

Las conductas disruptivas en el rendimiento académico de estudiantes del nivel primario

Disruptive behaviors in the academic performance of students at the primary level

José Alberto Del Cid Felipe¹

jose.delcid@up.ac.pa

Universidad de Panamá, Panamá.

RESUMEN

El estudio sobre las conductas disruptivas tiene el objetivo de analizar las acciones agresivas de los estudiantes del nivel primario, determinando el grado de incidencias en el aula de clases. Para tales propósitos, es desarrollada una investigación de carácter cualitativa, describiendo las situaciones vistas como parte del problema. Se seleccionaron mediciones dentro del aula de clases con los criterios requeridos para la aplicación de técnicas de gamificación con el fin de observar el comportamiento de la población estudiantil y sus niveles de rendimiento. De igual forma, se presentaron los resultados a través de datos emitidos por el Ministerio de Educación de la República de Panamá, ente rector de la enseñanza primaria, por ende, responsables de dar a conocer los aspectos generales, relacionados con las conductas disruptivas de los estudiantes del nivel primario, analizando cada una de ellas y determinando la viabilidad de este estudio. Por último, se concluyó que las conductas disruptivas son unos de los factores que intervienen en el proceso de aprendizaje del estudiante, sin embargo, esta va ligada a tres aspectos fundamentales: Control de grupo dentro del aula de clases por parte del docente; metodologías aplicadas en el aula y al contexto socio familiar en el cual se desenvuelve el estudiante.

Palabras clave: Conductas disruptivas, indisciplina, bajo rendimiento.

¹ Asistente en la Dirección de Investigación y Docente del Departamento de Evaluación e Investigación en la Facultad de Ciencias de la Educación en la Universidad de Panamá.

ABSTRAC

The study on disruptive behaviors aims to analyze the aggressive actions of primary school students, determining the degree of incidents in the classroom. For such purposes, we developed a qualitative research, describing the situations seen as part of the problem. Measurements were selected within the classroom with the criteria required for the application of gamification techniques in order to observe the behavior of the student population and their performance levels. In the same way, the results were presented through data issued by the Ministry of Education of the Republic of Panama, the governing body of primary education, therefore, responsible for publicizing the general aspects related to the disruptive behaviors of the students primary level students, analyzing each of them and determining the feasibility of this study. Finally, it was concluded that disruptive behaviors are one of the factors that intervene in the student's learning process, however, this is linked to three fundamental aspects: Group control within the classroom by the teacher; methodologies applied in the classroom and the socio-family context in which the student develops.

Key words: Disruptive behaviors, indiscipline, poor performance

INTRODUCCIÓN

Este estudio se encuentra enfocado en algunas prácticas de conductas de la etapa escolar de niños del nivel primario a través de reacciones negativas, observadas y sus efectos en el rendimiento académico. El primer paso fue evaluar los problemas de indisciplina a través de las vinculaciones con el tratamiento dentro del hogar, las cuales en ocasiones son causas de un bajo rendimiento, perjudicando el proceso de aprendizaje. Se determinó el grado de incidencia en las conductas disruptivas sobre el rendimiento académico. Es decir, hasta donde las conductas disruptivas, no permiten, al estudiante tener un adecuado acceso al proceso de aprendizaje. Por otro lado, es importante, identificar cuáles son las verdaderas causas que intervienen entre las conductas disruptivas y el proceso de aprendizaje de los alumnos en el aula de clases.

En este sentido, es presentado un estudio de campo aplicado a seis estudiantes del primer grado C, del *Centro Educativo Básico General de Paso Blanco*, localizado en Panamá, corregimiento de Pacora, seleccionados por presentar conductas disruptivas en el aula escolar. Siendo responsables de la supervisión y dirección del análisis realizado por el estudiante Jaime Zurdo de la Universidad Interamericana de Educación a Distancia se Panamá (UNIEDPA) 2020, como requisito para optar por el título de Licenciatura en

Educación Primaria. Referenciándose la figura de la familia y el papel importante en las relaciones interpersonales de los niños, porque es allí donde nacen las primeras relaciones sociales y si estas no han sido adecuadas es muy posible que el niño o la niña no puedan relacionarse de forma armoniosa con sus pares y adultos.

La escuela es lugar donde se establecen normas para relacionarse de forma respetuosa con los demás. Es aquí cuando el niño o la niña ingresan al colegio por primera vez, donde se evidencian los primeros problemas de convivencia. Al obtener las respuestas de esta problemática se pudo hacer una propuesta final para mejorar el comportamiento y rendimiento del estudiante.

A partir de lo anterior se ve la necesidad de abordar las conductas hostiles detectadas desde el nivel más pequeño del liceo, como: Morder a sus pares, escapar de la sala de clases, lanzar objetos a sus compañeros, discutir y agredir por juguetes, no realizar actividades propuestas por la educadora, entre otras.

CONTENIDO

Conceptualización:

Para abordar el problema desde una óptica de formación educativa, se debe evaluar el rendimiento académico y su relación con las conductas disruptivas del estudiante. Es necesario identificar las causas de incidencia sobre estas situaciones, mostrando hasta qué grado puede afectar las conductas disruptivas en el rendimiento académico en la vida personal de esta población.

Según Francisco de la Peña Olvera y Lino Palacios Cruz: Los padecimientos externalizados como el Trastorno Negativista y Desafiante TND y el Trastorno Disocial TD; constituyen algunos de los problemas más frecuentes y graves dentro de los trastornos mentales de inicio en la infancia y la adolescencia (Peña, 2011)

La conducta indica **el actuar de un sujeto frente a determinados estímulos externos o internos**. En Psicología, “la conducta humana refleja todo lo que inventamos, exponemos y pensamos e indica sustancialmente una acción”.

Sin embargo, no deben ser olvidadas que estas actitudes de agresividad son respuestas a trastornos de conducta. Para Margarita Pino Juste y María Teresa García Regal de la Universidad de Vigo, España. La violencia escolar, y en concreto los conflictos

escolares, se han convertido en los últimos años en fuente de máxima preocupación en las sociedades industrializadas. (Pino, 2007).

Existen múltiples definiciones de especialistas que analizan el tema dependiendo de la labor científica, perspectiva teórica y de su propósito al formularlas, está influida por diferentes corrientes económicas políticas o sociales.

Tal como le expresa Úrsula Zurita de la Universidad La Gran Colombia: La preocupación de la sociedad al respecto se ha cristalizado en numerosas acciones hacia este fenómeno asumiendo que corresponde a una realidad en la cual sí se puede incidir y, en consecuencia, modificarla. (Zurita, 2016).

Antecedentes:

Es evidente que los problemas que dan lugar al mal comportamiento de los estudiantes dentro de aula escolar, tiene su génesis en el hogar de cada niño (a). En las conductas disruptivas el desarrollo psicosocial y educativo de los estudiantes, representa la falta de control que ejercen los padres sobre sus hijos, ocasionando problemas en todo el entorno social. Para Pedro Jurado de la Universidad de Barcelona en España: Una las razones del bajo rendimiento académico donde la mayoría de los estudiantes, se da debido a una serie de factores a lo interno del aula de clases, principales problemas sociales de los países en vías de desarrollo, a través de estadísticas e investigaciones, poniendo de manifiesto las causas de estos inconvenientes. (Jurado, 2015).

Estos tipos de conductas no solamente forman parte de factores de riesgos relacionados con la planificación de sistemas académicos, ni a las capacidades individuales, más bien se puede argumentar un número importante de problemas de orden social, familiar, cultural y económico.

Según Marta Martínez y Carlos Barroso de la Universidad Internacional Isabel I.: La resolución de conflictos implica dedicar gran parte del horario escolar a solventarlos, con lo que resta para otro tipo de actividades más placenteras y estimulantes. (Martínez M. , 2020)

Conocer la génesis de estas conductas en el alumnado resulta fundamental para formular posibles soluciones a los conflictos y que el aprendizaje se de en un ambiente positivo donde exista el respeto mutuo, es decir en un clima favorable para el aprendizaje. Investigaciones recientes han demostrado que estas conductas tienen mucha similitud con comportamientos disruptivos dentro del hogar (entre padres e hijos), incluso evocando

comportamientos heredados de los padres como consecuencia de rasgos influenciados genéticamente o por factores hereditarios.

Se presentan factores ambientales donde las familias presentan conflictos conyugales, maltrato, defunción familiar, condiciones precarias, hacinamiento y rol social limitado. Factores psicológicos relacionados con el apego inseguro, así como patrones de crianza deficientes o de dura disciplina, que tienen como consecuencia la aparición de estas conductas disruptivas.

Tal como le expone (Torres, 2020). Uno de los conflictos que presentan los docentes suelen darse al momento en que estos desarrollan sus clases: desorden, interrupciones, falta de respeto, entrar y salir de la clase, son algunas de las conductas que manifiesta el estudiantado y que reflejan una gran dificultad para el docente, quien en muchas ocasiones debe disponer de tiempo exclusivo para mantener el orden al interior del aula. Lo primordial es conocer cada uno de los factores que afectan la conducta del estudiante, lo cual permitirá al docente dar respuesta a las acciones y conductas que manifiestan el estudiantado. Así como también poder contar con herramientas y estrategias necesarias para abordar diversas situaciones de interrupción que pueden ocurrir en el aula.

- **Las conductas disruptivas en el aula**

El tipo de convivencia que se genera en el aula depende de múltiples circunstancias que a través de los últimos tiempos se ha considerado un tema obligado y que aqueja a todas las instituciones educativas, ya que mediante las interacciones entre los estudiantes que comparten el entorno escolar, es la única forma considerable para la medición del comportamiento y los procesos de formación de los individuos dentro del aula de clases.

Para Martín Badia y Gisela Daura de la Universidad de Costa Rica, la responsabilidad de todo el problema recae en la función educadora de las familias y otros agentes educativos, y, desde el otro lado, las instituciones educativas son las responsables. La familia es el primer sistema social que conoce el niño y la niña, un espacio de seguridad, donde se desarrolla una organización concreta, y se marcan unas directrices determinadas, poco a poco van relacionándose con una red social que se amplía al sistema educativo, amistades, padres y madres, profesorado, medios de comunicación, y todo lo que les rodea, aproximándoles a la sociedad. (Badia, 2018).

Todo indica que la convivencia en el entorno escolar se ha visto afectada por prácticas inadecuadas de los actores de quienes depende el desenvolvimiento normal de aula escolar. Algunas de estas conductas son generadas por la falta de interiorización o la escasez de normas de disciplina. Así mismo, uno de los principales problemas es comprender cuáles son las didácticas, herramientas o estrategias utilizadas por los docentes para establecer un ordenamiento adecuado.

Así lo reflexiona (Uribe, 2015), cuando señala que la convivencia es un aspecto necesario e importante para establecer buenas relaciones entre los individuos que comparten determinados espacios, es pertinente considerar todos los aspectos que tienen lugar en los procesos de enseñanza, que a su vez, se ven perturbados por conductas nocivas, que impiden el cumplimiento de los objetivos propuestos, generando en los docentes sentimientos de insatisfacción e impotencia, al no poder llegar al cumplimiento de los mismos.

Esta conductas por lo general atentan contra el bienestar de sus compañeros de grupo, la actividad profesional que pretende desarrollar el docente en aula de clases principalmente, en el proceso formativo y educativo de los estudiantes. Continuando en la misma línea de lo expuesto, es importante analizar estas conductas evaluando los posibles aspectos que general las reacciones impulsivas de agresividad que presenta esta población estudiantil y que estrategias, didácticas metodologías psicológicas se pueden implementar para el abordaje de esta problemática, pronosticando que nos encontramos frente a eventos de primera infancia, evitando posibles trastornos a futuro más graves y preocupantes.

Para Marcela Paz González-Brignardello y Miguel Ángel Carrasco Ortiz de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED): Desde las teorías psicodinámicas, se ha conceptualizado la agresión como un impulso que está en conflicto con la realidad externa, y por lo tanto, se hace necesario realizar continuos ajustes basados en la sublimación, un proceso por el cual el sujeto aprende a suprimir y redirigir las tendencias agresivas, en conductas más apropiadas socialmente. (González M., 2016)

La preocupación por la dinámica que se produce dentro de las aulas de diferentes niveles educativos se ha incrementado de forma exponencial y, como consecuencia de ello, el sistema se enfrenta actualmente con grandes obstáculos a la hora de regular la

convivencia, combatiendo fenómenos ya conocidos y no tan novedosos, pero sí alarmantes por su actual visibilidad social.

Además, los problemas de comportamiento en el aula se han convertido, desde hace tiempo, en uno de los temas más debatidos y analizados dentro del ámbito educativo (Albaladejo, Ferrer, Reig y Fernández, 2013; Armas, 2007; Barreiro, 2007; Díaz, Martínez y Martín, 2010; Moreno y Soler, 2006; Muñoz, Carreras y Braza, 2004; Orts, 2011; Urbina, Simón y Echeita, 2011).

Cabe resaltar que estos retos forman parte de la actividad del aula escolar y no hay que olvidar que cada niño y niña tienen diferentes contextos interpersonales, lo que implica poner en marcha una serie de habilidades, con la finalidad que los estudiantes aprenda a descargar sus energías, pero regulando sus conductas a través del ordenamiento y el cumplimiento de normas de convivencia social.

Según José Domínguez Alonso y Margarita Pino Juste de la Universidad Complutense de Madrid, la prevención e intervención en los problemas de conducta en los centros educativos debe hacerse de manera global, concibiéndolos como una oportunidad para que las organizaciones educativas aprendan a construir nuevos modelos mentales, adaptando el currículo, las estructuras y los recursos a las necesidades educativas de todo el alumnado (Domínguez, 2007)

No obstante, no es posible referirse a las conductas disruptivas en el aula si no se evalúan los fundamentos de la familia, la escuela y los compañeros de clase, escenarios que conforman los principales contextos del desarrollo infantil, ya que estas realidades proporcionan un amplio marco referencial para la modificación de este tipo de conductas. De esta forma se puede mostrar algunos ejemplos que hacen referencia a las conductas disruptivas en el aula de clases:

- ❖ Dificultad para estar tranquilo y poner atención dentro del aula de clases.
- ❖ Indisciplina frente a las reglas del comportamiento en clases.
- ❖ Buscar la atención de los demás con acciones negativas.
- ❖ Comportamiento agresivo frente a sus compañeros.
- ❖ Falta de empatía.
- ❖ Dificultad para resolver los problemas académicos.

- **Tipos de conductas disruptivas**

Las conductas disruptivas forman parte de un proceso donde se conjuga el espacio y el sujeto, elementos que se fusionan dentro del aula escolar a través del docente que tiene que evaluar la situación desde de varias vías, por ejemplo; en el aspecto físico, cómo es el aula de clases, cómo es la escuela y en el aspecto social; las relaciones del estudiante dentro de su hogar, la interacción familiar y la correlación con sus compañeros.

Entre los principales tipos de conductas disruptivas, presentamos las más comunes en el ámbito educativo:

Conductas de personalidad: Son aquellas que reflejan un conjunto de cualidades psicofísicas que distinguen a una persona de otra:

- ❖ Los caprichosos: Son aquellos estudiantes que tienen como propósito formarse fuera de las reglas ordinarias y comunes.
- ❖ Los tímidos: Son los estudiantes que tienen tendencias a sentirse incómodos, tristes, pero siempre actuando de esta forma frente a otra persona.
- ❖ Los hiperactivos: Aquellos estudiantes cuya acción física es elevada al punto de reaccionar excesivamente ante estímulos que desarrollan frente a sus compañeros.
- ❖ Los egocéntricos: Son los que piensan que sus ideas son más importantes que la de los demás y son dueños de la razón.
- ❖ Los extrovertidos, son aquellos que presentan una aptitud reservada ante sus compañeros, prefieren no relacionarse con el medio que los rodea.
- ❖ Los envidiosos, son las personas que disfrutan con el mal de los demás les da tristeza no tener los que los otros tienen.

Conductas antisociales: Son aquellos comportamientos que reflejan una infracción ante las normas de convivencia social y representan una violación contra los derechos humanos:

- ❖ La falta de respeto a los docentes: Estas acciones llevan a un clima hostil dentro del aula de clases, cada vez que se hace necesario llamarle la atención al estudiante frente a sus compañeros.
- ❖ La falta de respeto a sus padres: Estas conductas implican que el estudiante no tiene temor a las reprimendas de sus padres, ni a las consecuencias de sus actos dentro fuera del hogar.

- ❖ La falta de empatía con sus compañeros de clases: Estas conductas se caracterizan cuando el estudiante se reusa a participar en actividades grupales le preocupa la relaciones con los demás compañeros.

Conductas agresivas: Son aquellas que se caracterizan por usar la violencia como mecanismo de interrelación, autodefensa o reacción ante la reprimenda tras la obediencia.

- ❖ Los apodos: Son los sobrenombres que se le da a una persona considerando algún defecto físico o acción cómica que realice.
- ❖ La agresión verbal: Es un acto contrario al diálogo verbal entre las personas, destinado a hacer daño o provocar temor.
- ❖ La venganza: Es un acto o gesto de satisfacción que muestra el estudiante cuando alguien le ha causado un daño y logra revertir el hecho.

Tal como lo presenta Jorge Eduardo Jiménez Rocha de la Universidad de Tolima: El estilo docente también es un factor influyente sobre la aparición de la disrupción de los estudiantes en clase, porque la manera de tratar las distintas situaciones de convivencia, podría promover entre el inconformismo o el poco entendimiento de las normas de convivencia de los alumnos, y consecuentemente la generación de indisciplina como respuesta a las mismas acciones de los maestros. (Jiménez, 2017)

- **Factores que afectan la conducta**

Las relaciones dentro del aula escolar son de suma importancia como agente socializador que tiene la responsabilidad y compromiso de establecer competencias en los docentes, de tal manera, que puedan lograr insertar a los estudiantes en la sociedad y puedan conducirse dentro de ella. El acometido frente al fracaso de los estudiantes en los ámbitos sociales y académicos desde las características personales y sociales, son factores que se relacionan con el éxito o el fracaso de las estrategias incluidas en los sistemas educativos. De ahí, se fundamenta la necesidad de conformar dentro de aula escolar patrones conductuales, es decir, didácticas que eviten el abandono prematuro de la escolarización y la manifestación de problemas de indisciplina.

Para lograr los objetivos de integración en la formación educativa, debemos realizar las siguientes estrategias:

- ❖ Los docentes deben condicionar su labor educativa dirigida a la disciplina del alumnado.
- ❖ Fomentar las relaciones interpersonales a través de la comunicación y confianza entre los docentes y los estudiantes.
- ❖ Organizar actividades por medio de la planificación de didácticas y estrategias de motivación dentro y fuera del aula escolar, entre otras.

Según (Martínez, 2016): A pesar de todo lo anterior no existe, hasta el momento suficiente consenso sobre la conceptualización de la conducta antisocial, dado por ser un constructor complejo y su uso en la investigación es frecuentemente ambiguo ya que, en no pocas ocasiones, se emplea haciendo alusión a diferentes conductas sin una clara delimitación terminológica.

En general, los factores que afectan la conducta en el aula de clases hacen referencia a elementos constitutivos de las conductas disruptivas que favorecen el ambiente de desorganización de espacios, momentos y horarios inadecuados, malas relaciones entre el profesorado, aunado al no cumplimiento de normas establecidas para la convivencia social.

Todo lo sustenta (Cortes, 2017), aseverando que para que los valores del establecimiento educacional se conviertan en principios de acción, es necesario buscar caminos con una mirada de trabajo cooperativo entre los miembros de la comunidad educacional: directivos, profesores, padres y estudiantes, que lleven a mejorar la conducta ambiental de los alumnos.

Para la evaluación de los factores que afectan la conducta en el aula escolar es presentado un estudio de campo aplicado a seis estudiantes del primer grado C, del *Centro Educativo Básico General de Paso Blanco*, localizado en la ciudad de Panamá, corregimiento de Pacora, seleccionados por presentar conductas disruptivas en el aula escolar. Siendo responsables de la supervisión y dirección del estudio realizado por el estudiante Jaime Zurdo de la Universidad Interamericana de Educación a Distancia se Panamá (UNIEDPA) 2020, como requisito para optar por el título de Licenciatura en Educación Primaria.

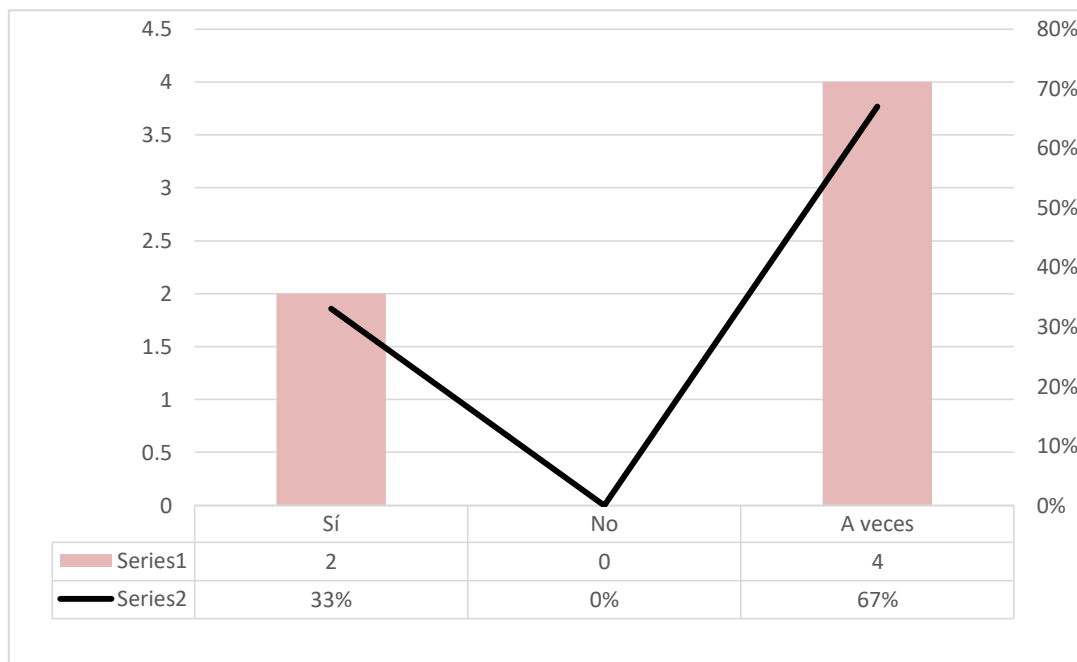
Después, de haber realizado una observación de quince días en el aula, se puntualizaron las conductas disruptivas que mayor frecuencia presenta los estudiantes para tomarlas en cuenta durante la aplicación de la técnica de gamificación con los participantes.

En el post test, se describen las conductas que ha ido logrando durante tres meses en haber aplicado la técnica de gamificación con la muestra seleccionada.

PARTE I: PRE TEST

Cuadro 1: Los estudiantes demuestran conducta desafiante en el aula de clases.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Sí	2	33%
No	0	0%
A veces	4	67%
Total	6	100%



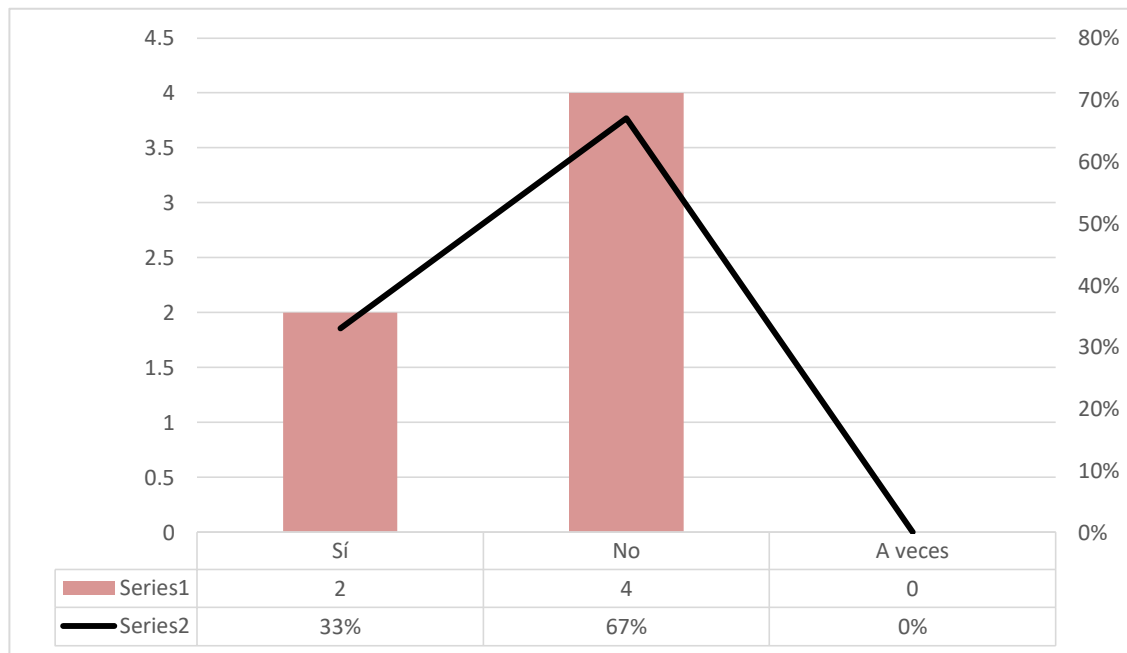
Gráfica 1: Porcentaje de los estudiantes que demuestran conductas desafiantes en el aula de clases.

Se observó que dos (67%) de los estudiantes demostraron conductas muy marcadas en desafiar la autoridad del docente. El 33% que corresponde a cuatro alumnos en

ocasiones imitaba a los compañeros más desafiantes. Se demuestra que las conductas en ocasiones son por imitación y buscar la atención de los demás.

Cuadro 2: El estudiante inicia peleas en el aula de clases.

Respuestas	Criterios	
	F	%
Sí	2	33%
No	4	67%
A veces	0	0%
Total	6	100%



Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes del C.E.B.G. Paso Blanco, 2019

Gráfico 2: El estudiante inicia peleas en el aula de clases.

El 33% de los estudiantes demostraron tener cierto grado de agresividad, poco tolerantes a ciertas situaciones y mantenerse a la defensiva, llevándolos a buscar peleas con sus compañeros. El 67% evitaban las peleas, no participaban de ella, solo la animaban.

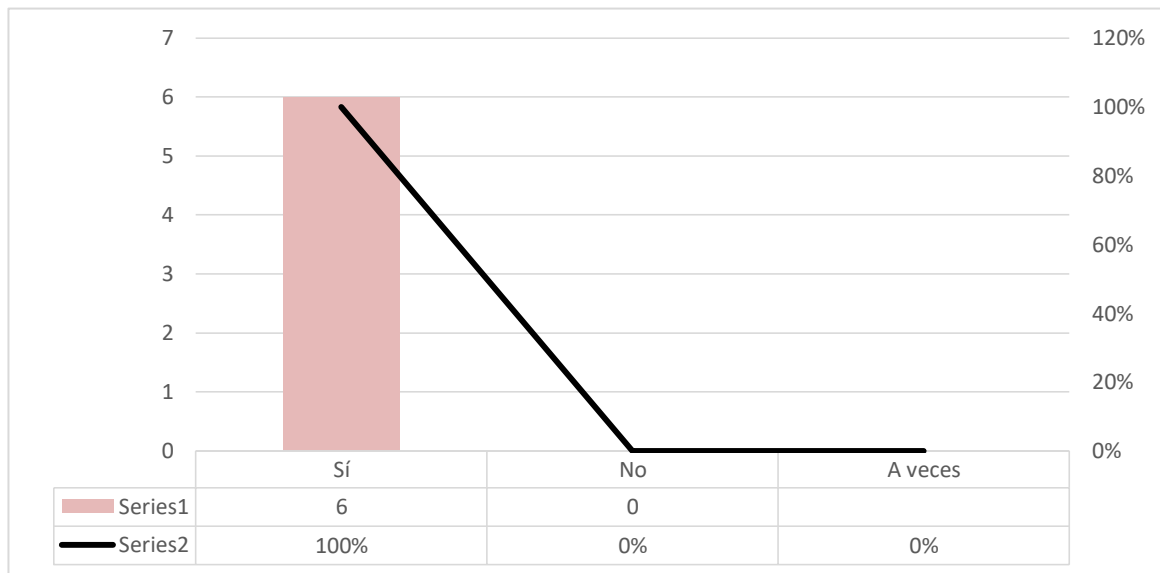
Cuadro 3: El estudiante molesto deliberadamente a los compañeros en el aula de clases.

Respuestas	Criterios	
	F	%
Sí	3	50%
No	0	0%
A veces	3	50%
Total	6	100%

En este cuadro 3 se observa que el 50% de los estudiantes les gusta molestar a sus compañeros con la finalidad de buscar peleas. El otro 50% solo molestan con imprudencias, burlándose de los demás.

Cuadro 4: El estudiante tiene dificultad para esperar y para seguir instrucciones en el aula de clases.

Respuestas	Criterios	
	F	%
Sí	6	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	6	100%

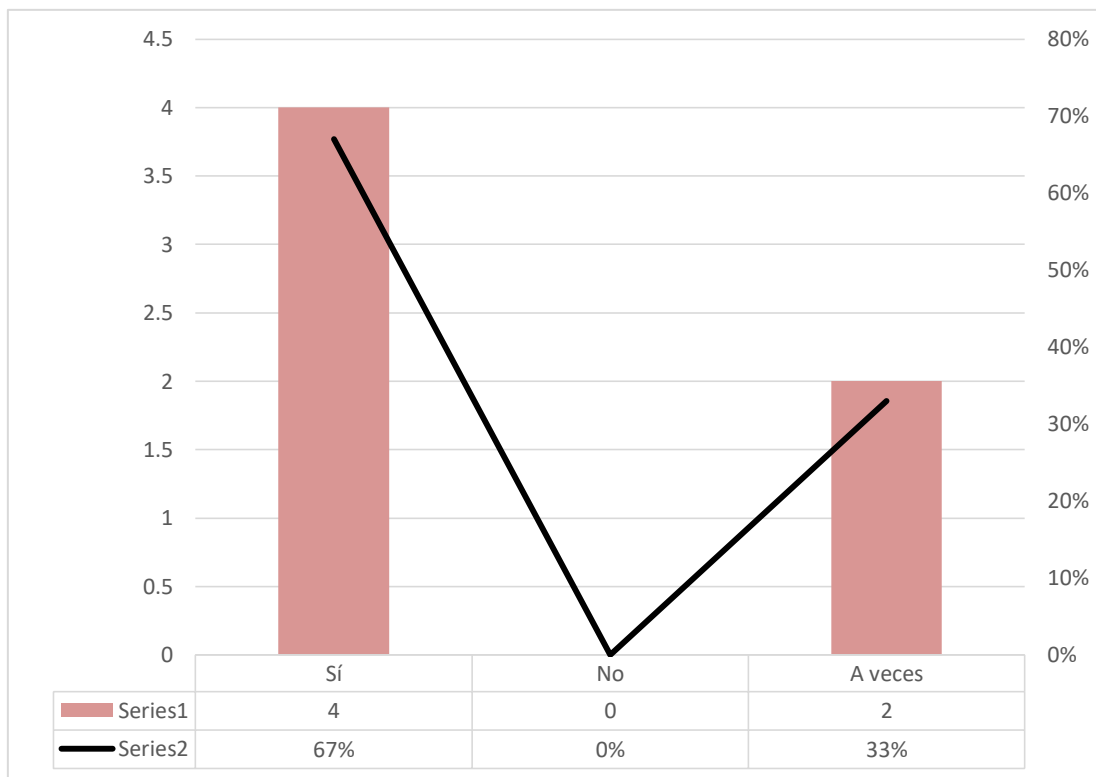


Gráfica 3: El estudiante molesto deliberadamente a los compañeros en el aula de clases

Se observó que el 100% de los estudiantes son poco tolerantes, muy ansiosos, no respetan la opinión de los demás, ni ser criticados. Siempre están a la defensiva y tienden a responder verbalmente o físicamente a no estar de acuerdo con alguien.

Cuadro 5: El estudiante habla e interviene al docente al estar dando clases. En el aula de clases.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Sí	4	67%
No	0	0%
A veces	2	33%
Total	6	100%

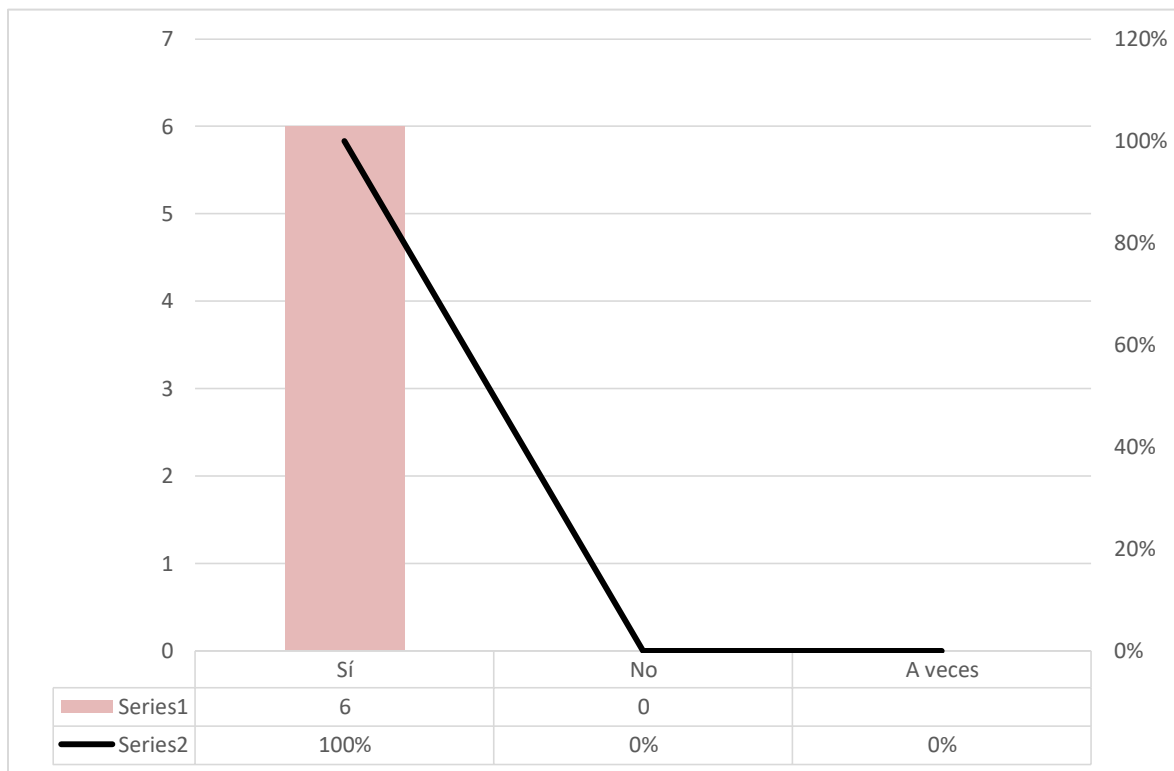


Gráfica 4: El estudiante habla e interviene al docente al estar dando clases. En el aula de clases

El 67% de los estudiantes interrumpen constantemente al docente al estar dando clases, tienden a estar molestando, hablan incoherencias, no respetan la autoridad del docente. Además, no prestan atención, ni se concentran en los deberes escolares. Estas conductas son una forma de llamar la atención y sentirse escuchados por los demás.

Cuadro 6: El estudiante se levanta frecuentemente de su asiento al estar dando clases.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Sí	6	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	6	100%



Gráfica 5: El estudiante se levanta frecuentemente de su asiento al estar dando clases.

El 100% de los estudiantes, constantemente se levantan de sus puestos para molestar a otro estudiante, pedir permiso para ir al baño o estar constantemente, sacándole punta al lápiz o tirando basura al tinaco. Buscan cualquier excusa para levantarse del puesto.

Cuadro 7: El estudiante llega tarde frecuentemente.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Sí	2	33%
No	3	50%
A veces	1	17%
Total	6	100%

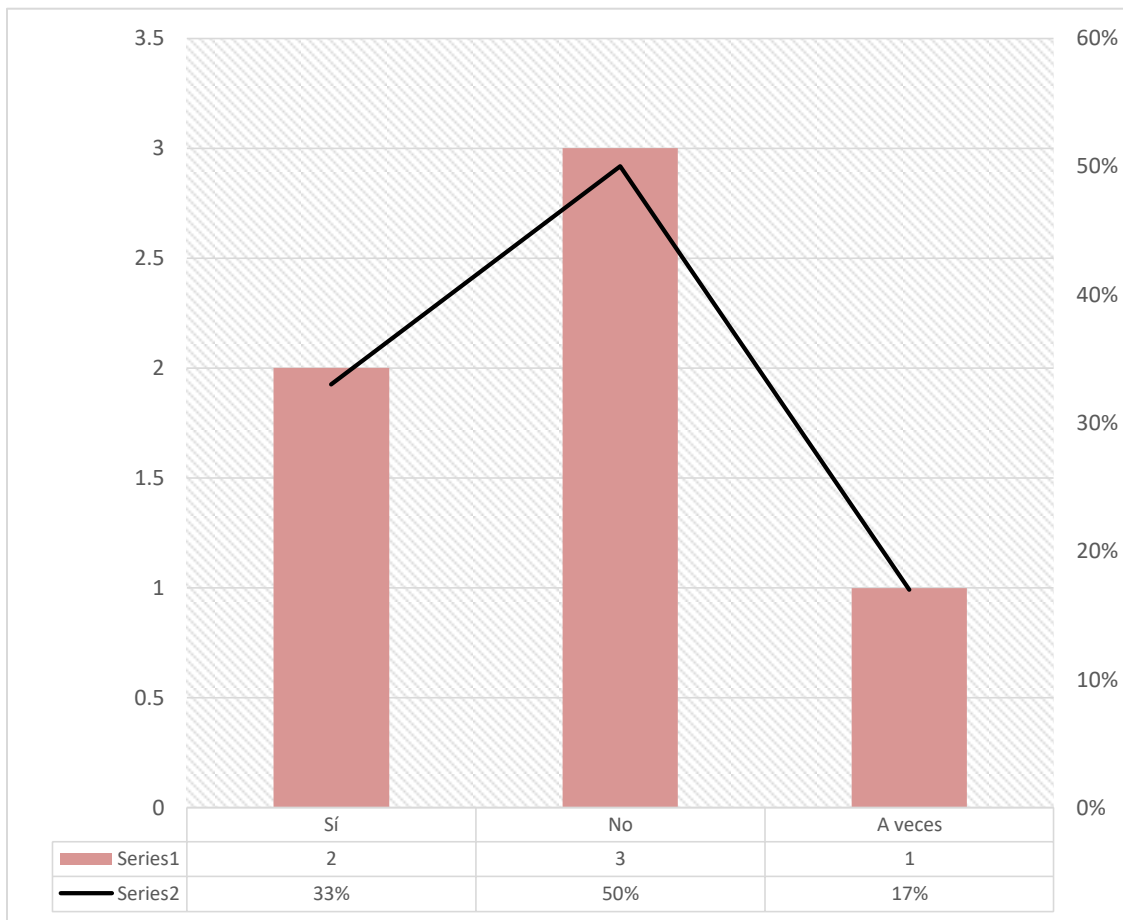
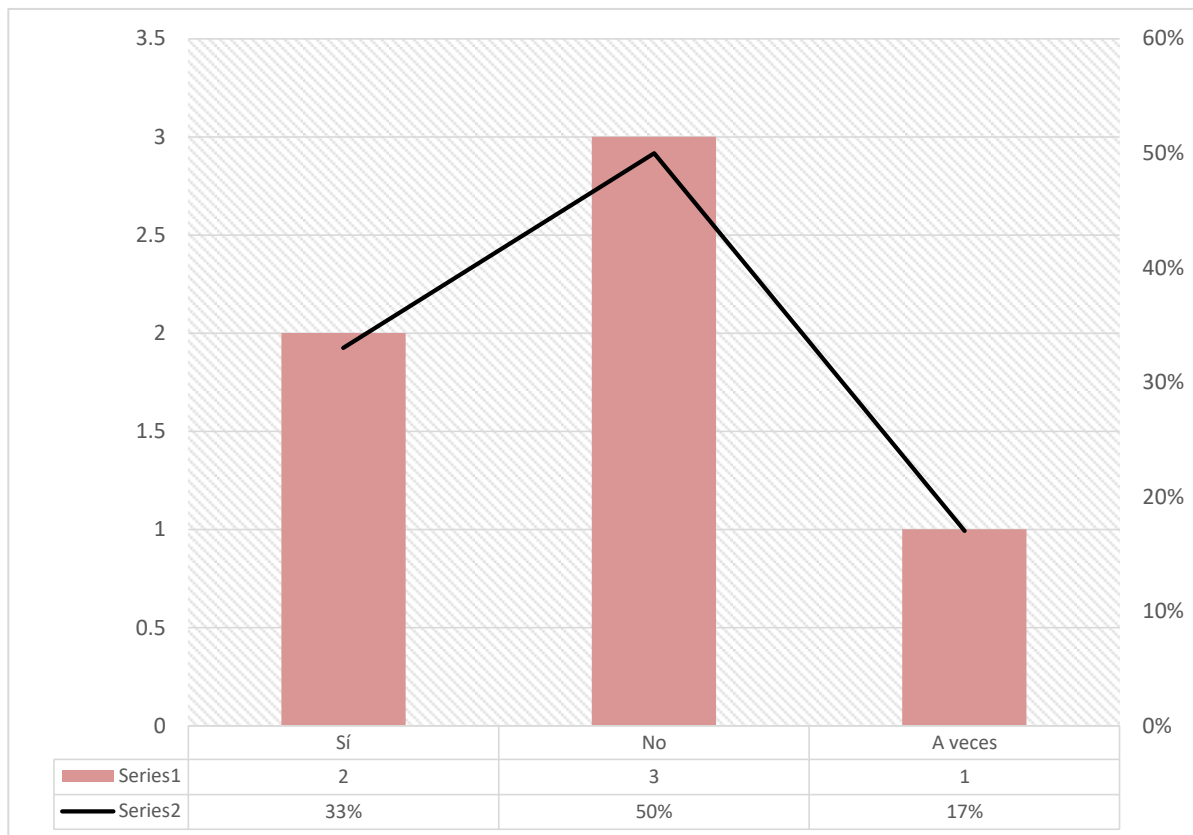


Gráfico 6: El estudiante llega tarde frecuentemente.

El 50% de los estudiantes llegan más temprano de lo debido, inclusive no faltan a clases y son los últimos en retirarse de la escuela, se quedan dando vuelta y buscando problemas con otros compañeros. El 33% llegan constantemente tarde y mantienen ausentismo marcado a las clases. El 17% en ocasiones llegan tarde, este grupo, su llegada es temprano dentro del horario regular de clases.

Cuadro 8: El estudiante cumple con los deberes escolares.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Sí	2	33%
No	3	50%
A veces	1	17%
Total	6	100%

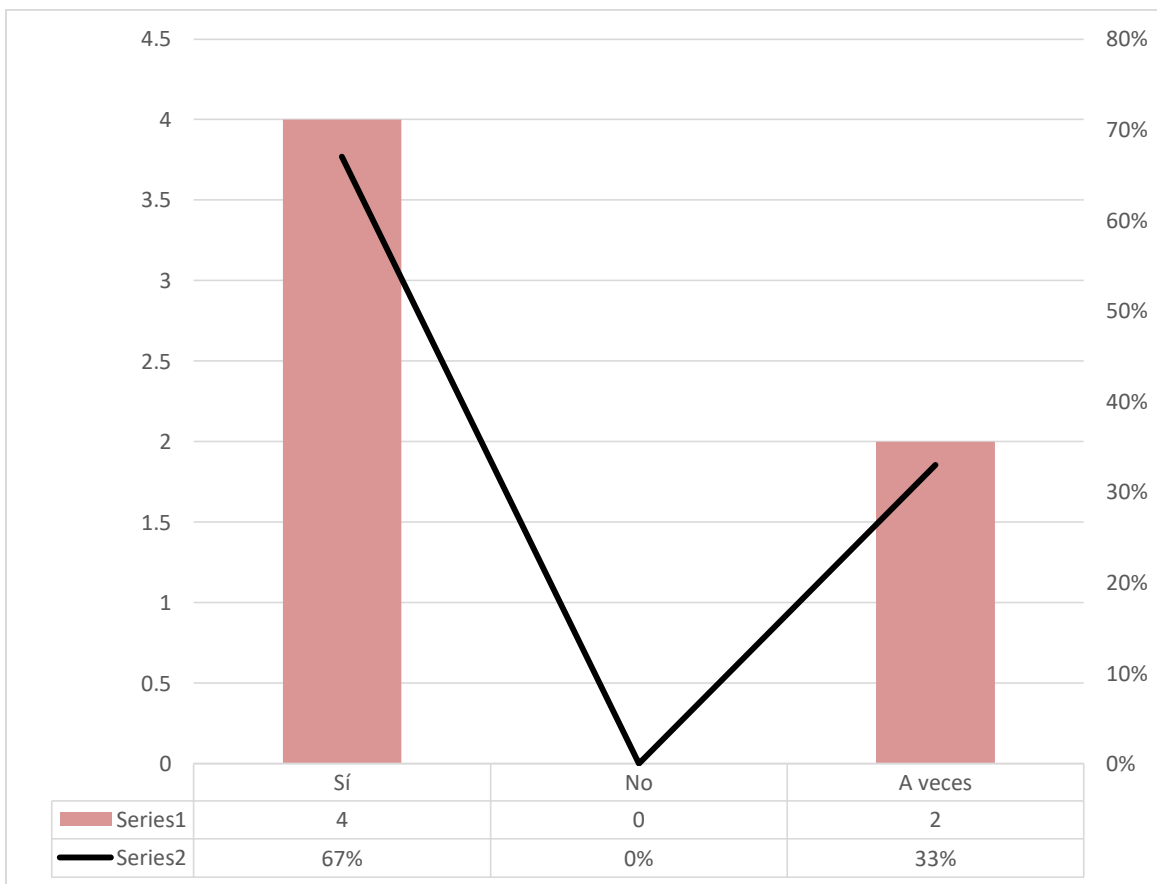


Gráfica 7: El estudiante cumple con los deberes escolares.

En la gráfica N°8 el 33% indican que cumplen con los deberes escolares con el apoyo de los padres, el 50% demuestran desinterés y no cumplen con las responsabilidades escolares y el 17% en ocasiones cumplen y otras veces no lo hacen.

Cuadro 9: El estudiante demuestra desinterés por los estudios.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Sí	4	67%
No	0	0%
A veces	2	33%
Total	6	100%



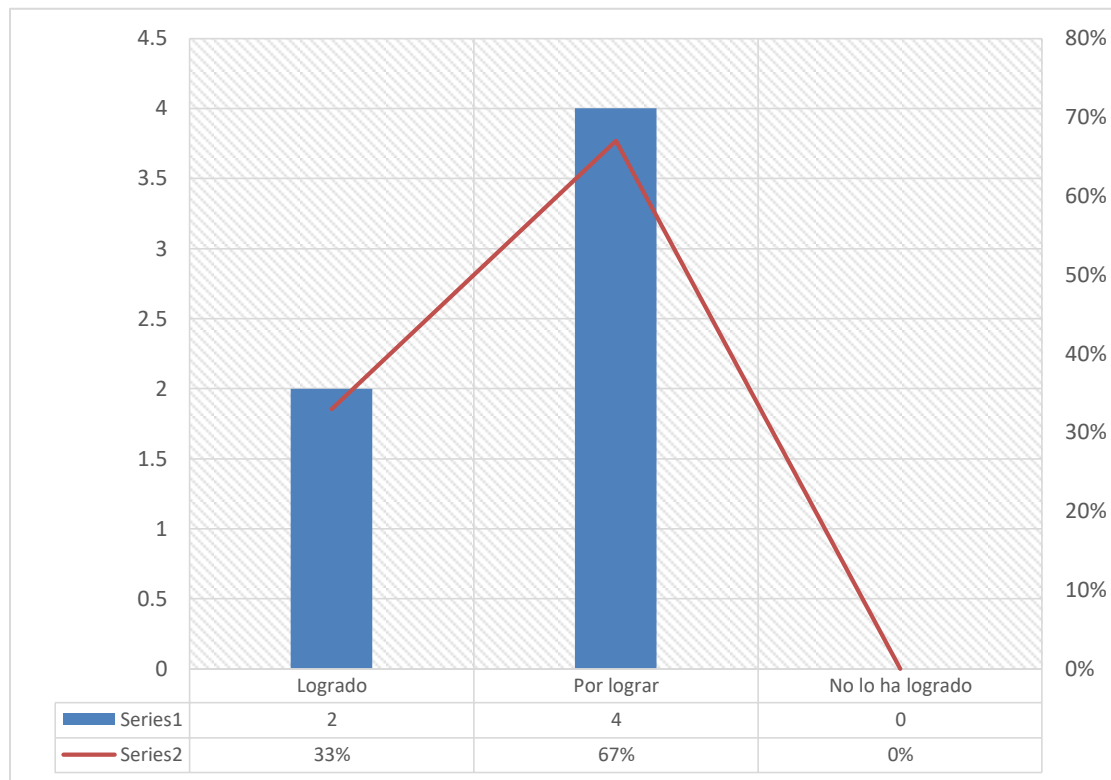
Gráfica 8: El estudiante demuestra desinterés por los estudios

El 67% de los participantes del estudio, no demuestran interés por estudiar. No tiene motivación, solo se presentan a la escuela como para tener atención por parte de sus compañeros y docentes; sin embargo, no ponen de su parte para trabajar. El 33% en ocasiones, se observa que se motivan por hacer una actividad escolar, no obstante, pierden el interés y se desprecupan por sus estudios.

PARTE II: POST TEST

Cuadro 10: El estudiante es menos desafiante.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	2	33%
Por lograr	4	67%
No lo ha logrado	0	%
Total	6	100%

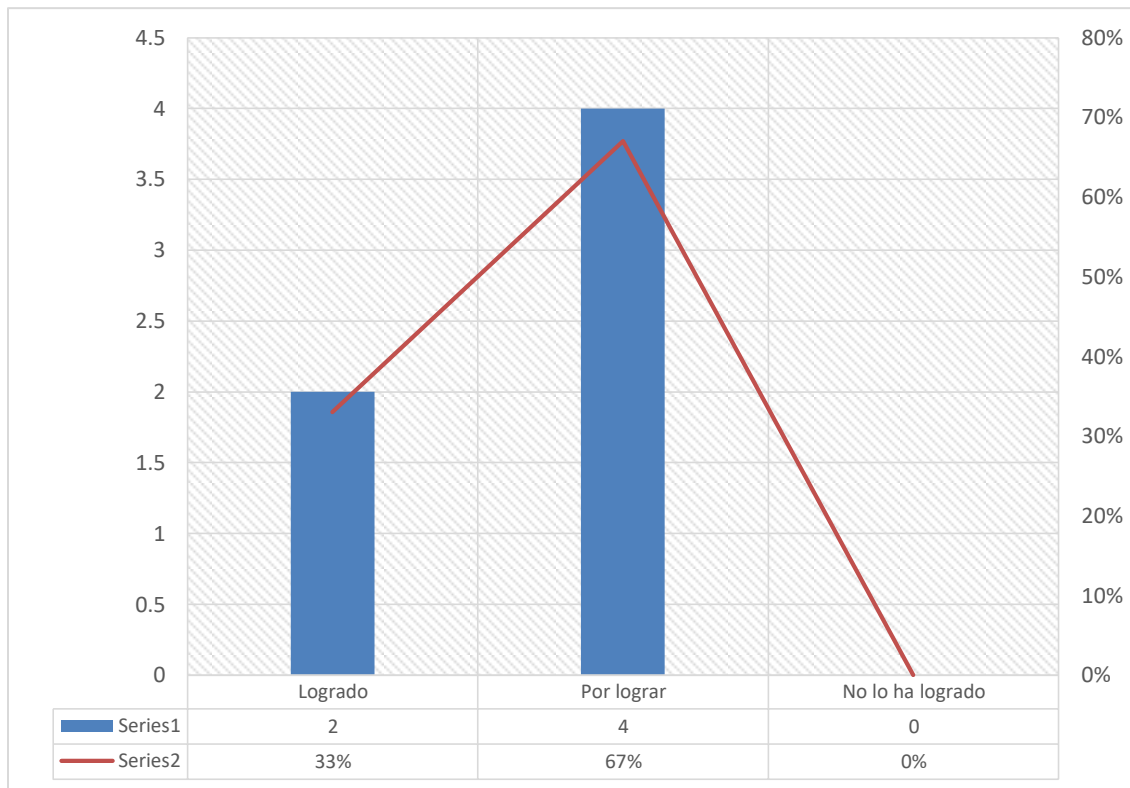


Gráfica 9: El estudiante es menos desafiante

El cuadro y gráfica 9, después de haber aplicado la técnica de gamificación, la actitud de desafiante bajo en dos estudiantes, quienes aprendieron a manejar sus impulsos. El 67% han demostrado disminuir la conducta desafiante, sin embargo, aun requieren de apoyo y orientación para lograr mejorar esta conducta.

Cuadro 11: El estudiante es más tolerante con sus compañeros.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	2	33%
Por lograr	4	67%
No lo ha logrado	0	%
Total	6	100%

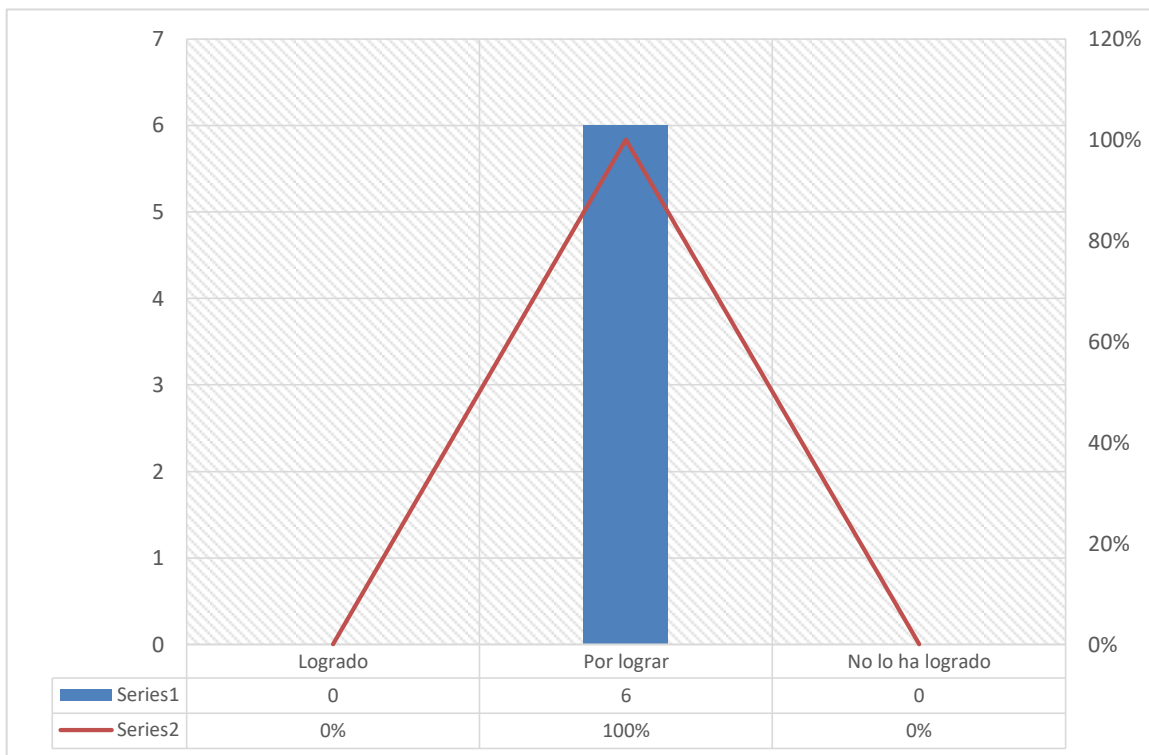


Gráfica 10: El estudiante es más tolerante con sus compañeros.

El cuadro 11 y gráfica 10, después de aplicar la técnica de gamificación, el 33% es un poco más tolerante; sin embargo, el 67% aún mantiene un perfil de poca tolerancia, no obstante, tratan de poner de su parte, reconociendo que debe cambiar esta postura. Con más tiempo en la aplicación de esta técnica puede disminuirse esta conducta de poca tolerancia.

Cuadro 12: El estudiante respeta a los compañeros.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	0	0%
Por lograr	6	100%
No lo ha logrado	0	0%
Total	6	100%

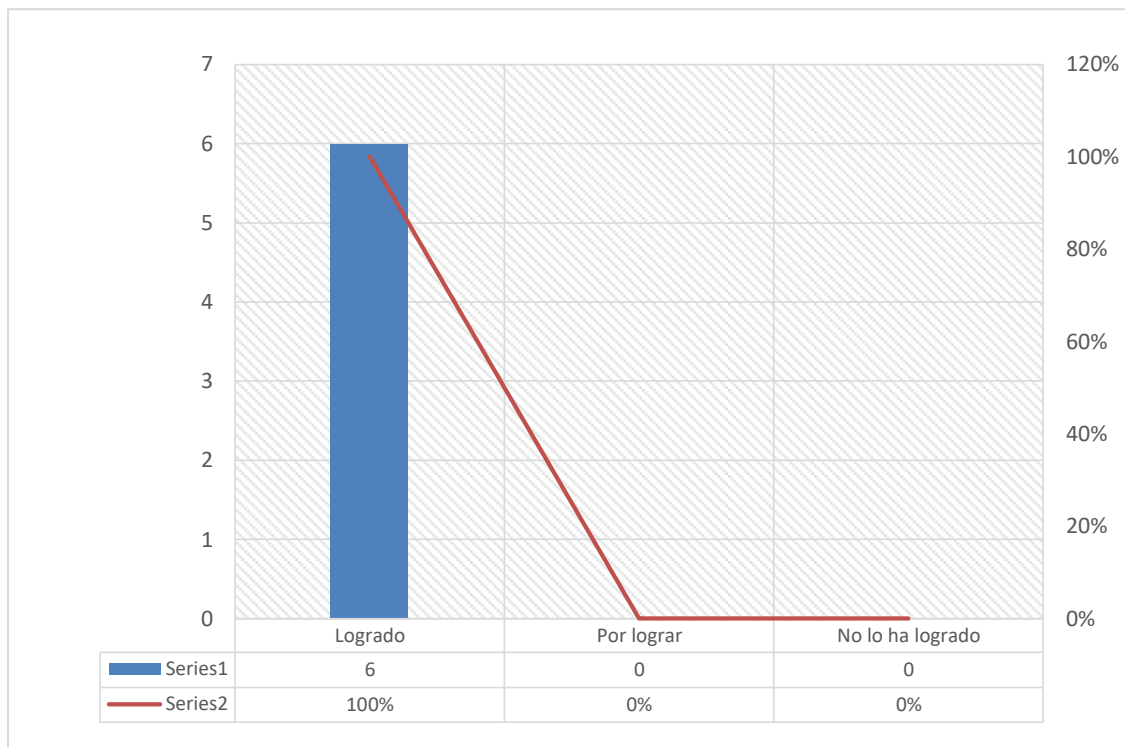


Gráfica 11: El estudiante respeta a los compañeros

El 100% de los participantes, demostraron que aun necesitan trabajar el valor del respeto; ellos mediante las técnicas de gamificación, reconocieron que es una conducta que les afecta negativamente en su formación personal y que necesitan mejorarla. Es necesario, continuar con las técnicas de gamificación.

Cuadro 13: El estudiante sabe esperar su turno.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	6	100%
Por lograr	0	0%
No lo ha logrado	0	0%
Total	6	100%

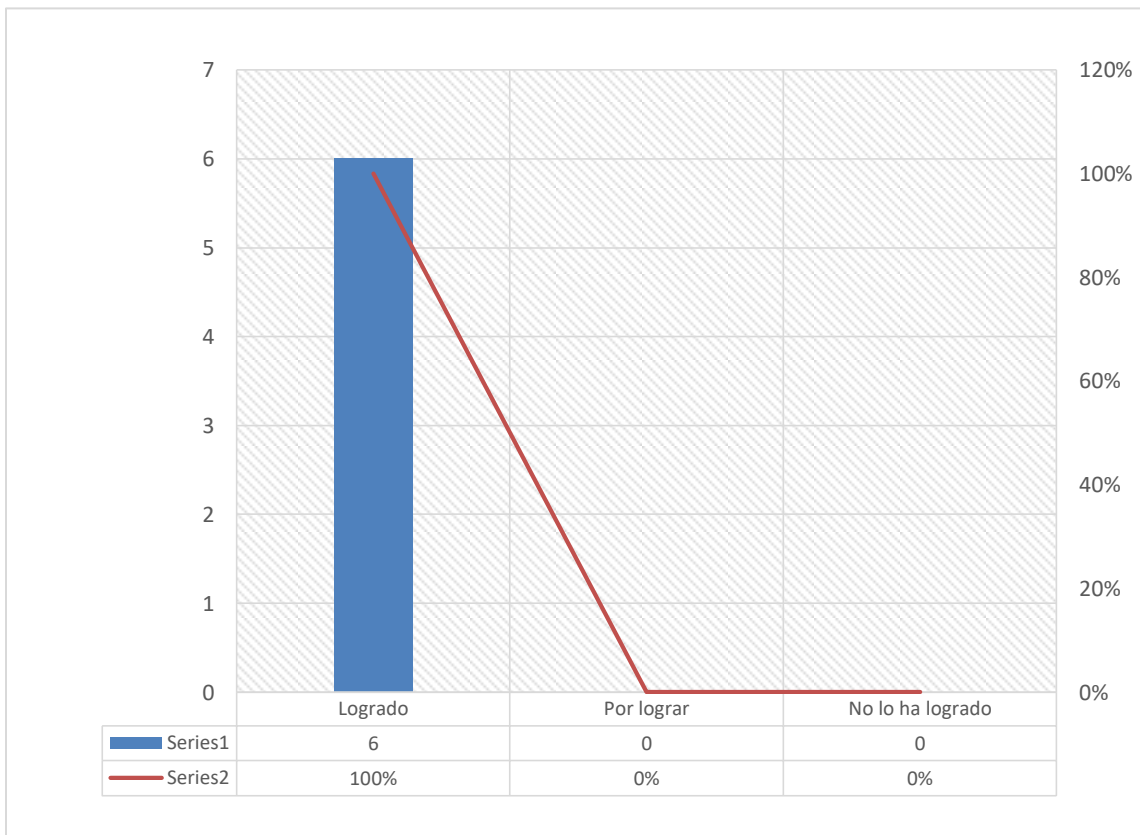


Gráfica 12: El estudiante sabe esperar su turno.

El 100% de los estudiantes logró saber esperar su turno a través de la técnica de gamificación. Durante los tres meses que duró el taller, los estudiantes lograron superar esta barrera conductual.

Cuadro 14: El estudiante escucha con más atención y se concentra en la actividad escolar.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	6	100%
Por lograr	0	0%
No lo ha logrado	0	0%
Total	6	100%

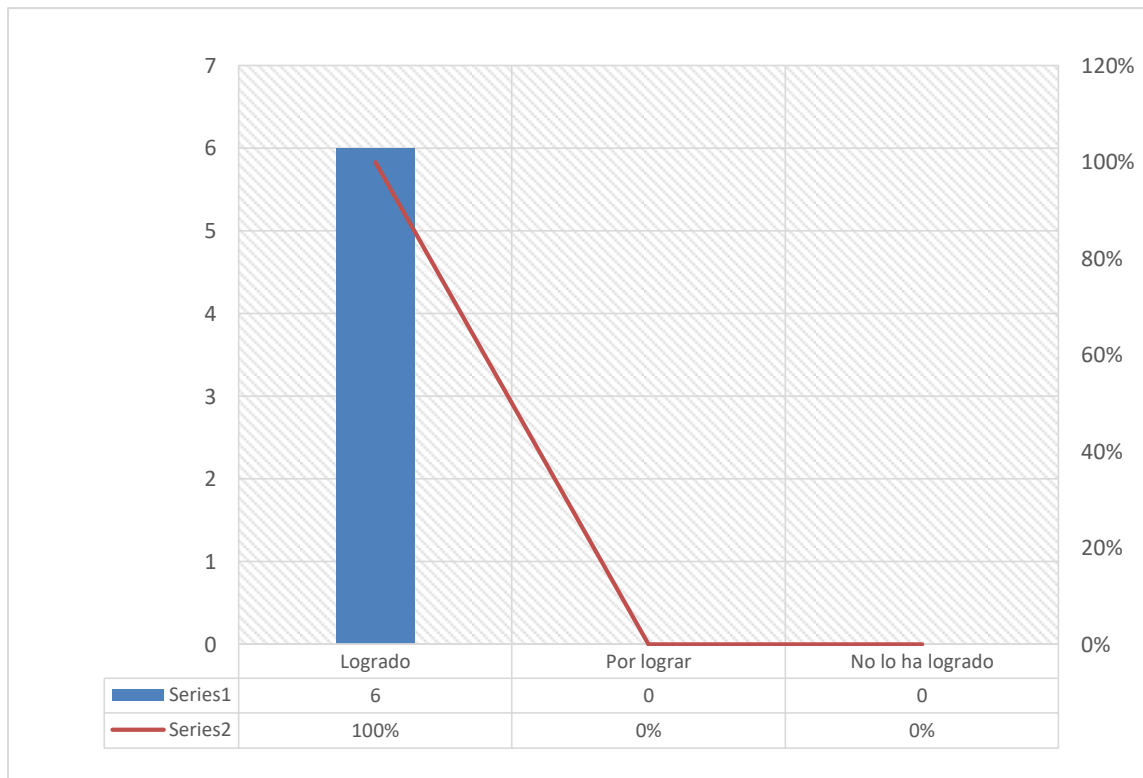


Gráfica 13: El estudiante escucha con más atención y se concentra en la actividad escolar.

Al aplicar la técnica de gamificación, en el cual se aplicaron juegos para proceder a la enseñanza y evaluación en la asignatura de inglés. El 100% de los estudiantes demostraron mayor interés y curiosidad por el idioma, conllevándolos a motivarse para aprender.

Cuadro 15: El estudiante se mantiene más tiempo en su puesto de trabajo al realizar actividades escolares.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	6	100%
Por lograr	0	0%
No lo ha logrado	0	0%
Total	6	100%

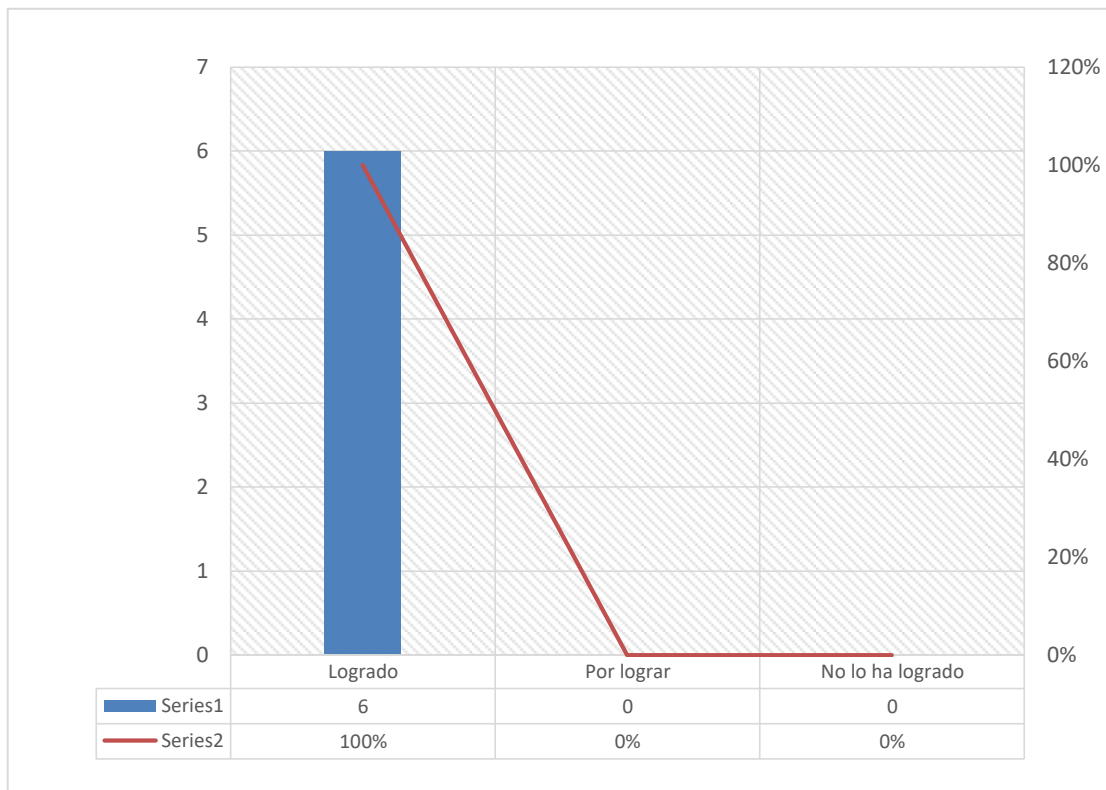


Gráfica 14: El estudiante se mantiene más tiempo en su puesto de trabajo al realizar actividades escolares.

Mediante la técnica de gamificación, las actividades que se aplicaron con esta técnica, permitió que el 100% de los estudiantes, se interesaran por la actividad y se mantenía más concentrado en los pasos que debían realizar. Esto hizo posible, que se mantuvieran ocupados haciendo sus deberes, sin necesidad de estar parándose del puesto.

Cuadro 16: El estudiante llega a tiempo a dar clases.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	6	100%
Por lograr	0	0%
No lo ha logrado	0	0%
Total	6	100%

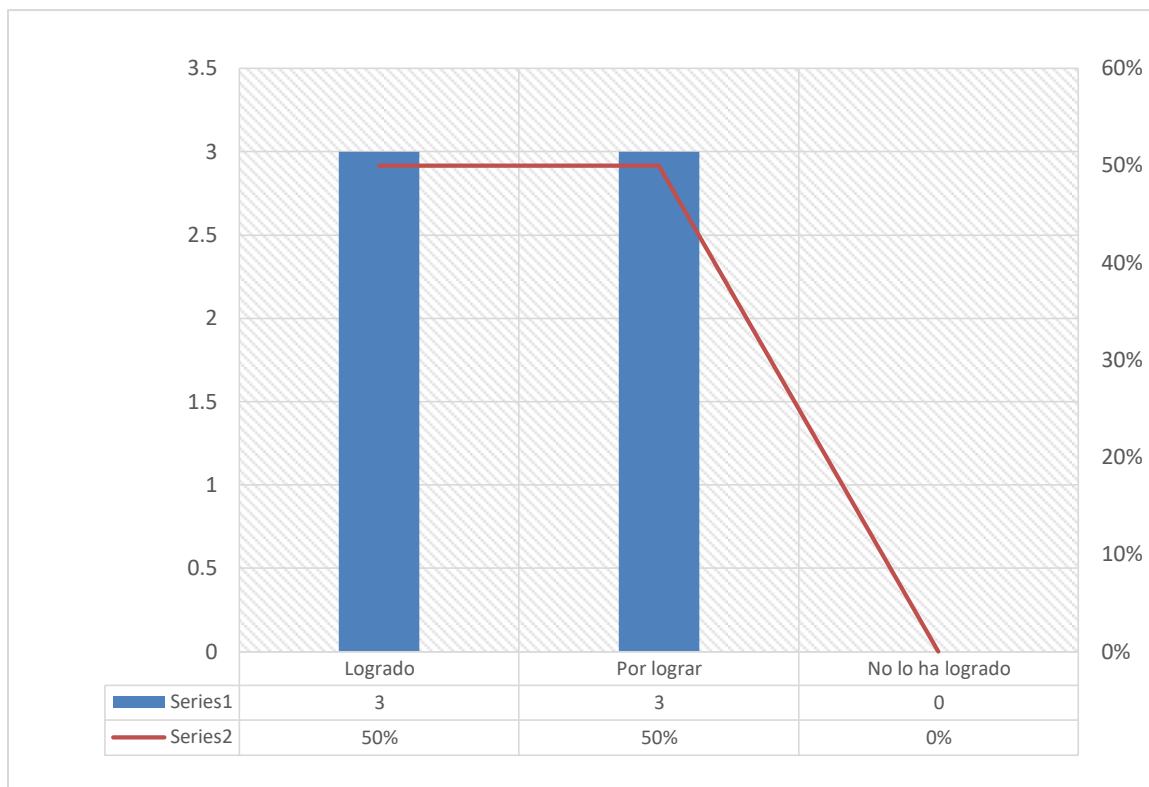


Gráfica 15: El estudiante llega a tiempo a dar clases.

El 100% de los estudiantes, han mejorado su participación a las clases, llegando a tiempo a las mismas, ya que demuestran interés y motivación en las actividades que desarrollan.

Cuadro 17: El estudiante cumple con responsabilidad.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	3	50%
Por lograr	3	50%
No lo ha logrado	0	0%
Total	6	100%



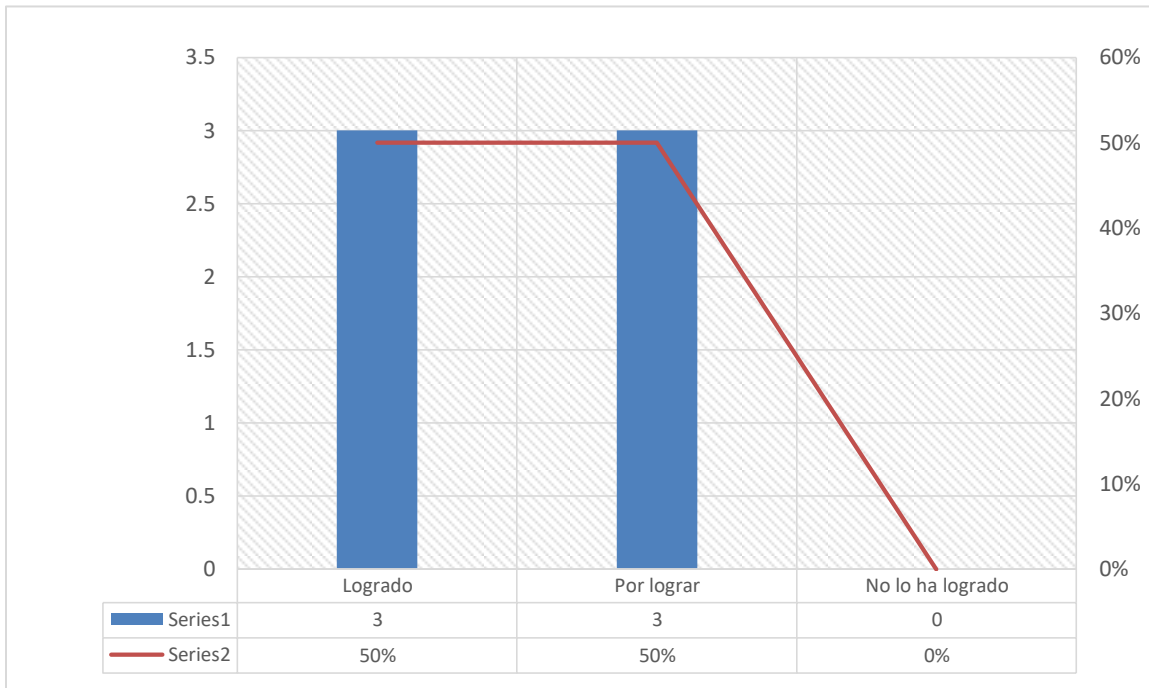
Gráfica 16 El estudiante cumple con responsabilidad.

El 50% de los estudiantes han cumplido con las tareas propuestas y con las diversas actividades y materiales solicitados; el otro 50% lo está logrando. Este último grupo,

depende mucho de la participación y responsabilidad del padre de familia en apoyar a sus hijos con los deberes escolares.

Cuadro 18: El estudiante demuestra más interés por aprender.

Respuestas	Criterios	
	f	%
Logrado	3	50%
Por lograr	3	50%
No lo ha logrado	0	0%
Total	6	100%



Gráfica 17: El estudiante demuestra más interés por aprender.

Una vez aplicado el taller con las técnicas de gamificación en los estudiantes seleccionados, el 50% de ellos, demostraron interés por completo de las actividades escolares en la asignatura de inglés, el otro 50%, ha ido demostrando interés, sin embargo, el apoyo los padres y/o madre en el proceso de aprendizaje es determinante si tiene o no éxito.

- **El efecto del aislamiento social producido por la Pandemia del Covid-19 y su influencia en las conductas disruptivas.**

El mes de marzo del 2020 se convirtió para Panamá y el mundo, en una fecha difícil de olvidar a causa de la Pandemia del Covid-19 y la suspensión de las clases, como una medida de prevención ante la cuarentena obligatoria. El corona virus generó un tipo de estrés colectivo a causa de confinamiento y el papel de las instituciones encargadas de adecuar herramientas y estrategias didácticas en los sistemas educativos, se basó en enfrentar la crisis, implementando un aprendizaje virtual improvisado, llevando a preguntarse como replantear la forma de educar en tiempos de pandemia.

Tras la pandemia, las directrices acerca de la virtualidad, suponen un reto para el quehacer docente, así como un desafío para las instituciones, más aún cuando el docente y sus estudiantes se encuentran familiarizados con un solo modelo educativo, el modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje a través de clases magistrales, pues migrar desde este punto al modelo virtual genera sentimientos de angustia, desconfianza e incertidumbre para ambas partes, se generan además cuestionamientos que deben ser planteados para favorecer una discusión académica. (Vargas, 2020)

De los resultados de esta investigación, entre lo más relevante se presenta la evidencia marcada sobre la problemática sanitaria por COVID-19, la cual ha obligado a la utilización de herramientas tecnológicas con el fin de continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje, a través del rendimiento académico y la adquisición de competencias. Varios alumnos concordaron que fue sobresaliente el rendimiento que obtuvieron en línea y pocos manifestaron bajo rendimiento.

No obstante, las conductas disruptivas durante este periodo, formaron parte de la problemática que se dio en el aula escolar, dado el efecto que causó en los estudiantes y el rendimiento académico, partiendo de la óptica de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Solo en Estados Unidos, aproximadamente 7 millones de estudiantes con problemas de conductas disruptivas, calificaron para las adaptaciones diseñadas en la escuela, conocidas como Plan Educativo o IEP. Con la implementación de un sistema virtual muchos de estos estudiantes encontraron que la formación diaria que recibieron, no cumplió con lo que lealmente recibirían (CNN, 2020)

No obstante, durante la pandemia la salud física y emocional de los niños fue cada vez más preocupante, y existen pruebas que sugieren que pasar más tiempo en internet conlleva realizar menos actividades al aire libre, reduce la calidad del sueño, aumenta los síntomas de ansiedad y fomenta hábitos de alimentación poco saludables. Además es importante señalar que se han publicado numerosos estudios que tratan de analizar cómo la proliferación de las redes sociales y del uso de dispositivos móviles puede influir en las conductas de los alumnos (Carbonell, Fúster, Chamarro y Oberst, 2012; Castellana, Sánchez, Graner y Beranuy, 2007; Echeburúa y De Corral, 2012; Levis, 2002; López y Sabater, 2014; Muñoz y Agustín, 2005).

Condiciones similares se dieron en otras instituciones académicas, quienes no estuvieron preparadas para impartir clases y menos evaluar el accionar de los estudiantes con problemas de conductas disruptivas, causando un impacto en la relación familiar, bajo la mirada reflexiva de padres de familia y profesores, quienes hasta el momento, no han sabido trabajar en su acercamiento al modo en que las didácticas incluyeran este tipo de tratamiento.

En Panamá, estas conductas causaron un fuerte impacto, no solo por los casos de violencia doméstica generados por la pandemia, sino a todos los niveles de la correlación social. Tras la problemática, el Estado responde: Promulgado en Gaceta Oficial el [Resuelto N° 2324](#) , a través del cual se adopta y reglamenta las normas de conducta y los lineamientos para las clases a distancia en la modalidad virtual, cuya aplicación es de obligatorio cumplimiento para los usuarios de los centros educativos oficiales y particulares del país. (González, 2020).

Lo fundamental de esta reglamentación fue normalizar la interacción entre los docentes, estudiantes y padres de familia, así como establecer el uso adecuado de herramientas tecnológicas, además de plataformas digitalizadas usadas en la modalidad virtual, con la finalidad de brindar una experiencia de aprendizaje segura; y por lo tanto, los sistemas educativos deben estar claros en los deberes relacionados a las conductas frente a los entornos virtuales. Sin embargo, al establecer estos parámetros existen una serie de expectativas que no están claras dentro del aula virtual el comportamiento a distancia, de los estudiantes que presentan conductas disruptivas.

MATERIALES Y MÉTODOS:

Durante el proceso de la investigación se aplicó al estudiante un pre test y post test para comparar si mediante el taller de gamificación disminuyó o no las conductas negativas, elemento esencial para el rendimiento académico. El estudio se realizó con seis estudiantes del primer grado del Centro Educativo Básico General de Paso Blanco, en Panamá, quienes presentaban alteraciones conductuales y bajo rendimiento académico. La metodología utilizada consistió en aplicar actividades lúdicas, las cuales tenían por objetivo promover valores y mejora el proceso de aprendizaje durante tres meses.

RESULTADOS:

Atendiendo a los objetivos de la investigación se aplicó la técnica de gamificación. Los resultados cualitativos como los cuantitativos, se plantearon en la segunda fase del instrumento de medición (*Post-test*), confirmando la hipótesis de partida, los ítems propuestos confirmaron los factores que permitieron determinar la influencia de la conducta sobre el rendimiento académico, además, se planificaron algunos talleres utilizando la técnica que consiste en aplicar juegos en el proceso de aprendizaje para disminuir conductas negativas y lograr habilidades que le apoyen en el proceso de aprendizaje. El juego se llama toma una carta versión ocupaciones, un tema habitual que se aprende a la edad de seis a siete años; donde tenían que identificar y aprender los diversos tipos de profesiones utilizando el vocabulario enseñado en clases.

Logrando identificar las conductas disruptivas que afectan el proceso de enseñanza aprendizaje y los factores de privación sociocultural asociados, seguidamente expone las conductas disruptivas con incidencia en los procesos de convivencia escolar, y se bosqueja un marco interpretativo sobre las consecuencias de la disruptividad en las dinámicas escolares.

CONCLUSIONES

La adolescencia es una etapa de gran importancia por los cambios que conlleva en todos los aspectos del desarrollo del individuo. Por lo tanto, es vital conocer los factores de riesgo que pueden repercutir negativamente en la vida del adolescente; se deben estudiar para poderlos prevenir y lograr cambios positivos. Se observa que durante la etapa escolar algunos años niño o niñas presentan en ocasiones, conductas disruptivas en el aula,

perjudicando, no solo a ellos mismos, también a los compañeros, docentes, creándose un ambiente tenso y frustrante.

Esta situación, dio paso a buscar las causas y de qué manera se puede disminuir estas conductas para mejorar la calidad en el proceso de aprendizaje de estos estudiantes. Se observó, a través de las respuestas obtenidas del instrumento aplicado a los estudiantes participantes del estudio, que la conducta disruptiva es uno de los factores que afecta, en parte, el proceso de aprendizaje; sin embargo, se puede señalar que este factor va aunado, al contexto familiar y a metodologías aplicada en el aula. A través de las conclusiones se pone en evidencia que el mando dentro del aula de clases le corresponde al docente, por la autoridad que le confiere su cargo y el papel que representa frente a sus estudiantes.

Otro punto importante, y que demostró la técnica de gamificación ha sido, las metodologías que se aplican en el aula de clases, es fundamental que el docente aplique estrategias que despierten el interés y la motivación para que los estudiantes accedan al proceso de aprendizaje y logren las competencias necesarias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albaladejo, N., Ferrer, R., Reig, A., Fernández, M.D. (2013). ¿Existe violencia escolar en educación infantil y primaria? Una propuesta para su evaluación y gestión. *Anales de psicología*, 29(3), 1060-1069.
- Armas, M. (2007). *Prevención e intervención ante problemas de conducta. Estrategias para centros educativos y familias*. Madrid: Wolters Kluwer España, S.A.
- Badia, M. (2018). Evaluación e intervención educativa en el aula con alumnado disruptivo dentro del marco de una escuela inclusiva. *Revista Educación*, 17-32.
- Barreiro, T. (2007). *Conflictos en el aula*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Cabrera, P. (2018). Estudio del impacto de las Conductas Disruptivas en niños y niñas dentro del aula de clases. Obtenido de Universidad de Cuenca: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2371/3/tesis.pdf>
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A. y Oberst, U. (2012). Adicción a internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del Psicólogo*, 33(2), 82-89.
- Castellana, M., Sánchez, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28(3), 196-204

- CNN. (Diciembre de 2020). De la educación presencial a la virtual: Los desafíos para los estudiantes debido a la pandemia. Obtenido de CNN: <https://cnnespanol.cnn.com/2020/12/23/de-la-educacion-presencial-a-la-virtual-los-desafios-para-los-estudiantes-debido-a-la-pandemia/>
- Cortes, F. (2017). Variables influyentes en la conducta ambiental en alumnos de unidades educativas, región de Coquimbo-Chile. Estudios pedagógicos. Obtenido de ESt.
- Díaz, M. J., Martínez, R. y Martín, J. (2010). Estudio estatal de la convivencia escolar en la Educación Secundaria Obligatoria. Madrid: Ministerio de Educación
- Domínguez, J. (2007). Las conductas problemáticas en el aula: propuesta de actuación. Revista Complutense de Educación, 38-49.
- Echeburúa, E. y De Corral P. (2012) Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. Adicciones, 22, 91-96.
- González, M. (2016). Intervención psicológica en agresión: Técnicas, programas e intervención. Revista Acción Psicológica, 83-105.
- González, N. (29 de Julio de 2020). Meduca reglamenta las normas de conducta y lineamientos para las clases virtuales. Obtenido de Telemetro.com: <https://www.telemetro.com/nacionales/2020/07/29/meduca-reglamenta-normas-conducta-lineamientos/3086724.html>
- Jiménez, J. (15 de Diciembre de 2017). Conductas disruptivas en el aula desempeño docente en la Jornada Tarde de la Institución Educativa Técnica General. Obtenido de Universidad de Tolima: <https://core.ac.uk/download/pdf/159771918.pdf>
- Jurado, P. (2015). Las conductas disruptivas y los procesos de intervención en la educación secundaria obligatoria. Boletín Virtual, 60-71.
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. Comunicación y Pedagogía, 184, 65-69.
- Martínez, A. (2016). Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de Factores de riesgo de la conducta antisocial en menores en situación de exclusión social: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38850/1/T37674.pdf>
- Martínez, M. (2020). Ajuste personal y conductas disruptivas en alumnado de primaria. Revista Actualidades en Psicología, 71-89.
- Moreno, A., Soler, M. P. (Coords.). (2006). La disrupción en las aulas: problemas y soluciones. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia
- Muñoz, J., Agustín, S. (2005). La adicción al teléfono móvil. Psicología conductual, 13(3), 481-493.
- Muñoz, J.M.; Carreras, M. R., Braza, P. (2004). Aproximación al estudio de las actitudes y estrategias de pensamiento social y su relación con los comportamientos disruptivos en el aula en la educación secundaria. Anales de psicología, 20(1), 81-91.

- Pino, M. (2007). Concepto, tipos y etiología de las conductas disruptivas en un centro de Educación Secundaria y Bachillerato desde la perspectiva del profesorado. *Revista de Pedagogía*, 111-134.
- Peña, F. d. (2011). Trastornos de la conducta disruptiva en la infancia y la adolescencia: diagnóstico y tratamiento. *Revista Salud Mental*, 421-447.
- Santín, L. (2018). Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de la conducta disruptiva y el desarrollo psicosocial de los estudiantes de séptimo año de educación generalbásica de la unidad educativa Francisco Flor, Ciudad de Ambato.: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28035/1/Proyecto%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf>
- Torres, L. (Marzo de 2020). Universidad de Concepción . Obtenido de Estudio de caso sobre las conductas disruptivas en estudiantes de enseñanza básica: http://repositorio.udec.cl/jspui/bitstream/11594/455/1/Tesis_estudio_de_casos_sobre_las_conducta.pdf
- Urbina, C., Simón, C. y Echeita, G. (2011). Concepciones de los profesores acerca de las conductas disruptivas: análisis a partir de un marco inclusivo. *Infancia y aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 34(2), 205-217. doi: 10.1174/021037011795377584
- Uribe, Y. (2015). Universidad de Tolima. Obtenido de Disciplina en el aula y conductas disruptivas en los grados terceros y cuartos de la institución educativa: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1843/1/DISCIPLINA%20EN%20EL%20AULA%20Y%20CONDUCTAS%20DISRUPTIVAS.pdf>
- Vargas, K. (Octubre de 2020). Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. Obtenido de Universidad Estatal del Sur de Manabí: <http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2554/1/Ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20virtual%20en%20tiempos%20de%20pandemia.pdf>
- Zurita, U. (2016). La violencia escolar desde los medios de comunicación y el poder legislativo en México. *Revista Sophia*, 81-93.