las horas de servicio social quienes pueden ayudar en la explicación y el manejo y el proceso de préstamo de los juegos de mesa. El proceso de préstamo de los juegos se puede hacer por medio del carnet del colegio con el que cuenta cada estudiante, quien lo dejará como garantía y control del juego solicitado; un proceso similar a la solicitud de un préstamo de libros, donde llegaran los estudiantes que estén realmente interesados en participar armando parejas o grupos para jugar y divertirse. Los estudiantes contarán con treinta minutos de esparcimiento; ya que el descanso es de cuarenta minutos.

Por último se debe hacer un proceso de evaluación constante que permita mirar el impacto de la propuesta de los juegos de mesa como agente minimizador de la agresividad de los estudiantes de básica secundaria, observar las fortalezas y dificultades e identificar si realmente se logró cumplir con el objetivo propuesto a la vez que se recogerá la información de las vivencias, sentimientos, emociones y comportamientos de los estudiantes. Este proceso de evaluación debe servir para ir implementando, mejorando y por qué no perfeccionando esta propuesta de intervención

Capítulo 5

Jugando, Ando

Una vez analizadas las diferentes posturas de los autores Vigostky , Feurestein y Feriñas G., acerca de la importancia de la interacción del ser humano con el otro y con su entorno, se puede decir que los juegos de mesa son un elemento que permite interactuar, socializar y compartir con el otro de una forma lúdica, permitiendo que los estudiantes pongan en práctica pautas de respeto, negociación y participación para así mejorar y disminuir su actitud agresiva al encontrar una forma de diversión.

Teniendo en cuenta que la lúdica juega un papel importante en la formación integral de los estudiantes y es una muy buena forma de interactuar, de aprender y de crear espacios de disfrute, además de permitir que ellos compartan diferentes situaciones y experiencias de la vida cotidiana; pero de manera agradable. Es importante que en el nivel de primaria y secundaria se implementen o desarrollen actividades lúdicas como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar y de esta manera propiciar ambientes placenteros y enriquecedores para el desarrollo de los estudiantes, durante las horas de descanso.

Este proyecto de intervención pretende mostrar a padres de familia, docentes y directivos que el trabajo lúdico dentro de la institución es indispensable para el desarrollo social, afectivo y comunicativo del estudiante debido a que incentiva las buenas relaciones, el trabajo en equipo y sobretodo brinda placer ayudando a disminuir la agresividad, por medio de las diferentes estrategias planteadas en los juegos de mesa, donde el estudiante aprende a resolver sus propios conflictos de manera pacífica.

Para finalizar este trabajo investigativo pretende despertar en los docentes una conciencia y responsabilidad hacia la formación de los estudiantes, no solo en el campo académico sino lúdico

para construir nuevas prácticas pedagógicas y estrategias creativas e innovadoras dándole una real importancia a la lúdica como generadora de vivencias significativas dentro y fuera del aula de clase propendiendo por la transformación de la realidad de los estudiantes y en este caso de los de la Institución Educativa Brazuelos.

Lista de referencias

Quijano Signori y otros – Chiclayo – 2014, agresividad en adolescentes de educación secundaria de una institución educativa nacional, la victoria, Recuperado de: http://tesis.usat.edu.pe/jspui/bitstream/123456789/541/1/TL_QuijanoSignoriStephanie_RiosFernandezMarcela.pdf

Mirian Elena Benítez Cubilla – 2013, “conducta agresiva en adolescentes del nivel medio del colegio nacional nueva Londres de la ciudad de nueva Londres”, Recuperado de: <http://docplayer.es/7359162-Conducta-agresiva-en-adolescentes-del-nivel-medio-del-colegio-nacional-nueva-londres-de-la-ciudad-de-nueva-londres.html>

Juana Inés Reyes González -2005 agresividad y violencia en los juegos de los niños durante el recreo escolar, Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/22412.pdf>

Susana Vinasco de quintana, Adelaida Balanta Micolta, Favio Jacob Muñoz Lasso, Hernando Torres Rengifo- 2015, actividades lúdicas encaminadas al fortalecimiento de la convivencia escolar en los alumnos del grado quinto de la institución educativa técnico comercial villa del sur, Recuperado de: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/434/1/BalantaMicoltaAdelaida.pdf>

Esther Buitrago Gutiérrez Fernando Cubillos Cardozo John Jairo Ramírez Moreno Julio Cesar Tabares Osorio- 2011, Estrategias personalizantes para fortalecer el valor del respeto en las relaciones interpersonales, en los educandos del grado noveno “a” de la institución educativa Gabriela mistral, Recuperado de:

<http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/177/Esther%20Buitrago%20G.pdf;jsessionid=DBA3475A8CC9376559866A7F8373B713?sequence=1>

Vanessa Carmona Navarro Carol Solibeth Díaz Solís -2013, una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana, Recuperado de:

<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/6769>

Bandura, 1969, principios de modificación de la conducta.

Anexo 1.

COLEGIO BRAZUELOS <small>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL Resolución 2531 del 28 de agosto de 2002 Calle 104 Sur # 14-90 Teléfono: 7671623</small> Construyendo una sociedad comprometida con el planeta	
---	---

ENCUESTA

OBJETIVO GENERAL:

Esta encuesta tiene por finalidad identificar las causales de conflicto en los estudiantes de educación Básica secundaria en el Colegio Brazuelos I.E.D jornada mañana durante el tiempo de descanso; para presentar una propuesta pedagógica que ayude a mejorar la convivencia escolar.

Recuerde que su opinión es muy importante.

A continuación, le solicito muy comedidamente, se sirva diligenciar la siguiente encuesta y por favor, **lea cuidadosamente** cada ítem y **marque con una X la casilla que corresponda** y que represente su punto de vista. Cada una de las preguntas que se presentan, busca conocer su opinión.

DOCENTE____ **ESTUDIANTE**____ **PADRE DE FAMILIA**____ **ADMINISTRATIVO**____ **SERVICIOS GENERALES**____

Si	1
No	2
No sabe/ No responde	3

ASPECTOS A EVALUAR	1	2	3
1. ¿Cree usted que ha aumentado la agresividad en los estudiantes del Colegio Brazuelos?			
2. ¿Usted considera que se presenta agresividad en los descansos de los estudiantes de bachillerato?			
3. ¿Los estudiantes saben resolver sus conflictos?			
4. ¿El Manual de Convivencia aporta como herramienta de solución de conflictos?			
5. ¿El observador del estudiante se emplea como instrumento mediador en la solución de conflictos y disminución de la agresividad?			
6. ¿Los padres de familia saben de la agresividad que se presenta durante los descansos?			
7. ¿Los estudiantes ofrecen alguna alternativa para ayudar a disminuir la agresividad durante los descansos?			

8. El motivo más frecuente por el cual se genera la agresividad entre los estudiantes es por:

chismes____ agresividad verbal____ noviazgos____ agresión verbal hacia la familia____

Discriminación entre los estudiantes____ provocación____ Matoneo____

9. ¿Qué estrategias se podrían implementar en la institución para disminuir el nivel de agresividad de los estudiantes?

10. ¿Usted como miembro de esta institución cómo participaría para ayudar a disminuir la agresividad de los estudiantes en los descansos?

OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

OLEGIO BRAZUELOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL Resolución 2531 del 28 de agosto de 2002 Calle 104 Sur # 14-90 Teléfono: 7671623 Construyendo una sociedad comprometida con el planeta	
---	---

Anexo 2



DIARIO DE CAMPO

Fecha:	Lugar:
Observador:	
Objetivo de la observación:	
Análisis de contexto de producción de las conductas agresivas (según el lugar, porque son emitidas dichas conductas)	
Relato de la observación:	
Análisis de lo observado:	
Conclusiones y/o sugerencias:	