

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA



TESIS DE GRADO

PROGRAMA PSICOPEDAGOGICO BASADO EN EL JUEGO
PARA AMINORAR CONDUCTAS AGRESIVAS EN PRE
ADOLESCENTES 13 A 15 AÑOS DE EDAD

POR: EDSON EMILIO TORREZ ZELADA

TUTOR: Lic. LEONARDO OSCAR PEÑARANDA ADRIÁZOLA

LA PAZ - BOLIVIA

NOVIEMBRE 2022

RESUMEN

El presente estudio se desarrolló en la ciudad del El Alto, en la urbe zona norte Santiago II, en el colegio Osar Alfaro, uno de los establecimientos educativos particulares más antiguos del sector.

La idea principal que se quiere obtener con esta investigación, es encontrar una solución y mejorar la calidad de vida de los estudiantes, disminuyendo las conductas agresivas dentro su entorno, intentando prevenir el bullying y otros tipos de conductas agresivas entre los preadolescentes.

En esta investigación, se trabajó las conductas agresivas en preadolescentes disminuyendo dichas conductas agresivas a través del juego de roles, haciendo que el preadolescente adquiera habilidades sociales, para que este a su vez pueda aprender nuevas conductas que disminuyan su agresividad e interactuar en el desarrollo de su círculo social.

El instrumento que se utilizó para medir las conductas agresivas fue: “cuestionario de agresividad de Buss y Perry”. La población consta de varones y mujeres, se los dividió en géneros para observar el tipo de influencia que ejercerá sobre alguno de los dos grupos, se tomaron en cuenta los resultados de los cuestionarios, que indicaban los más altos niveles de agresividad dentro los sujetos que se sometieron a dicha prueba.

Se elaboró un programa para que los sujetos puedan fortalecer y aprender habilidades sociales, para principalmente reducir sus conductas agresivas. El programa consta de 8 sesiones donde ellos crearán personajes y jugarán con ellos, desenvolviéndose dentro de las aventuras de cada sesión, estas sesiones constan de diferentes dinámicas creadas para fortalecer diferentes aspectos dentro las habilidades sociales.

Después de las sesiones se realizó un post test del “cuestionario de agresividad de Buss y Perry”, donde se pudo medir el resultado del programa, se comparó los resultados del pre test y se hizo un estudio de los resultados.

Esto sirve para mejorar la calidad de sociabilización dentro los preadolescentes, en el colegio Oscar Alfaro

Dedicado:

A mi Dios padre, a mis padres, a mi clau, a Moe, Josesito, Pepe, Delina, a mi tutor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
I. PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	6
1.1. ÁREA PROBLEMÁTICA.....	6
1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.3. OBJETIVOS	15
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	15
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.4. HIPÓTESIS	16
1.4.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	16
1.5. JUSTIFICACIÓN.....	16
CAPÍTULO II.....	18
II. MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 CONDUCTAS AGRESIVAS	18
2.1.1 LA AGRESIÓN Y OTROS CONCEPTOS RELACIONADOS.....	18
A. AGRESIÓN VS AGRESIVIDAD.....	19
B. AGRESIÓN VS IRA-HOSTILIDAD	19
C. AGRESIÓN VS VIOLENCIA	20
D. AGRESIÓN VS DELITO-CRIMEN	21
E. FRUSTRACIÓN-AGRESIÓN	21
2.1.2 COMPONENTES DE LA CONDUCTA AGRESIVA	23
A. COMPONENTE COGNITIVO	23
B. COMPONENTE AFECTIVO O EVALUATIVO	24
C. COMPONENTE CONDUCTUAL.....	24
2.1.3 EFECTOS DE LA AGRESIVIDAD SOBRE EL ORGANISMO.....	25
2.1.4 TRASTORNOS MENTALES ASOCIADOS A LA AGRESIVIDAD	26
2.1.5 LA CONDUCTA VIOLENTA EN LA ADOLESCENCIA	27
2.2 PROGRAMA DE ACTIVIDADES PSICOPEDAGÓGICAS	28
2.2.1 ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS	29
A. AUTOESTIMA.....	30

B.	AUTOCONOCIMIENTO.....	31
C.	COMUNICACIÓN INTERPERSONAL	31
D.	RESOLUCION DE CONFLICTOS	31
2.2.2	ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO.....	32
2.2.3	EL ADOLESCENTE Y EL AFRONTAMIENTO	33
2.3	JUEGO DE ROL (RPG)	35
2.3.1	LA TEORÍA DE LOS JUEGOS.....	35
2.3.2	ORIGEN E HISTORIA DE LOS JUEGOS DE ROL.....	37
A.	LA EXPLICACIÓN CLÁSICA; ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?.....	38
2.3.3	JUEGO DE ROL OPERATIVO Y NARRATIVO	41
2.3.4	CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE ROL.....	44
2.3.5	JUEGO DE ROL Y JUEGO DE ROLES.....	47
2.4	ADOLESCENCIA	48
2.4.1	CARACTERÍSTICAS DE LA ADOLESCENCIA	50
2.1.1	DESARROLLO PSICOLÓGICO DE LA ADOLESCENCIA.....	54
2.1.2	DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LA ADOLESCENCIA	55
2.1.3	DESARROLLO MOTIVACIONAL DE LA ADOLESCENCIA	56
2.1.4	DESARROLLO EMOCIONAL DEL ADOLESCENTE	56
2.1.5	DESARROLLO SOCIAL DE LA ADOLESCENCIA.....	57
2.1.6	DESARROLLO MORAL EN EL ADOLESCENTE	57
2.1.7	ADOLESCENCIA EN LA SOCIEDAD ACTUAL	58
A.	PLANO PSICOLÓGICO DEL ADOLESCENTE EN LA ACTUALIDAD	59
B.	LA ADOLESCENCIA EN EL PLANO SOCIOLÓGICO.....	60
CAPÍTULO III.....		62
III.	METODOLOGÍA	62
3.1.	TIPOS Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	62
3.2.	VARIABLES	64
3.2.1.	Definición conceptual.....	66
3.2.2.	Definición operacional.....	67
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	67
3.4.	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION.....	68

3.5. PROCEDIMIENTO.....	71
CAPÍTULO IV	
4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	74
CAPÍTULO V	
5.1 CONCLUSION Y RECOMENDACIONES.....	109
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	113
ANEXOS.....	

INDICE DE CUADROS DE GRAFICOS

TABLA DE CONTENIDO: GRÁFICOS

Gráfico 4.1: Distribución de estudiantes según género.....	70
Gráfico 4.2: Población según edad.....	71
Pre test	71
Gráfico 4.3: Población total del Pre Test.....	73
Gráfico 4.4: Agresividad Física.....	74
Gráfico 4.5: Agresividad verbal	75
Gráfico 4.6: Ira.....	76
Gráfico 4.7: Hostilidad.....	77
Gráfico 4.8: Generales de agresividad.....	95
Post test	95
Gráfico 4.9: Agresividad física.....	96
Gráfico 4.10: Agresividad verbal.....	97
Gráfico 4.11: Ira.....	98
Gráfico 4.12: Hostilidad.....	99
Gráfico 4.14: Agresividad física.....	101
Gráfico 4.15: Agresividad verbal.....	101
Gráfico 4.16: Ira.....	103
Gráfico 4.17: Hostilidad.....	103

TABLA DE CONTENIDO: TABLAS

TABLA 3.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE ACTIVIDADES PSICOPEDAGÓGICAS.....	68
TABLA 3.2 OPERACIONALIZACIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS-----	69

INTRODUCCIÓN

Los casos de conductas violentas, dentro los colegios, forman parte de los estudiantes, son un fenómeno que está presente en la sociedad boliviana, según un estudio publicado en agencia de noticias fides (2015), que decía: “De acuerdo al estudio realizado por Voces Vitales, la Defensoría del Pueblo y el Plan Internacional evidenciaron que el 50% de los estudiantes participa de algún modo en el acoso escolar en los colegios, seis de cada diez estudiantes sufren de acoso escolar (bullying) a nivel nacional, el 60% de violencia verbal, el 40% de marginación, expulsión y de “actitudes de ninguneo” y el 10% de los estudiantes son amenazados por sus compañeros.”. Las cifras que revelan este estudio son altas y preocupantes.

Una de las características que tienen los agresores, es ejercer su acoso, en poblaciones que no pueden defenderse, según la página guiainfantil.com, en uno de sus artículos, menciona que: “Según los expertos criminalistas y psicólogos, un niño puede ser autor de bullying cuando solo espera y quiere que hagan siempre su voluntad, cuando le gusta probar la sensación de poder, cuando no se siente bien o no disfruta con otros niños.” Patricia Fernández (2018), los abusadores buscan victimas que no puedan defenderse y que puedan controlar.

Dentro la actual coyuntura boliviana, donde se puede observar a diario y de manera consecutiva como la agresividad es una constante dentro los pobladores de la ciudad de El Alto, como lo menciona el siguiente artículo: “en efecto, es la ciudad más joven, una de las más pobres, la más abigarrada, la más postergada, la más peligrosa y la más violenta.

En el terreno de las estadísticas, la ciudad de El Alto es considerada como una de las urbes más violentas y peligrosas del país. A nivel nacional, en términos de violencia social urbana ocupa el segundo lugar después de la ciudad de Santa Cruz y, en relación a la violencia intrafamiliar, ocupa el primer puesto. Para el 2006, el Informe sobre Desarrollo Humano en Bolivia vinculado al tema de la "Policía Nacional y Seguridad Ciudadana" señala que ocho de cada diez habitantes alteños se sienten inseguros o muy inseguros al recorrer los espacios públicos de su ciudad.” Esto describe a dicha ciudad como una urbe violenta y agresiva dentro de Bolivia. Es así como dentro la ciudad Alteña, se refleja la intolerancia del ciudadano que se enfrenta a diario con estímulos negativos, y como estos generan en la población varios tipos de fenómenos y trastornos entre ellos el miedo. En medio de todos estos fenómenos los niños y adolescentes se desarrollan e interactúan.

La presente investigación se enfocó en a la población estudiantil de la ciudad de El Alto, como estos interactúan, entre ellos apelando a la agresión y el bullying como una respuesta a sus problemáticas, un ejemplo de estas conductas agresivas lo da un artículo publicado en lapublica.org.bo revista virtual que señala: “En el caso de El Alto, el acoso escolar es ejercido, principalmente, por estudiantes que además integran pandillas. La Fuerza Especial de Lucha Contra el Crimen da cuenta, en uno de sus informes más recientes, de que en esa ciudad existen al menos 23 grupos delincuenciales juveniles, conformados por

adolescentes de 15 años, que constantemente protagonizan atracos y peleas no sólo en sus establecimientos educativos, sino también en otros espacios público.” Milen Saavedra (2014)

Entre las muchas preguntas que se formularon al iniciar esta investigación, la que más se destaco fue: ¿si se puede erradicar, aminorar o al menos controlar las conductas agresivas en preadolescentes?, por eso se decidió realizar la presente investigación.

Se tiene que comprender el fenómeno y después proporcionar soluciones, para poder manipular, este tipo de conductas. Bandura señala que “la adquisición de conductas nuevas se realiza a partir de la observación, de modelos significativos” (BANDURA 1973: 15), se entiende en su postulación, que en el ambiente que rodea al individuo existen modelos significativos, como padres que gritan a sus hijos, y en casos extremos llegan hasta a golpearlos (maltrato físico), otro modelo significativo, es la imagen que refleja el individuo (estudiante) que golpea en clases a sus compañeros, o en un mínimo grado la contaminación televisiva, con programas de contenido violento (lucha libre), que se utiliza como entretenimiento popular. Es decir que nuestro comportamiento se ve influenciado por el entorno social, en el cual nos desarrollamos, ya sea en el hogar, en el colegio, o en el barrio, donde cada individuo aprende y comparte sus experiencias. Se tomó los ejemplos ya mencionados, ya que afectan directamente a los individuos en esta investigación.

El propósito principal de esta investigación, es el de modificar conductas agresivas a través de actividades psicopedagógicos, y con esto poder mejorar la calidad de vida dentro las aulas, en los pre adolescentes de 10 a 14 años dentro su aula, enseñándoles estrategias de comportamiento social, para que ellos puedan aminorar sus conductas agresivas como:

agresividad verbal, físico o social, desarrollando en la población habilidades y estrategias sociales para una mejor calidad de vida dentro las instituciones educativas.

Uno de los fenómenos que también se espera encontrar a la conclusión de esta investigación es saber a qué tipo de género ya sea femenino o masculino, afectará más la intervención de la presente tesis, ya que se intervendrá a un grupo de mujeres y otro de varones, de manera separada, para poder observar qué tipo de conductas agresivas se verán afectadas después de la intervención.

El enfoque metodológico que se utilizó para realizar esta investigación fue, en principio el enfoque cuantitativo, ya que midió, comparo y analizo los resultados, para poder llegar a conclusiones, que se verán más adelante. El diseño que se realizó, fue un diseño pre experimental, para poder hacer un mejor seguimiento a las variables de la investigación.

Para la elaboración de esta investigación se elaboró un programa que se denominó “problemas en el espacio” donde los preadolescentes juegan un juego de rol, para aprender nuevas conductas, y tener más estrategias sociales, para desenvolverse en sociedad, los juegos de rol se ven acompañados de actividades psicopedagógicas, la meta es brindar al estudiante varias técnicas para dicho aprendizaje. El juego de rol trata acerca de una misión al espacio donde la nave tiene problemas técnicos, y se ve varado en medio espacio, la meta es salir de esa de ese conflicto trabajando en equipo, cada sujeto tiene un oficio entre medico, ingeniero, piloto, mecánico, y ellos deberán en base a su oficio ser de ayuda al grupo. Las actividades psicopedagógicas están dentro cada sesión, como refuerzo de lo aprendido en muchos casos.

En capítulo I veremos la descripción del área del problema, se hizo una revisión histórica de la sociedad alteña, se definió los objetivos en base al título del tema, la hipótesis, se identificó las variables y elaboro una justificación que sea acorde con el tema a tratar.

En el capítulo II se elaboró la bibliografía con una orientación al área pedagógico y conductual, una revisión de la importancia del juego en el desarrollo de la sociedad y estudios que definan las conductas sociales.

El capítulo III se en esta parte se definió la metodología, buscando el tipo y el diseño que tomo la investigación, se definió y se hizo la operacionalización de las variables, viendo que el programa “problemas en el espacio” afectara las conductas agresivas en los preadolescentes.

En el capítulo IV se elaboró una serie de resultados, comparaciones, datos estadísticos, que pudieron medir los resultados en las conductas de los pre adolescentes después de la intervención del programa.

El capítulo V contiene la explicación de los resultados, ver si se cumplió los objetivos, y describir como se obtuvo tales resoluciones.

CAPÍTULO I

I. PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

1.1. ÁREA PROBLEMÁTICA.

Como introducción para poder describir el área donde se realizará la evaluación e intervención, es imprescindible hacer una revisión una revisión del problema en su globalidad, esta revisión ira del macro a casos específicos, mostrando ejemplos de conductas agresivas en la sociedad alteña y en casos individuales.

Se mencionará como afecta el problema de la agresividad a la especie humana a nivel global.

Según un informe mundial sobre la violencia y la salud, publicado por la organización panamericana de la salud para la organización mundial de la Salud (2002) en cual dice que “Se calcula que, en el año 2000, 1,6 millones de personas perdieron la vida en todo el mundo por actos violentos, lo que representa una tasa de casi el 28,8 por 100. Aproximadamente la mitad de estos fallecimientos se debieron a suicidios, casi una tercera parte a homicidios y aproximadamente una quinta parte a conflictos armados” este índice que el informe muestra nos dice que la violencia desmedida provoca muertes y sufrimiento a la sociedad.

En Bolivia los índices de violencia dan cifras altas, se mostrará un estudio en el que se puede apreciar estas cifras, un artículo escrito en el matutino Los tiempos (2021) dice “el registro oficial da cuenta de 70 feminicidios desde el 1 de enero de este año hasta anoche. A ese ritmo, la cifra de 2021 será de 114, muy similar a la de los tres años anteriores.” Dicho artículo también refiere que “de acuerdo con ese documento, publicado hace dos meses por

el Programa de la ONU para el Desarrollo (PNUD), el 59% – casi seis de cada 10 mujeres que habitan en el país– “ha sido abusada sexual o físicamente por su pareja más reciente”, ese el porcentaje más elevado de 13 países en los que se recopilaron datos oficiales entre 2003 y 2017.” Estas cifras demuestran como la agresión en El Alto se normalizó, y entre muchos factores este parte de la educación que recibe e niño en su casa y en el colegio.

El lugar que se escogió para la realización de la presente investigación, es la ciudad de El Alto, ya que en esta se muestra índices alarmantes de conductas agresivas, con estadísticas que día a día está en constante crecimiento.

En busca de dar una solución a la violencia: como las conductas agresivas, ya sean verbales, físicas o sociales que se reflejan en los colegios de la ciudad de El Alto, se pensó en aplicar un programa que ayude a disminuir conductas agresivas un colegio de esta ciudad.

El área urbana de la ciudad de El Alto, donde se desarrollará la presente investigación y su problemática, fue en el colegio Oscar Alfaro en la zona Santiago Segundo, en los cursos 3 ro y 4to de secundaria donde se trabajará solo con la población de jóvenes que indiquen los 5 puestos que tengan indicadores de los niveles más altos de conductas agresivas que se mida con el instrumento que evaluará a los preadolescentes. Se los dividirá en 2 grupos uno de conformado solo por varones y otro que este conformado solo por mujeres para ver qué grupo será el que mejor acepte la intervención.

1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

Se escogió el colegio en la ciudad de El Alto en el departamento de La Paz, ya que en esta urbe se registra el mayor número de casos de violencia y agresividad en colegios como

lo menciona, Juan Yhonny Mollericona Pajarito en su libro titulado “Paradorcito eres, ¿no?” en el que hace un estudio a la problemática de agresividad entre niños y adolescentes que se encuentran en edad escolar, en la ciudad de el alto, dice que: “La violencia entre iguales al interior de las escuelas se presenta como un problema social que en su dinámica expresa relaciones de poder y desigualdad. Esta ausencia de equidad en las relaciones interpersonales o grupales provoca actos de sometimiento, de subordinación y de segregación, ya sea por edad, género y/o procedencia social”. Según datos de la institución Voces Vitales, dedicada a la problemática del acoso escolar en Bolivia, la mitad de los estudiantes en las escuelas (en el área urbana y en el área rural) se ven involucrados en este tipo de acciones de manera directa e indirecta; asimismo, 9 de 10 situaciones de acoso ocurren al interior de la escuela”.(Mollericona 2011: 15) Este resultado es alarmante la mitad de la población estudiantil, tiene que lidiar a diario con la agresividad, que socialmente se da en los colegios y en sus hogares, ante tanto estímulo negativo, en los sujetos en pleno desarrollo psico bio social. Estos aprenden a responder la violencia con violencia, en la mayoría de los casos y los que no aprenden este mecanismo de defensa, adquieren una conducta de sometimiento, volviéndose víctimas de las agresiones del medio en el que se desarrollan.

Se desarrolló el programa utilizando como base los juegos de rol y dinámicas sociales (ANEXOS 1), en preadolescentes y adolescentes que oscilan entre las edades de 13 a 15 años, se pretende a través de dicho programa, que esta población adquiera y emplee el uso de las habilidades sociales, para disminuir sus conductas agresivas, a través de ocho sesiones donde se emplearon juegos interactivos, fusionados con dinámicas de enseñanza de habilidades sociales, en donde ellos se relacionaron, solucionaron problemas planteados por el narrador y coordinador del juego, de forma conjunta y comunicativa. La población que se tomó en

cuenta para esta investigación, es de ambos sexos, se administró el test de Perry y Boss que mide los indicadores de: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira. Se realizó un pre test a 3ro, 4to, 5to, de secundaria, se evaluó y se seleccionó a los sujetos con los índices más altos de agresividad según los resultados del test, cuatro varones y cuatro mujeres, se los dividió en dos grupos uno de varones y otro de mujeres, y se aplicó el programa en estos dos grupos, después de ocho sesiones se realizó un post-test para medir como influenciaron las sesiones en la población. Los resultados se presentarán en el desarrollo de esta tesis.

En conclusión, ni la sociedad, ni el sistema educativo hacen poco o nada para frenar esta violencia ascendente en dicha ciudad. Un causante principal de la violencia en la urbe alteña, en parte se responde en muchos puntos de la presente revisión investigativa y en el área problemática. Los principales lugares donde se originan, desarrollan y potencian las conductas agresivas ya sean verbales, físicas o sociales se encuentran dentro los colegios alteños. Por ese motivo se decidió realizar este programa en una institución educativa, situada en la ciudad de El Alto. La institución educativa donde se decidió desarrollar la presente investigación es el colegio Oscar Alfaro que se encuentra en El Alto zona Horizontes II, se tomarán en cuenta para esta investigación los cursos 3 ro, 4to, 5to de secundaria.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, el problema de investigación se plantea mediante la siguiente pregunta de investigación:

¿EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES SOCIALES MEDIANTE JUEGOS DE ROL, DISMINUIRÍA EL CONPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS PRE ADOLECENTES?

1.3.OBJETIVOS.

1.3.1. OBJETIVO GENERAL.

- Reducir las conductas agresivas. mediante la aplicación de un programa psicopedagógico basado en actividades lúdicas de juegos de rol en pre adolescentes 13 a 15 años.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Evaluar la presencia de conductas agresivas en los preadolescentes.
- Implementar el programa psicopedagógico basado en actividades lúdicas de juegos de rol en los preadolescentes.
- Evaluar los patrones de conductas agresivas de los adolescentes después de la aplicación del programa psicopedagógico basado en actividades lúdicas de juegos de rol.
- Describir el tipo de conductas agresivas.

1.4. HIPÓTESIS.

1.4.1. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

- **Hi:** El programa “problemas en el espacio” basado en actividades lúdicas aminora las conductas agresivas en preadolescentes de 13 a 15 años.
- **Ho:** Si las actividades psicopedagógicas, no aminoraran las conductas agresivas en preadolescentes de 13 a 15 años

1.5.JUSTIFICACIÓN.

La razón principal para realizar la presente investigación, fue la violencia que se genera dentro los establecimientos educativos, en la ciudad de El Alto, por parte de los estudiantes.

Esta investigación tiene la función dar un aporte científico, he intentar plantear soluciones al problema de las conductas agresivas altas, que se genera y ejerce dentro los establecimientos educativos de la ciudad de El Alto.

La investigación está enfocada a una población estudiantil preadolescente, ya que se consideró, para esta investigación, que en la pre adolescencia ellos sufren cambios psicológicos, físicos y biológicos (hormonales entre otros), eso hace que ellos sean vulnerables a estímulos sociales externos, también a esta edad se denota intolerancia, que ellos experimentan hacia sus compañeros y familiares etc., la inseguridad que ellos generan ante la aceptación social, son algunos cambios que el adolescente sufre y lo observa siempre desde su subjetividad, en este proceso es donde se ensañará y orientará el aprendizaje de habilidades sociales para un mejor desenvolvimiento dentro su contexto.

A prioridad que la sociedad alteña demanda es disminuir en algo los casos de violencia en los colegios de El Alto, el sistema educativo no contempla estos problemas de agresión entre pares, y por ende no hay tácticas metodológicas que puedan frenar la creciente violencia entre estudiantes. Una manera de prevención es crear estrategias con psicólogos educativos, que trabajen dentro los establecimientos educativos en la educación fiscal y particular del país.

Un aporte novedoso en este proyecto, es el manejo de los juegos de rol, como una herramienta para enseñar las conductas de habilidades sociales, mediante dinámicas de interacción y socialización en cada grupo de estudiantes, y que estos a su vez están divididos por géneros (hombre, mujer), para lograr que los individuos lleguen a una reflexión de sus conductas y tengan la capacidad de modificar sus conductas agresivas, ya sea en las categorías de agresión verbal, en la agresión física, o la agresividad social, mediante actividades psicopedagógicas, que generen en ellos tolerancia y respeto en dentro entre sí.

II. MARCO TEÓRICO

2.2 CONDUCTAS AGRESIVAS

Cuando se habla de agresividad se suele referirse a la tendencia o disposición inicial que da lugar a la agresión como una forma de acción. En este sentido, Van Rillaer (1978, p.23) la define como *“disposición dirigida a defenderse o afirmarse frente a alguien o algo”*. Por otra parte, Lagache (1960) la conceptualiza como *“una disposición indispensable para que la personalidad pueda edificarse, y más ampliamente, para que el individuo adopte su sitio en el medio social y responda a los desafíos que la realidad le impone”*. En otro lado, Buss (1961, p. 198) la define simplemente como *“costumbre de atacar”*.

Las definiciones descritas en el anterior párrafo tienen en común la idea de que la agresividad es una disposición, sin embargo, no hay acuerdo respecto a la valencia positiva o negativa de dicha tendencia, que como tal es algo que está latente y puede no ponerse nunca en acción, o decidir de una manera consciente y responsable sus vías de expresión. De esta manera se puede afirmar que la agresividad es una capacidad que tienen la mayoría de las personas pero que a diferencia del instinto que demanda satisfacción, ésta sólo es una posibilidad que puede utilizarse o no. En este sentido es necesario ahondar conceptualmente en las particularidades y diferenciaciones que conlleva la agresividad.

2.2.1 LA AGRESIÓN Y OTROS CONCEPTOS RELACIONADOS

Así mismo, existen diversos términos interrelacionados que se han empleado habitualmente como equivalentes del concepto de “agresión”, fundamentalmente por su solapamiento conceptual, como son: agresividad, ira, hostilidad, violencia, delito o crimen.

Sin embargo, es relevante presentar las diferencias más importantes que poseen estos términos entre sí, los cuales se detallarán en los siguientes párrafos.

A. AGRESIÓN VS AGRESIVIDAD

A diferencia de la agresión, que constituye un acto o forma de conducta “puntual”, reactiva y efectiva, frente a situaciones concretas, de manera más o menos adaptada, la agresividad consiste en una “disposición” o tendencia a comportarse agresivamente en las distintas situaciones, a atacar, faltar el respeto, ofender o provocar a los demás, intencionalmente.

Para diferentes autores, la agresividad se caracterizaría por su carácter último positivo, al estar implicada en la búsqueda de soluciones pacíficas a los conflictos, cualidad que la diferenciaría de otros constructos como el de violencia, de valencia negativa (Lagache, 1960).

B. AGRESIÓN VS IRA-HOSTILIDAD

Los términos agresión, ira y hostilidad se han empleado frecuentemente de forma intercambiable debido a la ambigüedad de sus definiciones y al fuerte solapamiento entre los mismos. A pesar de su denominación conjunta, los tres conceptos hacen referencia a constructos claramente diferentes, como se expone a continuación.

La ira constituye un “estado emocional” consistente en sentimientos que varían en intensidad, desde una ligera irritación o enfado, hasta furia y rabia intensas, los cuales surgen ante acontecimientos desagradables y no están dirigidos a una meta (Spielberger, 1983). Para otros autores, la ira consistiría en la conciencia de los cambios fisiológicos asociados a la

agresión, reacciones expresivo-motoras e ideas y recuerdos, producidos por la aparición de dichos acontecimientos (Spielberger, 1983).

La hostilidad, por el contrario, connota un conjunto de “actitudes” negativas complejas, que motivan, en última instancia, conductas agresivas dirigidas a una meta, normalmente la destrucción o el daño físico de objetos o personas (Spielberger, 1983: 132). Se trata, por tanto, de un componente cognitivo y evaluativo, que se refleja en un juicio desfavorable o negativo del otro, sobre el que se muestra desprecio o disgusto.

C. AGRESIÓN VS VIOLENCIA

Algunas de las definiciones de violencia no se distinguen claramente del concepto de agresión, tales como la de (Elliot, 1989: 68) “amenaza o uso de la fuerza física con intención de causar heridas físicas, daño o intimidación a otra persona, conductas emitidas por sujetos que intencionalmente amenazan o infligen daño físico sobre los otros”. No obstante, se aprecia que éstas y otras definiciones de violencia se caracterizan por incluir los términos “intimidación” y “amenaza”, no presentes a veces en las definiciones de agresión.

El término violencia se suele emplear para referirse a conductas agresivas que se encuentran más allá de lo “natural”, en sentido adaptativo, caracterizadas por su ímpetu, intensidad, destrucción, perversión o malignidad, mucho mayores que las observadas en un acto meramente agresivo, así como por su aparente carencia de justificación, su tendencia meramente ofensiva, contra el derecho y la integridad de un ser humano, tanto física como psicológica o moral, su ilegitimidad, ya que suele conllevar la ausencia de aprobación social, e incluso su ilegalidad, al ser a menudo sancionada por las leyes.

Las características de la violencia apuntadas no son elementos definitorios de la agresión, ya que, a veces, una conducta agresiva puede ser legítima, no tiene por qué ser ilegal, puede emplearse para defenderse de un ataque externo, y a menudo, posee un motivo que justifica su aparición, de lo que se deduce que no se puede equiparar todo acto agresivo con la violencia (Carrasco, 2013, p.16).

D. AGRESIÓN VS DELITO-CRIMEN

Una agresión puede llegar a constituir en algunas ocasiones, pero no necesariamente, un comportamiento delictivo o criminal, en función de si es penado “legalmente”. Para considerarse un delito, una conducta debe caracterizarse por ser un acto típicamente antijurídico, culpable, sometido a veces a condiciones objetivas de penalidad, imputable a una persona y sometido a una sanción penal.

Según la RAE (2001, p.96), se trata de un quebrantamiento de la ley o una acción u omisión voluntaria o imprudente penada por la ley. Por otro lado, un crimen consiste en un tipo de delito, de gravedad, que implica una acción voluntaria de matar o herir a alguien gravemente. Como se puede apreciar, solo un conjunto de conductas agresivas podría considerarse delictivas o criminales en base a derecho (Carrasco, 2013, p.18).

E. FRUSTRACIÓN-AGRESIÓN

Se elaboraron la hipótesis del mismo nombre sobre la naturaleza de la agresividad. Esta hipótesis, que ya en su forma original o en alguna de sus reformulaciones ha dado lugar al desarrollo de infinidad de publicaciones y experimentación sobre el tema, se basa, en su expresión original en dos postulados (Doob, 1968):

✓ La agresión es siempre el resultado de una frustración.

✓ La frustración conduce ineludiblemente a la agresión.

Se trata, como puede apreciarse, de un cambio importante respecto a las teorías expuestas anteriormente, ya que se pone el énfasis en el carácter reactivo de la agresión ante un estímulo externo, a saber, la frustración, mientras que tanto Freud como los teólogos y socio biólogos acentuaban el carácter instintivo de la agresividad (Ibáñez, 1988, p.74).

No obstante, esta diferenciación conviene ser matizada, ya que la base para la elaboración de su hipótesis está en la formulación desarrollada por Freud acerca de la agresividad, más concretamente en la desarrollada en la segunda etapa de su teoría de los instintos. Los mismos autores reconocen este hecho al afirmar que "entre los investigadores que han tratado el tema de la frustración y la agresión, merece especial atención Sigmund Freud, quien más que todos los demás científicos juntos han contribuido a la constitución de nuestra hipótesis de base" (Dollard, 1939. p.35).

Se trata de una aceptación de los principios básicos desarrollados por Freud (1920), pero reformulándolos de forma que éstos, concretamente la relación entre frustración y agresión puedan ser explicados en términos de la Teoría del Aprendizaje. La medida en que consiguen este objetivo y el conjunto de diferencias y similitudes se irán apreciando en forma más clara a continuación con la exposición de los principios y postulados básicos de la teoría (Ibáñez, 1988, p. 75).

Como ya habíamos avanzado, dos son los postulados básicos de la teoría, la frustración produce agresión y la agresión, a su vez es producida única y exclusivamente por

la agresión. La definición de cada uno de estos dos términos, frustración y agresión, puede ser realizada en dos formas, una "dependiente" y otra "independiente" (Ibáñez, 1988, p. 75).

2.2.2 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. Estos componentes son tres:

A. COMPONENTE COGNITIVO

El autor Ibáñez (1988, p. 75) refiere a las creencias, ideas, pensamientos, percepciones, ya que se ha encontrado que las personas que se comportan agresivamente se caracterizan por presentar unos determinados sesgos cognitivos que les dificulta la comprensión de los problemas sociales y los lleva a:

- ✓ Percibir la realidad en forma absolutista y dicotómica.
- ✓ Atribuir intenciones hostiles a los otros.
- ✓ Realizar generalizaciones excesivas a partir de datos parciales.
- ✓ Elegir más soluciones agresivas que prosociales.
- ✓ Cometer muchos errores en el procesamiento de la información y en la solución de problemas, tanto hipotéticos como en su vida real.

B. COMPONENTE AFECTIVO O EVALUATIVO

Está intrínsecamente relacionado con el afecto, sentimientos, emociones, valores y modelos de identificación. La posibilidad de comportarse agresivamente aumenta cuando la persona asocia agresión con poder, control, dominio y cuando tiene un fuerte sentimiento de haber 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 (Díaz-Aguado, 1996).

C. COMPONENTE CONDUCTUAL

Hace referencia a las competencias, habilidades, destrezas, estrategias. Existe un alto consenso entre los investigadores en que las personas agresivas carecen de muchas de las habilidades necesarias para interactuar socialmente y para solucionar de forma prosocial los conflictos derivados de dicha interacción. Por ejemplo, problemas para integrarse en un grupo de forma positiva, falta de imaginación y creatividad en los juegos, dificultades en la toma de perspectiva, rechazo por parte de sus pares, etc. (Díaz-Aguado, 1996).

Se encontró una relativa independencia en los efectos que el proceso educativo tiene en los anteriores componentes, así:

- ✓ El desarrollo cognitivo y la enseñanza influyen especialmente en el componente cognitivo;
- ✓ Las actitudes que se observan en los agentes de socialización (compañeros, padres, profesores) se relacionan fundamentalmente con el componente afectivo

- ✓ Y las experiencias específicas que se han vivido en la solución a los conflictos sociales influyen sobre todo en el componente conductual” (Diaz-Aguado, 1996, p.60).

2.2.3 EFECTOS DE LA AGRESIVIDAD SOBRE EL ORGANISMO

Individuos que sufren frustraciones y cuya hostilidad se ve impedida por obstáculos internos y externos sufren como consecuencia alteraciones fisiológicas en distintos órganos y sistemas. Algunos hipertensos son sujetos que durante años alientan rencores y pensamientos agresivos sin manifestarlos.

En algunas formas de artritis, otro sector de la pauta fisiológica de la hostilidad, el aumento del tono en el sistema muscular es activado en forma persistente y más allá de sus límites fisiológicos. Jaqueca hemicránea: debido a una supresión de hostilidad. Se ha postulado que las emociones que no son aliviadas o exteriorizadas hacen uso de los mecanismos vasomotores (generalmente inestables) (Cortez, O, 2013).

Alexitimia: incapacidad para experimentar emociones. En todos los casos la agresividad suele ser inconsciente y se expresa por manifestaciones externas. La agresividad y la angustia están relacionadas. En efecto el miedo y la angustia pueden desencadenar agresividad en el hombre. Un hecho que se ha observado antes de situaciones de frustración el hombre puede reaccionar agresivamente.

La agresividad como rasgo de personalidad: la agresividad de algunas personas está engranada en su carácter. Las personas no son capaces de experimentar emociones de enojo o agresividad, no las pueden exteriorizar ni siquiera en privado, son personas suaves que les

gusta ayudar a otros y son normalmente vistos como bondadosos y esto es una forma de compensar los impulsos agresivos (Cortez, O, 2013).

Hay gente bondadosa que suprime sus sentimientos de agresividad para evitar la pérdida de humor. Hay dos modos principales como la agresividad se organiza en el carecer de los seres humanos: autoafirmación: se muestra como valentía, espíritu de aventura y creación y agresividad en el sentido de necesidad de acción: es un modo de ser productivo que no implica negar a los demás (Cortez, O, 2013).

Encuentran satisfactorio ayudar a la gente y respetarla, nunca destruye por destruir. Ésta es una forma perversa de autoafirmación. Tiene una necesidad irracional de destruir.

2.2.4 TRASTORNOS MENTALES ASOCIADOS A LA AGRESIVIDAD

Gorenstein y Newman utilizan el término desinhibición más que nada desde un punto de vista descriptivo, para referirse a la desinhibición humana; “se refiere a la conducta humana que ha sido interpretada como haciendo de disminución de controles en tendencias de respuestas”. Entre los trastornos caracterizados por la desinhibición, se encuentra la impulsividad, psicopatía, personalidad antisocial en la adolescencia, la hiperactividad en la infancia y el alcoholismo. (Cortez, O, 2013)

Estos síndromes se caracterizan por presentar patrones de conducta que tienden a la obtención de gratificación inmediata a expensas de mayor ganancia a largo plazo. Cabe decir que el síndrome o trastorno más representativo de la conducta desinhibida es la psicopatía. El control de la agresividad depende del proceso de socialización y estos de los procesos de condicionamiento.

Se postula que los introvertidos tendrían un mayor control de la agresión que los extrovertidos, porque el control de la agresividad depende del proceso de socialización y éste, de los procesos de condicionamiento y, por lo tanto, los introvertidos condicionarían más alto que los extrovertidos. Se encontró que los extravertidos, al ser altos buscadores de sensaciones y al ser las conductas agresivas un alto productor de estimulación, muestran más conductas agresivas. Estos resultados indican que la agresividad podría estar relacionada con diferencias de personalidad, como lo son los rasgos de extroversión/introversión y el de psicoticismo (Roncero, I, 2007).

2.2.5 LA CONDUCTA VIOLENTA EN LA ADOLESCENCIA

Según la OMS, la violencia es: el uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar: lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones (Roncero, I, 2007).

Un joven puede ser violento, al igual que un huracán; pero solo los animales, los primates y los seres humanos pueden ser agresivos. La agresividad, por tanto, es una cualidad asociada a los seres vivos que no conlleva, necesariamente, destrucción o violencia, siendo esta, para algunos autores, imprescindible para la supervivencia de los seres vivos. Así, en circunstancias de relaciones de convivencia, la agresividad es más bien un mecanismo de defensa (Roncero, I, 2007).

Es importante establecer criterios o líneas de actuación para el manejo de los problemas conductuales desde la Pediatría de Atención Primaria y específicamente sobre los

problemas de violencia intrafamiliar, siendo este, un espacio privilegiado donde sospechar y detectar precozmente dichas conductas.

2.3 PROGRAMA DE ACTIVIDADES PSICOPEDAGÓGICAS

La psicopedagogía designa los aspectos aplicados y profesionales de la psicología y la educación, sin delimitar su esfera de acción” (Bravo, A 2009, pág. 219).

La psicopedagogía es la disciplina que se encarga de los procesos de enseñanza y aprendizaje, permite diseñar y crear estrategias y/o técnicas pedagógicas para el proceso de enseñanza la cual ayuda a resolver problemas relacionados al aprendizaje.

La psicopedagogía “es considerada como disciplina y como ciencia ya que estudia los comportamientos humanos en situaciones socioeducativas. En ella se interrelacionan la psicología evolutiva, la psicología del aprendizaje, la sociología, la didáctica, la epistemología y lingüística. Sus aportaciones son relevantes en los campos de la pedagogía y en los campos de la educación especial, terapias educativas, diseño curricular, diseño de programas educativos y política educativa, también es una ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (Bravo, A 2009, pag. 219)

La estrategia como un proceso orientado hacia el mantenimiento de un equilibrio dinámico entre la organización y ejecución de las actividades y trabajos educativos mediante una constante búsqueda de posibilidades y recursos para adaptar las necesidades y operaciones del proceso de aprendizaje – enseñanza.

El programa psicopedagógico utilizado para esta investigación contempla una serie de conceptos e indicadores que serán evaluados para lograr los objetivos. En este sentido,

para este apartado se van a definir y desarrollar los aspectos teóricos de aquellos procesos psicológicos que están establecidos en el proceso de aplicación y/o ejecución del programa:

2.3.1 ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS

Se entiende por estrategia psicopedagógica a ese proceso dirigido a la búsqueda de mejoras de las posibilidades físicas, psíquicas y educativas con los recursos que ofrece el componente psicológico y la utilización de las herramientas pedagógicas, adaptando las necesidades de educadores/as a las condiciones individuales y sociales donde se desarrollen. (González, V., 1995)

A. AUTOESTIMA

Una autoestima positiva es el principal elemento para prevenir cualquier tipo de violencia. En este sentido la autoestima es la forma habitual de percibirnos, de pensar, de amar, de sentir, y de comportarnos con nosotros mismos, es, por tanto: “el núcleo básico de la personalidad, un conjunto organizado y cambiante de percepciones que se refieren al sujeto. Como ejemplo de estas percepciones citemos: la aceptación, respeto y afirmación de uno mismo a través del análisis y reflexión de los propios valores, reconociendo ya aceptando las potencialidades, cualidades y defectos que el sujeto reconoce como descriptivos de sí y que él percibe como datos de su identidad” (C. Rogers, 1967). Para evaluar en esta investigación se tomará tres aspectos básicos de la autoestima, la tolerancia como actitud de la persona en respetar las opiniones, ideas o actitudes de los demás, aunque no coincidan con las propias. También se evaluará la autovaloración como el resultado de relacionar nuestro autoconcepto con nuestros valores o ideales y está el componente de la autorreflexión, que es la capacidad del hombre de pensar en las consecuencias de un acto (C. Rogers, 1967).

B. AUTOCONOCIMIENTO

El autoconocimiento en relación a los procesos de aprendizajes, cabe decir que cada vez va teniendo más importancia en el ámbito de la psicopedagogía, diferentes autores (Saiz y Pérez, 2016) ponen en manifiesto la influencia del autoconocimiento en el rendimiento de la adquisición del aprendizaje.

De hecho, contemplan que una de las problemáticas en el aprendizaje es la falta de motivación por parte del alumnado, y para alcanzar ésta misma, es muy importante propiciar el desarrollo de aprendizajes autónomos a través de la reflexión en cuanto a la meta cognición de cada individuo, siendo el autoconocimiento un proceso vital para conseguirlo. Así pues, se entiende el autoconocimiento como un input de mejora en el desarrollo de experiencias académicas de éxito. Por otra parte, también encontramos referencias que subrayan el autoconocimiento como punto de arranque para el desarrollo del proyecto profesional (Saiz y Pérez, 2016).

En éstas, se expone que para la elección de un trabajo o profesión el sujeto no solo se debe tener en cuenta las características del mercado de trabajo, sino que también debe medir las experiencias y posibilidades personales para poder sacar el máximo partido de sus capacidades. Es más, apuntan el autoconocimiento cómo un proceso que posibilita al sujeto la construcción de proyectos semejantes a las propias posibilidades de éste/a (Saiz y Pérez, 2016).

Finalmente, en menor medida, encontramos referencias que identifican el autoconocimiento como un proceso necesario para la definición de la identidad personal. En definitiva, se pone en manifiesto que el proceso de autoconocimiento, que requiere

habilidades de autoobservación y autoevaluación permite a la persona identificar los rasgos más característicos de su “yo” esencial y de sus propias cualidades y características, ya sean valores, emociones, actitudes, metas, entre otros (Sáiz y Pérez, 2016).

C. COMUNICACIÓN INTERPERSONAL

La comunicación intrapersonal es la que una persona entabla consigo misma. Esta forma de comunicación implica que es la misma persona quien emite y, al mismo tiempo, quien recibe el mismo mensaje. La comunicación intrapersonal consiste en los análisis que la persona lleva adelante de forma privada y puede incluir todo aquello que la persona escuche, lea o repita (Lazarus y Folkman, [1984], citado en Martínez y Piqueras, 2012).

Es a través de este tipo de comunicación que las personas se conectan con su consciencia, reflexionan, se dan ánimos o se calman. De este diálogo intrapersonal pueden surgir además mensajes o pensamientos negativos que generen temor, inseguridad o ansiedad, entre otras emociones. La comunicación intrapersonal incluye, además de los pensamientos o reflexiones, a las ideas, los sueños y los pensamientos en voz alta (Lazarus y Folkman, [1984], citado en Martínez y Piqueras, 2012)

D. RESOLUCION DE CONFLICTOS

Conflicto, discusión y cambio ocurren de manera natural en nuestras vidas, como también en las vidas de organizaciones, comunidades y naciones. La habilidad de encontrar una solución pacífica a desacuerdos a través de la resolución de conflictos es una habilidad que todos necesitamos para crear una sociedad pacífica y productiva (Lazarus y Folkman, [1984], citado en Martínez y Piqueras, 2012).

Resolución de conflictos es la manera como dos o más individuos, u organizaciones encuentran una solución pacífica a los desacuerdos que enfrentan. Estos desacuerdos pueden ser emocionales, políticos, financieros o todos ellos. Un conflicto habitualmente implica una disputa entre dos o más individuos u organizaciones.

Las metas de la negociación son:

- ✓ Crear una solución con la que todas las partes puedan estar de acuerdo.
- ✓ Trabajar para solucionar el conflicto lo más pronto posible.
- ✓ Sin dañar, mejorar las relaciones entre las personas o grupos en conflicto.

Resolución de conflictos a través de la negociación puede ser beneficiosa para todos los involucrados. Generalmente, cada lado conseguirá más al participar en negociaciones que al irse por su lado.

2.3.2 ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO

Tomando en cuenta que cada ser vivo encara determinadas acciones para proteger su integridad y el ser humano con mayor razón, pero, así como el ser humano puede asumir diferentes formas de afrontamiento, en la misma manera es propenso a derrumbarse en diferentes sentidos.

Todo lo que se invade mediante los estímulos puede resultar agobiante, más aún si se trata de estímulos desagradables y es en determinada situación cuando se requiere poner en marcha estrategias de afrontamiento para tratar de la mejor manera con aquellos estímulos que se presentan y que precisamente no están a favor del bienestar humano. A continuación,

se presenta una definición desde sus comienzos en relación a las estrategias de afrontamiento, la cual indica lo siguiente:

El “esfuerzo” cognitivo y conductual que debe realizar un individuo para manejar esas demandas externas (ambientales, estresores) o internas (estado emocional) y que son evaluadas como algo que excede los recursos de la persona, es lo que se ha acordado denominar estrategias de afrontamiento. (Lazarus y Folkman, [1984], citado en Martínez y Piqueras, 2012)

Las estrategias de afrontamiento son entendidas como recursos psicológicos que el sujeto pone en marcha para hacer frente a situaciones estresantes. Aunque la puesta en marcha de estas no siempre garantiza el éxito, sirven para generar, evitar o disminuir conflictos en los seres humanos, atribuyéndoles beneficios personales y contribuyendo a su fortalecimiento.

2.3.3 EL ADOLESCENTE Y EL AFRONTAMIENTO

El ciclo de la vida se divide por etapas y una de ellas es precisamente la etapa de la adolescencia, en la cual el ser humano se enfrenta a nuevos desafíos, por decirlo de alguna manera. Estos mismos retos demandan y exigen todas las potencialidades, cognitivas, conductuales, emocionales, afectivas, para sobresalir en la vida de la mejor manera posible. Es así, que él o la adolescente trata con las distintas situaciones, solo que unos pueden obtener mejores resultados que otros. Al respecto se hace mención a lo siguiente:

Teniendo en cuenta que adolescencia constituye una etapa de desarrollo en la que el ser humano que se caracteriza por sufrir importantes cambios tanto a nivel biológico, como

psicológico y social, no es de extrañarse que estos cambios vinculados al desarrollo requieren estrategias conductuales y cognitivas para lograr una adaptación y transición efectivas (García, F, 2010).

En este sentido, el afrontamiento es un constructo clave para comprender como los adolescentes reaccionan ante los acontecimientos vitales estresantes y se adaptan a sus experiencias (García, F, 2010). Dependiendo del afrontamiento las consecuencias podrán ser negativas (ansiedad, depresión, fracaso escolar etc.) o positivas (un mayor bienestar, sensación de plenitud o simplemente una buena adaptación a su entorno social).

Así pues, la manera en que los adolescentes afrontan los retos de dicho periodo (nuevos roles sociales, mayor autonomía e independencia del núcleo familiar, mayor exigencia académica, etc.) será de gran importancia para su bienestar personal.

Es verdad que actualmente el ritmo de la vida es más agitado, las condiciones sociales en nuestro contexto no son las mismas que hace unos 15 años. Una serie de factores como la tecnología, cambios sociales, y culturales, nos imposibilitan ante la vorágine de tratar de llevar una vida más saludable, y al contrario la atención se ha centrado mayoritariamente, en el hecho de evolucionar en el tener, más que en el ser.

La vida moderna es estresante y deja huellas psicológicas en muchos(as) adolescentes, que incapaces de afrontar de forma eficaz las dificultades, no llegan a desarrollar todo su potencial humano. No solo es necesario encontrar mejores tratamientos para los problemas adolescentes, sino también formas de potenciar estilos de vida más saludables que impidan la aparición de tales problemas.

2.4 JUEGO DE ROL (RPG)

2.4.1 LA TEORÍA DE LOS JUEGOS

No existen diferencias en atribuir el origen de la teoría de los juegos el libro de John von Neumann y Oskar Morgenstern. En él, los autores manifiestan su interés en contribuir a la comprensión del carácter y funcionamiento de las instituciones sociales. La cuestión sobre si varios ‘ordenes sociales’ o ‘estándares de conducta’ estables basados en el mismo soporte físico son posibles o no es muy controvertida. Existen pocas esperanzas de que sea resuelta mediante los métodos usuales debido a la enorme complejidad de este problema, entre otras razones. Pero nosotros daremos ejemplos específicos de juegos de tres o cuatro personas, donde un juego posee diversas soluciones en el sentido del juego estable de soluciones. (Neumann, J. 1944).

La teoría de los juegos intenta estudiar las acciones humanas en sociedad, esto es, cuando existe interdependencia y tanto las acciones que se realicen como los resultados que se obtengan dependen de las acciones de otros. Por esa razón se la asocia normalmente con la estrategia, tratando de determinar cuáles son las acciones que los “jugadores” seguirían para asegurarse los mejores resultados posibles.

Las acciones que la teoría de los juegos analiza son distintas a aquellas que los individuos pueden tomar por sí mismos sin que el resultado dependa de las acciones de otros. Por ejemplo: si tengo que escalar una montaña no afecta a mi decisión que otros estén escalando otras montañas, por lo que la decisión que los otros tomen es irrelevante para mí; pero si dependo para ello de encontrarme con un amigo que posee el mapa, la situación es claramente diferente.

Existen numerosos tipos diferentes de juegos. Inicialmente la literatura sobre el tema analizó juegos de puro conflicto. Luego otros llamados “juegos cooperativos” donde los participantes eligen e implementan sus acciones en conjunto. Por último, se presta mucha atención ahora a los “juegos evolutivos” donde se asume que un juego determinado se juega repetidas veces por parte de jugadores con “racionalidad limitada” o información limitada. Los juegos de rol encierran en su mayoría las dinámicas ya mencionadas (Neumann, J. 1944).

A. LOS ELEMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS JUEGOS

Elementos presentes en todo juego son: jugadores, acciones, información, estrategias, recompensas, resultados y equilibrio. Veamos un poco cada uno de ellos:

- ✓ **Jugadores:** los individuos que toman las decisiones tratando de obtener el mejor resultado posible, o sea maximizar su utilidad. Se utiliza en algunos juegos la figura de un pseudo jugador, usualmente llamado “naturaleza”. En realidad, la denominación no es correcta pues corresponde en muchas ocasiones a la respuesta del “mercado”, es decir, de numerosos demandantes y oferentes cuyas reacciones no se pueden modelizar en términos sencillos (Rasmusen, E., & Mazzoni, R. 1996).

- ✓ **Acción:** es una de las opciones que el jugador tiene disponible para alcanzar el objetivo buscado. Un conjunto de acciones son todas las acciones disponibles. El orden del juego determina en qué momento esas acciones están disponibles. Un perfil de acciones es un conjunto de una acción por cada uno de los jugadores del juego (Rasmusen, E., & Mazzoni, R. 1996).

- ✓ **Información:** es el conocimiento, en un determinado momento, de los valores de las distintas variables, los distintos valores que el jugador cree que son posibles.
- ✓ **Estrategia:** es un conjunto de acciones a tomar en cada momento del juego dada la información disponible. Un conjunto de estrategias es todas las disponibles en un determinado momento. Un perfil de estrategias es un conjunto de una estrategia por cada uno de los jugadores del juego (Rasmusen, E., & Mazzoni, R. 1996).
- ✓ **Recompensa:** es la utilidad que reciben los jugadores al completar el juego, la evaluación posterior a la realización de la acción sobre si el objetivo buscado fue alcanzado. También es importante la recompensa esperada, ya que es ésta en realidad la que motiva la acción.
- ✓ **Resultado:** son las conclusiones que el modelador obtiene una vez que el juego se ha jugado (Rasmusen, E., & Mazzoni, R. 1996).
- ✓ **Equilibrio:** es un perfil de estrategias integrado por la mejor estrategia para cada uno de los jugadores del juego. El concepto de equilibrio es ampliamente conocido por los economistas (Rasmusen, E., & Mazzoni, R. 1996). Esta diferencia entre acciones y estrategias, resultados y equilibrio, es una de las ideas más difíciles de enseñar en la teoría de los juegos, pese a que es trivial su formulación”.
- ✓ **Concepto o solución de equilibrio:** sería una norma que define un equilibrio basado en los perfiles de estrategias posibles y las recompensas de los mismos; como veremos más adelante, existen distintos conceptos o soluciones de equilibrio siendo los más conocidos los de “estrategia dominante” (Rasmusen, E., & Mazzoni, R. 1996).

2.4.2 ORIGEN E HISTORIA DE LOS JUEGOS DE ROL

La información acerca del origen e historia de los juegos de rol fue descrito de la siguiente manera por la enciclopedia virtual la cual dice: A finales de los años 60 del siglo XX se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de aventura.

Este concepto de juego fue tomando forma y, a mediados de los años 70 fue publicado Dungeons & Dragons, que, como curiosidad, fue publicado de la mano de sus autores porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera. A esta nueva modalidad de jugar se la llamó "Juegos de rol".

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció, extrañamente, un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en internet de forma gratuita.

A. LA EXPLICACIÓN CLÁSICA; ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Teoría de juegos; juegos de confrontación, colaboración y azar:

Según esta definición de ciencias humanas, parece indudable que la teoría de juegos ha de considerarse una ciencia humana en la medida en que trata de analizar las operaciones (jugadas, estrategias) de unos sujetos enfrentados a un conjunto de posibilidades de actuación, en situaciones en las que las operaciones de los diferentes sujetos se interactúan mutuamente (Gibbons, R. 1993).

Análisis gnoseológico del campo de la teoría de juegos. Lo que es inevitable es que se rescate aquí algún concepto de la misma, pero sobre todo su funcionamiento gnoseológico, para ponerlo en relación con el tema que nos ocupa.

Citando al profesor David A.: “Parece, por tanto, que, sin perjuicio de la existencia de diferentes ciencias humanas, cada uno con su campo operatorio específico la teoría de juegos construyera un nuevo cierre operatorio (transversal respecto de los primeros, en nuestra imagen) que ligara algunos términos pertenecientes a esos campos”.

Lo que parece que puede resultar especialmente interesante es utilizar estas distinciones de David A., para ver si podemos encontrar algún nivel de especialidad en los juegos de rol respecto de otro tipo de juegos (Gibbons, R. 1993).

Se ensayará aquí una tesis que tiene la intención de evocar algún pensamiento más que de afirmar algo de forma precisa.

Si hacemos caso de las tesis de Alvargonzález sobre las características gnoseológicas de la teoría de juegos, y reconocemos que tiene un campo propio dentro de las ciencias humanas, y que éste se conforma mediante la transversalidad con la que atraviesa otros campos de las propias ciencias humanas, lo que tendremos que ver es la forma en que la teoría de juegos puede funcionar sobre los juegos de rol (Gibbons, R. 1993)

Una de las peculiaridades de la teoría de juegos es su enorme capacidad de aplicación. Es decir, no sólo se ocupa del juego ocioso, sino que ha sido aplicado con éxito a muchos otros campos.

La más célebre aplicación ha sido en la economía, donde John Nash lo aplicó con brillantez, llevándose ya en su vejez, un premio Nobel. Pero la teoría de juegos no se ha quedado en eso; se ha aplicado al estudio de la historia o a las ciencias jurídicas, por citar algunos ejemplos. Como hace ver David Alvargonzález: “Incluso, la teoría de juegos y decisiones ha tenido aplicaciones filosóficas”.

Pero una pregunta es cómo se aplicaría la teoría de juegos dentro de los juegos de rol, y en comparación con cómo lo hace al ocuparse de otros juegos. Se suele decir que los juegos de rol son un ejemplo de juego cooperativo, pero debo oponerme a una solución tan sencilla del asunto. No porque tenga yo ningún prejuicio acerca de la sencillez, sino porque en esta ocasión parte de un desconocimiento del propio juego que es inaceptable.

En primer lugar, porque si bien es habitual que los jugadores cooperen en la obtención de un objetivo, éste no es un modelo único, ni mucho menos, cuando se participa en una partida de rol.

Los jugadores pueden establecer modos de relación competitivos, cooperativos o, como suele ser habitual, transitar de una forma de relación a otra. Si afirmamos que las relaciones entre los jugadores y sus personajes son unívocas, simplificamos el juego y mentimos sobre sus posibilidades. ¿Dónde nos sitúa esto? Pues en una posición de sano equilibrio. La naturaleza material (contextual y operativa) de los juegos de rol, puede solventarse en análisis de la teoría de juegos si éstos reconocen la cualidad de juego abierto y variable que tiene el propio juego de rol. Es decir, serían análisis fragmentarios y complementarios, al estilo de los que la propia teoría de juegos puede hacer sobre la historia y otras ciencias humanas.

La teoría de juegos puede agotar todo el campo operativo de los juegos ociosos con una gran sencillez, pero le resultará muy complicado terminar con todas las posibilidades que la naturaleza de los juegos de rol abre.

Y aquí sólo se habla del plano operativo. ¿Qué ocurre si añadimos también el plano textual? Si lo hacemos, entonces todo resulta aún menos claro. La teoría de juegos puede utilizarse para analizar los procesos de los jugadores (incluso entendiéndolos como los personajes de un relato), pero no agota el campo del relato mismo. Esto es, la teoría de juegos atraviesa los juegos de rol con la misma transversalidad que las ciencias humanas (lo cual no significa que esté hablando de los JdR como ciencia humana, ni mucho menos), y a diferencia de otro tipo de juegos sus dimensiones operativas y textuales son mucho más complicadas de conmensurar (Gibbons, R. 1993).

Es evidente, atendiendo a esto, que los JdR tienen algún tipo de especificidad respecto de otros juegos de carácter ocioso, como las cartas, los juegos de guerra... Esta especificidad no es de grado, sino de cualidad. Hay un tipo de cualidad que los JdR tienen y que los juegos ociosos no comparten. Pero, ¿saca esto a los juegos de rol del saco de los juegos? No, si atendemos a una distinción que elaboraré en el siguiente apartado: la diferencia entre juegos de aprendizaje y juegos de ocio. Veamos esto.

2.4.3 JUEGO DE ROL OPERATIVO Y NARRATIVO

Una de los aspectos importantes, que se tomó en cuenta, para la presente investigación, en los juegos de rol fueron los adolescentes, se puede facilitar el aprendizaje y desenvolvimiento en grupos, incrementar la capacidad de sociabilidad de los alumnos, como consecuencia de la dinámica del juego, en el que no se avanza sin la participación

colectiva, la capacidad de gestión y organización de las acciones, la escucha y los mutuos acuerdos y consensos necesarios para la ejecución de las misiones del grupo (Gibbons, R. 193).

Es una herramienta educativa genial, porque con esta actividad se combinan historias con el juego. La improvisación en la resolución de situaciones dramáticas es incluso sugerida por psicopedagogos como modo de intervención terapéutica en menores con problemas de sociabilidad obligan a sus participantes a tomar decisiones de carácter estratégico en escenarios que simulan desde batallas hasta acciones de diplomacia o negociación

Es un juego en el que uno debe optar por jugar con personajes inscriptos en tal o cual etnia o cultura, obliga a una reflexión sobre las diversas cosmovisiones puestas en juego en todo conflicto. (Gutiérrez 2015)

A continuación, veremos el papel del monitor del juego y su importancia.

✓ **El papel del monitor del juego (narrador):**

Dependiendo cada juego se cambia el nombre del monitor, modelador, repartidor, dragón maestro, guardián del sótano etc. del juego, pero el más popular es el de narrador.

El arte de la Narración requiere a menudo un trabajo muy duro. Supone muchas horas de reflexión, investigación, maquinación y construcción de planes y esquemas. Requiere una mente rápida y ágil, capaz de reaccionar a cada plan y cada concepto de los jugadores. Pero cuando todo esto se reúne al final de la historia, cuando los jugadores aplauden o vitorean, o se quedan con la boca abierta ante alguna maravilla, descubres que todo el tiempo y el esfuerzo han valido la pena. Entonces eres un verdadero narrador (Laycock, JP 2015)

Se ha tratado gran parte de las posibilidades operativas de los juegos de rol, pero aún propongo un apartado más que tiene como objeto mostrar dos modelos fundamentales de dinámica dentro de este ámbito.

Si bien las denominaciones de juego de rol operativo y narrativa no son exactas, sí que son paradigmáticas en tanto que cada una de ellas destaca un componente del juego, dándoles preponderancia frente a los otros. Entiendo que, en mayor o menor medida, todos los juegos contienen los mismos elementos, aunque estos se manifiesten de forma diferente en cada uno. (Laycock, JP 2015).

Operatividad y la narración hacen referencia a los dos aspectos fundamentales o a las dos vías de penetración en el juego. Por un lado, la operatividad hace una mención específica a las reglas y a las formas de juego donde los modelos de propuesta y reacción son más fuertes.

Voy a tratar este tema con más profundidad; el nivel operativo al que me refiero tendría que ver con una visión en demanda del desarrollo argumental. El director de juego propone y los jugadores reaccionan a través de sus personajes; es una visión naturalista donde la toma de decisiones está muy marcado como elemento que constriñe la capacidad irruptiva de los personajes dentro del relato; y esto es así, porque en el ímpetu del mismo sólo ha trabajado el director de juego, y los jugadores están alejados de la posibilidad de darle su ser (Laycock, JP 2015)

Una partida que tenga como componente máximo la operatividad tiene una apertura menos marcada hacia lo textual y hacia lo estético. Está basada en un modelo lineal, donde la historia sigue su curso, pero sin expandirse.

Por su parte, la narrativa es un concepto que se acerca a la naturaleza de relato que toda partida a un Juegos de rol contiene en sí. Por ello, su vocación y su fuerza es mucho más estetizante.

Los fines de la partida, lejos de estar predeterminados, están en continuo cambio y ajuste, buscándose y replanteándose en el proceso mismo de construcción del mundo y de la historia.

Un par de conceptos que pueden servir para ver esta oposición con mayor claridad son los de expansividad/linealidad. Lo expansivo se asociaría a las partidas de corte narrativo, donde el ambiente es un plano (en sentido geométrico) que los personajes recorren creando la aventura; lo lineal estaría del lado de lo operativo, y haría referencia a la pre configuración de la aventura: a los escalones que los personajes recorren, y que previamente ya han sido previstos. Es una línea argumental fuerte y cerrada.

Se pueden encontrar muchos ejemplos mixtos, y como ya he dicho, no se trata de hacer una distinción rígida, sino de ejemplificar paradigmas (lo cual siempre con lleva caer en cierto dualismo).

Tampoco hay cosa más lejos de mi intención que afirmar que un modelo es mejor que otro. Como juego, la diferencia fundamental entre uno y otro es su apertura estética (mucho más patente en los modelos narrativos).

2.4.4 CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE ROL

Aquí podemos observar algunos de los beneficios de los juegos de rol: (Laycock, JP 2015)

- ✓ **Los juegos de rol incrementan la creatividad.** En primer lugar, ningún juego de rol es en sí el mismo para todos los jugadores puesto que depende de quien lleve el juego y esto da pie a inventar muchísimas cosas en el camino. En segundo lugar, todo el tiempo se crean escenarios y escenas del juego, es decir que nos convertimos en escritores, directores, narradores y adoptamos la posición que de niños nos fue muy común: "juguemos a que...", o "qué tal si..."
- ✓ **Fortalece el lenguaje y la capacidad de comunicación.** Con tantos ires y venires en el juego, con las narraciones y escenas que debemos describir, es necesario presentar todos estos hechos de forma amena, entretenida, que incremente el suspenso y la emoción. Así, el juego nos *obliga* a ampliar nuestro vocabulario, así como estar en contacto con esos otros jugadores que lo hacen mejor que nosotros y aprender de lo que escuchamos cuando ellos intervienen.
- ✓ **Fortalece las habilidades sociales.** Si hay algo importante de la gamificación es esta clase de beneficios que suceden *sin que nos demos cuenta*, y es que, en general, los juegos nos enseñan a convivir, a ceder el turno, escuchar, hablar, rebatir, ser asertivos; en los juegos de rol esto es la base de un buen grupo de juego. Para las personas introvertidas, los juegos de rol, desarrollan vínculos, hablar frente a los demás, tienen la oportunidad de demostrar sus capacidades y ser reconocidos por ello. En fin, los juegos de rol son benéficos para los introvertidos.
- ✓ **Nos enseña sobre la resolución de problemas e incrementa la capacidad de análisis.** Bueno, esto son dos puntos, pero están estrechamente vinculados. Con los juegos de rol nos enfrentamos a muchos problemas que tenemos que resolver y esto

solo se logrará de buena manera si analizamos todas las situaciones y las posibilidades. ¿Cuántas veces una decisión nos ha costado por meses o años el desempeño de un personaje o del juego?

- ✓ **Fomenta el trabajo en equipo.** Así mismo, si bien cuidar nuestro desempeño es importante, hay algo de mayor valía en los juegos de rol: la capacidad de los jugadores de saber trabajar en equipo. Esto es, reconocer que la unión de las habilidades y experiencia de todos es una capacidad mucho más poderosa y genial que ganar de forma personal; lo cual, es prácticamente imposible en los juegos de rol.
- ✓ **Construye amistades duraderas.** Esto no sólo en el juego de rol sino en la vida real, claro. Los amigos que se reúnen se vuelven compañeros de la vida misma. He conocido personas que a partir de reunirse a jugar terminan como los mejores compañeros en la vida real, con un vínculo único: el juego. Y es que, la mejor compañía es esa que te anima a jugar, a divertirse, a construir, a crear recuerdos y risas.
- ✓ **Desarrolla tu capacidad de documentación y administración.** No lo creería si no lo hubiera visto: la persona más despistada y dispersa del mundo aprendió a gestionar información y no perderla a partir de jugar juegos de rol. Comprendió que documentar es mejor que confiar en esa mente no confiable, cuando llevó su experiencia a su trabajo, su vida cambió.
- ✓ **Fomenta el pensamiento espacial y matemático.** Hacer mapas y recorridos, calcular, imaginar, en sí cada paso de los juegos de rol nos exige desarrollar estas

áreas tan importantes. Puede decirse que los juegos en general nos apoyan en este sentido.

- ✓ **Comprensión de lectura y escucha.** Cuando la persona que lleva el juego hace sus narraciones, nos cuenta las situaciones, las escenas, o bien, lo que está detrás de esa puerta que decidimos derribar, él tiene que leer o inventar, narrar; entonces, toda la mesa se encuentra desarrollando la comprensión lectora y de escucha, ésta última muy necesaria en la vida adulta y que muchas veces está infravalorado el consejo de ejercitarnos en este sentido.
- ✓ **Capacidad de toma de decisiones.** Como decía, derribamos la puerta ¿y ahora qué? A veces se viene una ola de eventos que no podemos parar y terminamos terriblemente heridos o desfalcados. Otras veces, encontramos riquezas y tesoros, aliados y medicinas. El saber tomar las decisiones se vuelve parte importante de los juegos de rol, podría decir que el corazón de su dinámica radica en esto, así como en la capacidad de reconocer los efectos de esas decisiones y aprender de ello.

Según esta lista los beneficios sociales que los adolescentes adquieren a jugar los juegos de rol podrán ser de utilidad para la formación y desarrollo social del preadolescente y adolescente dentro su desarrollo psíquico (Gallego Carlos 2010).

2.4.5 JUEGO DE ROL Y JUEGO DE ROLES

La vida, al menos la de los mamíferos como nosotros, está marcada por la idea de juego.

En su nivel zoológico, el juego es funcional y remite al aprendizaje. En las sofisticaciones sociales de los seres humanos, el juego adquiere otra función ulterior, que es la del ocio (Gallego Carlos 2010).

A medida que los sujetos abandonan la infancia, el juego deja de ser aprendizaje y se convierte en un elemento de ocio o entretenimiento. Es evidente que la forma inmediata de considerar los juegos de rol alude al ocio, pero ¿es todo lo que podemos decir sobre ellos?

El juego de ocio es un constructo que supone una sofisticación del juego como tal. Lo une como juego la reproducción no significativa de patrones. El juego es tal en tanto que no altera de forma significativa el entorno inmediato o lejano.

El juego de aprendizaje es, por excelencia, el primer juego de roles. Los cachorros de lince simulan la caza y así se preparan para cuando la caza sea real. El niño que juega a indios y vaqueros adopta un rol que le permite aprender y explorar estrategias de comportamiento que tal vez aplique más tarde.

El juego de rol, en este sentido, es una sofisticación de los juegos de aprendizaje. Es habitual que los propios jugadores describan la dinámica del juego como un proceso de aprendizaje.

Esta es sólo una de las especialidades que hacen al juego diferente. No podemos decir, en conclusión, que tenga un sentido fuerte de pertenencia, y ya que hemos visto como su dinámica interna, al menos en su nivel de posibilidad, lo aleja de su origen.

La diferencia fundamental entre el baile de máscaras que él propone y el baile de máscaras que sugiere Trías como la muerte del hombre, radica en la significatividad que encierra al rol en su concepción de juego.

Sería valeroso, por parte de cualquiera, ser capaz de dar el salto performativo que el juego ofrece hacia una estética vital que nos acerque a la propuesta de Trías, que nos haga abandonar los fundamentalismos más vergonzantes, que nos prevenga de esas absurdas búsquedas de la mismidad y la identidad, en pocas palabras que nos desinhiba o deslinde de esta realidad (Gallego Carlos 2010).

El horizonte de posibilidad de los juegos de rol pasa por su apertura de sentido que nos lleve desde el juego y nos guíe hacia el arte; no para hacer al juego arte, sino para trasladar los impulsos estéticos del juego colectivo y privado hacia lo público y estetizante del arte.

Básicamente los juegos de rol, además de crear un personaje a la elección individual de cada jugador (que es un factor importante para el jugador), también encontramos que el juego brinda una capacidad infinita de soluciones a todo tipo de problemas, desde una postura política enfrentada con otra, hasta una pelea de niveles épicos donde uno es un mago poderosos montado sobre un dragón, todo está en la capacidad que tiene el monitor del juego(llamado de diferentes maneras, narrador es la más frecuente) de hacer vivir a niveles imaginarios a través de historias narradas.

2.5 ADOLESCENCIA

Desde una perspectiva etimológica, adolescencia viene del vocablo latino

"adolescere" que significa crecer, desarrollarse, ir en aumento y más esencialmente de su participio presente "adolescens" que significa creciendo, desarrollándose.

La adolescencia es un período de maduración física y psicosocial que marca la transición entre la niñez y la edad adulta. Sus límites no están bien definidos y varían en los distintos individuos. Se sostiene que comienza con la aparición de los caracteres sexuales secundarios, hacia los 10 años en las niñas y los 12 en los niños y termina al completarse el crecimiento corporal, alrededor de los 18 y los 20 años respectivamente (Gil, 1990).

Para muchos jóvenes la adolescencia es un periodo de incertidumbre e inclusive de desesperación; para otros, es una etapa de amistades internas, de aflojamiento de ligaduras con los padres, y de sueños acerca del futuro. Muchos autores han caído en la tentación de describir esta edad con generalizaciones deslumbrantes, o, al contrario, la califican como una etapa de amenazas y peligros, para descubrir, al analizar objetivamente todos los datos que las generalizaciones, de cualquier tipo que sean, no responden a la realidad. Si hay algo que podamos afirmar con toda certeza, podemos decir que, esta edad es igual de variable, y tal vez más que cualquier otra edad (Gil, 1990).

La adolescencia es la época en la que se configuran definitivamente las características sexuales que distinguen al varón de la hembra: órganos genitales externos, ovarios, testículos, vello, tono de la voz, desarrollo mamario, configuración corporal, etc. Es una etapa de importante actividad física y psíquica en la que los chicos hacen un último y decisivo esfuerzo para alcanzar un lugar en el mundo de los adultos y a la vez, llegar a la identificación personal (Benito, 1986).

La adolescencia es una etapa bastante compleja y de crecimiento emocional, un período en el cual muchos conflictos que estaban dormidos desde la infancia reaparecen para ser resueltos. Es también un período de nuevos problemas, que son creados por los cambios físicos que se ha producido en el individuo. La adolescencia no puede ser comprendida en términos de una sola disciplina, ya sea esta física, psicológica, sociológica o educativa; se trata de un período de cambios radicales en la totalidad del individuo. Estos años se caracterizan por acentuados cambios sociales, psicológicos y físicos que no son independientes entre sí. Los cambios físicos tienen un efecto definido sobre la adaptación social y psicológica del individuo; los factores sociales influyen sobre los cambios psicológicos y físicos; los factores psicológicos tienen repercusiones tanto sociales como psicológicas. (Gil, 1990, p. 38)

2.5.1 CARACTERÍSTICAS DE LA ADOLESCENCIA

La adolescencia conlleva una gran cantidad de cambios en múltiples aspectos de la vida del niño. Se produce una gran expansión e intensificación de la vida emocional cuando el adolescente amplía sus actividades en busca de nuevas experiencias y conocimientos, pero al mismo tiempo, adopta una actitud defensiva contra las posibles consecuencias. Normalmente es un período de esperanzas e ideales, de anhelos, que a menudo, están divorciados de la realidad, existe apasionamiento por asuntos que las personas mayores consideran de poca importancia. (Gil, 1990, p. 47)

Durante la adolescencia se observa que las emociones tienden a mostrar mayores variaciones que en, los periodos que la preceden y la siguen. Los períodos de gran entusiasmo e intentos por alcanzar grandes logros son seguidos por períodos de languidez, depresión,

insatisfacción y aun de autoanálisis mórbidos. Las emociones pueden conducir a violentos afectos hacia los miembros del sexo opuesto y profundas amistades caracterizadas por la abundancia de promesas.

Durante la adolescencia, el hogar tiende a convertirse, a menudo, en una especie de prisión y empieza a parecer restrictivo, a medida que el deseo de acción y aventuras se intensifica increíblemente y la actitud de "hazlo y atrévete" parece ser el verdadero anhelo de esta etapa.

La adolescencia concluye físicamente con el establecimiento de la estructura corporal madura y con el funcionamiento maduro de las glándulas de secreción interna, particularmente las que se relacionan con el sistema reproductor. Concluye psicológicamente con el establecimiento de normas relativamente coherentes para encarar los conflictos interiores y las exigencias de la realidad con que se enfrenta el individuo físicamente maduro (Benito, 1986).

La poesía, el romance y la sensibilidad artística se catalogan en un alto grado. Muchos adolescentes están enamorados del amor y sienten que desean alcanzar y abarcar el universo. Esto es particularmente cierto cuando el entusiasmo se orienta hacia panoramas más amplios que los alrededores inmediatos y el adolescente quiere hacer grandes proezas y reformar los males existentes. (Gil, 1990, p. 50)

La clave de toda esta etapa es la relación del propio adolescente con otros, porque tal relación implica que se tiene un YO capaz de relacionarse. Durante toda su vida, el adolescente ha tenido que dedicarse a elaborar conceptos acerca de sí mismo, pero en la adolescencia, al entrar a la etapa de pensamiento operacional y adquirir la capacidad de

manejar hipótesis, este proceso de elaboración se acentúa cuando intenta contestar las antiguas preguntas: "¿Quién y qué soy YO?" "¿Y hacia dónde voy?". La principal ocupación del adolescente es la de elaborar y confirmar un concepto estable de su YO. (Gil, 1990, p. 50)

2.5.2 DESARROLLO PSICOLÓGICO DE LA ADOLESCENCIA

El desarrollo psicológico es un proceso continuo y permanente, que depende de la historia y el contexto. Sin embargo, a pesar de su importancia, no ha sido sino hasta unas pocas décadas atrás, que la adolescencia se ha investigado rigurosa y sistemáticamente, de modo tal que se habla hoy en día de la psicología del adolescente (Gallegos, 2013, p. 24) Ahora bien, la adolescencia es un proceso en el cual los individuos pasan de un estado de niño a adulto joven, pero no se trata de un proceso uniforme, por esta razón, se pueden identificar tres periodos: la adolescencia temprana que va de los 10 a 13 años caracterizada por el desarrollo físico y que se conoce como pubertad, la adolescencia media que va de los 14 a 16 años, y se caracteriza por un distanciamiento de la familia y la adolescencia tardía entre los 17 y 19 años en la que se termina de formar la identidad. A lo largo de este proceso, se van intensificando los procesos de individuación que conducen a la consolidación de la personalidad del adolescente. De modo que los retos del adolescente son: la reestructuración y consolidación de su imagen corporal, el proceso de independencia y autonomía económica y social, el establecimiento pleno de identidad, el desarrollo y asunción de un sistema de valores, la programación del futuro y el desarrollo de su identidad psicosexual (Benito, 1986).

2.5.3 DESARROLLO COGNOSCITIVO DE LA ADOLESCENCIA

La adolescencia es el ciclo donde madura el pensamiento lógico formal. Su

pensamiento es más objetivo y racional. Es capaz de raciocinar de un modo hipotético deductivo. El adolescente tiende a soñar con los ojos abiertos, se refugia en un mundo fantasmagórico donde se mueve a sus anchas, ya que el mundo real no satisface sus expectativas.

Es también la edad de los ideales. El adolescente descubre valores y trata de capturarlos para sí y para los demás. Aunque este hecho no afecta a todos los adolescentes. Depende de la formación recibida. (Andújar, 2011, p. 16)

2.5.4 DESARROLLO MOTIVACIONAL DE LA ADOLESCENCIA.

Se seguirán los pasos de Schneiders sobre los motivos interpelan a los adolescentes:

- ✓ Necesidad de seguridad: Se funda en un sentimiento de certeza del mundo interno (estima de sí, de sus habilidades, de su valor intrínseco, de su equilibrio emocional, de su integridad física) y externo (economía, su status en la familia y en el grupo). El adolescente puede sufrir inseguridad por los cambios fisiológicos, la incoherencia emotiva o por la falta de confianza en los propios juicios y decisiones.
- ✓ Necesidad de independencia: independencia emocional, intelectual, volitiva y libertad de acción. Se trata de una afirmación de sí.
- ✓ Necesidad de integración.
- ✓ Necesidad de afecto: sentir y demostrar ternura, admiración, aprobación.
- ✓ Necesidad de experiencia: esta necesidad se manifiesta en las necesidades vicarias (TV, cine, lecturas, conversaciones, redes sociales, deportes, juegos). Por esto mismo se meten en actividades poco recomendables: alcohol, drogas, etc. (Andújar, 2011)

2.5.5 DESARROLLO EMOCIONAL DEL ADOLESCENTE

La adolescencia es el periodo de mayor inestabilidad social, por tanto, está lleno de riqueza y originalidad. El adolescente es variado en su humor. Sus acontecimientos le obligan a rechazar hacia el interior las emociones que le dominan. De ahí la viveza de su sensibilidad: al menor reproche se le verá frecuentemente rebelde, colérico. Por el contrario, una manifestación de simpatía, un cumplido o una palmadita en la espalda, le pondrán radiante, entusiasmado, gozoso. (Andújar, 201)

2.5.6 DESARROLLO SOCIAL DE LA ADOLESCENCIA

Los desarrollos anteriormente mencionados facilitan el proceso de socialización, tales como:

- ✓ Confianza y desconfianza en sí mismos.
- ✓ Excitación y depresión: trabajo y ocio, buen humor y llanto.
- ✓ Sociabilidad e insociabilidad: tratables e intratables, delicados e hirientes.
- ✓ Vida heroica y sensualidad.

En esta época aparecen rivalidades y luchas para obtener el poder y ejercerlo sobre los demás. Prueba sus fuerzas físicas y así se convierte en agresivo, lo que se manifiestan con ciertos actos exteriores (se golpean unos a otros), palabras agresivas (se insultan), manifestaciones reprimidas y ocultas, agresividad contra sí mismos, agresividad contra las cosas. (Andújar, 2011)

La situación del adolescente frente a la familia es ambivalente: por una parte, está la emancipación progresiva de la familia, lo que implica un riesgo; y por otra, el adolescente

percibe que su familia es fuente de seguridad y ayuda, con miedo a perderla. La escuela favorece la reorganización de la personalidad sobre la base de la independencia (emancipación de los padres, la constitución de grupos, status autónomo fundado sobre su propia acción), aunque también puede presentar obstáculos.

La amistad entre adolescentes se caracteriza por la sinceridad, el altruismo, la delicadeza. Se presumen de tener los mismos gustos y opiniones, se imitan, se tienen mutua confianza, se quieren con exclusividad, se sacrifican unos por otros. (Andújar, 2011)

2.5.7 DESARROLLO MORAL EN EL ADOLESCENTE

La moral para los adolescentes es un comprometer todo su ser a la búsqueda de la imagen ideal de sí mismo, donde pone a prueba la fuerza de la voluntad, la solidez de las posibilidades y cualidades personales. Hay algunos valores morales que ellos prefieren por ser más brillantes, más nobles y porque existe un don de sí más absoluto: el sentido del honor, la valentía, la lealtad y la sinceridad. (Andújar, 201).

En este sentido, la adolescencia es un periodo crítico o sensible porque durante estos años el adolescente debe afrontar una serie de retos y tareas, y asumir unos compromisos, que le ayudarán a construir su identidad personal y a iniciar una determinada trayectoria evolutiva.

2.5.8 ADOLESCENCIA EN LA SOCIEDAD ACTUAL

Presentemente se puede afirmar que la adolescencia constituye una etapa evolutiva más larga de lo que fue para las generaciones anteriores, tomando en cuenta que *“ha ganado terreno a la infancia por una parte y a la madurez por otra”* (Aries, 1962).

Cuando aproximadamente los últimos cien años, la madurez sexual se ha alcanzado

cada vez a edades más tempranas, situación que trae como consecuencia por un lado el acortamiento de la infancia y por otro el alargamiento de la adolescencia, implicando ello que un mayor número de personas están viviendo la incertidumbre que caracteriza a la generación que está “en el limbo”: no son niños pero tampoco adultos, se les exigen responsabilidades de adulto pero se les conceden derechos de niño, poseen una gran madurez cognitiva (en algunos casos) que contrasta con su gran inmadurez afectiva o emocional (en muchos casos); biológicamente están “preparados” para ejercer su sexualidad pero social y moralmente se les censura si lo hacen; jurídicamente se les concede el estatus de “ciudadanos de primera”, pero social y políticamente se les trata como “cuasi-ciudadanos” o “ciudadanos de segunda” al no tomar en cuenta sus necesidades y reivindicaciones.

Todo lo anterior genera una serie de situaciones diferentes y desconocidas para las generaciones anteriores tanto en el plano psicológico como en el sociológico.

C. PLANO PSICOLÓGICO DEL ADOLESCENTE EN LA ACTUALIDAD

Se produce ansiedad e incertidumbre ante el futuro, ante el cúmulo de información que llega de todos los rincones del mundo y que no se alcanza a procesar porque pierde su vigencia de un día para otro.

También se puede producir ansiedad e incertidumbre al disponer de mucho tiempo libre de compromisos adultos en el que pueden dedicarse a buscar y experimentar para la elección de carrera, de la conducta sexual, del comportamiento social, modas, intereses, etc. que exigen un proceso de toma de decisión con su respectivo compromiso de puesta en práctica de la opción elegida y duelo por las que se rechazan.

Otro rasgo psicológico que no vivieron las generaciones pasadas es la posibilidad de

que el adolescente sea él mismo por y para sí mismo; pero debido a que en la actualidad y en las sociedades industrializadas la adolescencia es una realidad mucho más fluctuante, ambigua e imprecisa, los adolescentes son psicológicamente muy vulnerables porque no pueden estar seguros de lo que pueden llegar a ser o de lo que son, por lo tanto, su identidad es crítica (Andújar, 2011).

Esa búsqueda de su identidad se ve facilitada u obstaculizada (según se mire) por la disponibilidad de tiempo para sí mismo, de modelos para elegir, de oportunidades para intercambiar ideas con sus iguales, para experimentar situaciones y privilegios de los adultos (diversión, manejo de dinero, sexualidad) pero sin su correspondiente responsabilidad y compromiso, situaciones que para algunos autores son positivas porque permiten un desarrollo más sano y completo, mientras que para otros producen inmadurez emocional y dependencia económica.

D. LA ADOLESCENCIA EN EL PLANO SOCIOLOGICO

Esta prolongación de la adolescencia típica de las sociedades industrializadas ha generado un mayor énfasis en la juventud “*que deriva en lo que se ha venido a denominar “el culto a la juventud” en Norteamérica y Europa*” (Hopkins, 1982, p.21). Hay un afán de permanecer joven tanto física como mentalmente, de ahí el auge en la venta de productos para prevenir el envejecimiento, de diseños juveniles en la ropa y calzado, de fórmulas para mantenerse mentalmente jóvenes, etc., contribuyendo más a la confusión de los adolescentes que no terminan de beneficiarse de las supuestas ventajas de ser joven.

Este continuo mirar hacia los jóvenes y ese deseo de eterna juventud por parte de los mayores, ha generado un debilitamiento de las referencias y de los modelos adultos que

ofrezcan a los adolescentes pautas de comportamiento que faciliten el desarrollo de una identidad diferenciada y su posterior desempeño de los roles adultos de forma eficaz para sí mismo y para el resto de la sociedad.

Otro elemento sociológico diferente de esta generación de jóvenes respecto de las anteriores es el marcado énfasis en valores individualistas donde lo más importante es la afirmación del yo ante los otros, el triunfo individual más que el colectivo, el trabajo competitivo más que el cooperativo, etc., dando como resultado unas relaciones con los otros superficiales e inestables en muchos casos.

Pero, curiosamente esta sociedad egoísta y sin generosidad, desarrolla simultáneamente un enorme miedo a la soledad, pues es una realidad comprobada que cada vez más las personas mayores terminan su existencia alejados de sus seres queridos y que también crece a un ritmo acelerado el número de niños y adolescentes que crecen en familias rotas o recompuestas; por lo tanto, no es de extrañar la afirmación de que *“sin duda la forma más frecuente de ansiedad observada en nuestros días es la ansiedad de separación”* (Pelicier, 1990, pi 69).

Además de los rasgos sociológicos anotados anteriormente, las nuevas generaciones de estas sociedades modernas, industrializadas y de consumo tendrán que hacer frente a la filosofía de la inmediatez. dándose una confusión entre el “placer instantáneo” y la “felicidad” que se construye poco a poco con el paso del tiempo, favoreciendo la inmovilidad como garantía de seguridad más que el movimiento que puede engendrar peligro y riesgo.

CAPÍTULO III

III. METODOLOGÍA.

3.1. ENFOQUE

El enfoque que se tomo es el **cuantitativo** ya que es secuencial y probatorio. Como indica Sampieri (2014) “cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos.

El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica.” También menciona como el enfoque influye y direcciona la investigación, “las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones.”

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio será del **tipo de investigación explicativa**: ya que es aquella que tiene relación causal; no solo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo.

Como de define el tipo de alcance explicativo según Sampieri (2014) “van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.” Esto nos dice que las investigaciones explicativas son más estructuradas

que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia.

Valor: Se encuentran más estructurados que las demás investigaciones (de hecho, implican los propósitos de éstas), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno al que hacen referencia.

3.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño que se utilizara en esta investigación es el **diseño preexperimental** ya que será visto desde un área educativa y también tocara el área social, y este diseño se presta a dicha investigación.

Campbell y Stanley (2005) proponen que los diseños experimentales se componen de tres grandes clases de experimentos: experimentos puros o verdaderos, cuasi experimentos y pre experimentos. Si tomamos la clasificación propuesta por ellos literalmente, tenemos en claro la idea de que los dos últimos diseños mencionados no son experimentales «propriadamente hablando», porque no reúnen algunas de las características del experimento verdadero, pero existe en ambos grupos de experimentos una condición importante que define si una investigación es o no experimental: el control directo (manipulación) de la VI. Pino (2006) reitera que los preexperimentos son una forma de experimentos, lo que diferencia a las tres clases de experimentos es la calidad del control que se puede realizar; el que corresponde a los preexperimentos es un control precario, mínimo; que deja muchas dudas acerca de la confianza y valor de los datos.

Haciendo una revisión a Campbell y Stanley ellos sostenían que los diseños

experimentales tal como eran aplicados en otras ciencias duras y maduras (física, química, ciencias biológicas y las ciencias de la agricultura) si bien constituían los ideales de la investigación experimental, no eran totalmente aplicables a las disciplinas sociales como la pedagogía, la psicología, la sociología, etc. Por ello proponen a los diseños preexperimentales y cuasiexperimentales como alternativas para utilizarlos en el campo educativo y social.

Campbell y Stanley (1963) mencionan que: "...presentamos aquí como un (mal ejemplo) para ilustrar algunas de las variables externas entremezcladas que pueden atentar contra la validez interna." En este comentario hace hincapié en las variables extrañas como influyentes causantes, de variaciones a la validez de su investigación, esa es una de las principales características de diseño pre experimental."

La gestación del diseño de investigación, representa el punto donde se conectan las etapas conceptuales del proceso de investigación según Sampieri (2014), el término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema Wentz (2014), teniendo en claro estas definiciones a continuación detallare el diseño que se tomó en el desarrollo de la presente investigación.

La investigación se organiza a través de específicos, Campell y Stanley (1973) clasifican los instrumentos en: a) preexperimentos, b) experimentos propiamente dichos, y c) cuasiexperimentos. Tintaya (2008)

Ya que el control de las variables es mínimo. Con este diseño, se puede advertir que la variable dependiente varia, pero no permite constatar si este cambio de debe afectivamente a la variable independiente. Tintaya (2008)

Diseño pretest y post test con solo un grupo:

G O1 X O2

A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

Este diseño ofrece una ventaja sobre el anterior: existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo; es decir, hay un seguimiento del grupo. Sin embargo, el diseño no resulta conveniente para fines de establecer causalidad: no hay manipulación ni grupo de comparación y es posible que actúen varias fuentes de invalidación interna se corre el riesgo de elegir a un grupo atípico o que en el momento del experimento.

Los dos diseños preexperimentales no son adecuados para el establecimiento de relaciones causales porque se muestran vulnerables en cuanto a la posibilidad de control y validez interna. Algunos autores consideran que deben usarse sólo como ensayos de otros experimentos con mayor control. En ciertas ocasiones los diseños preexperimentales sirven como estudios exploratorios, pero sus resultados deben observarse con precaución. Sampieri (2014)

VARIABLES.

Vi: Programa psicopedagógico “Problemas en el espacio” de actividades lúdicas.

Vd: Conducta agresiva

3.4.1 Definición conceptual

Las **actividades lúdicas se basarán íntegramente en juegos de rol**. Un juego de rol (traducción típica en español del inglés role-playing game, literalmente “juego de interpretación de roles”) es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más

jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando un papel que normalmente no hace Wikipedia (2016).

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el “rol” de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. Así pues, una partida de rol no sigue un guion prefijado, sino que la “historia” se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia “Ahora yo te disparo”, el otro puede responder: “Y yo te lo esquivo”. Corresponde al director de juego, el decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección.

El concepto de **agresión** se ha empleado históricamente en contextos muy diferentes, aplicado tanto al comportamiento animal como al comportamiento humano infantil y adulto. Procede del latín “agredi”, una de cuyas acepciones, similar a la empleada en la actualidad, connota “ir contra alguien con la intención de producirle daño”, lo que hace referencia a un acto efectivo. Carrasco, Gonzales (2006)

La agresividad es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta. La agresividad es un concepto que tiene su origen en la biología, una ciencia que lo ha vinculado al instinto sexual y al sentido de territorialidad. De todas formas, la psicología también se ha encargado

hacer estudios acerca del tema.

3.2.2. Definición operacional.

CUADRO 3.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE ACTIVIDADES PSICOPEDAGÓGICAS

Dimensiones	Indicadores	Medidores	Escalas	Técnicas e instrumentos
Autoestima	Tolerancia Autovaloración Autorreflexión	Aplicación	1. Si	registro Observación
Autoconocimiento	Expresión verbal Expresión emocional			
Comunicación Interpersonal	Estimular relaciones personales		2. No	
Resolución de Conflictos	Aprendizaje comunicacional Responsabilidad			

TABLA 3.2 OPERACIONALIZACIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS

Dimensiones	Indicadores	Medidores	Escalas	Técnicas e instrumentos
Agresividad física	Golpes Peleas Destrozos	Nivel de agresividad	1.- muy pocas veces	Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry
Agresividad verbal	Discutir Insultar Amenazar		2.- pocas veces	
Ira	Enfado Intolerancia Impaciencia		3.- algunas veces	
Hostilidad	Envidia Resentimiento Desconfianza		4.- a veces	
			5.- muchas veces	

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

El colegio “Oscar Alfaro” cuenta con 460 estudiantes, entre parvulario, primaria y secundaria, con solo un paralelo por curso.

La muestra será no probabilística del tipo intencional: Permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña. Por ejemplo, entre todos los sujetos con CA, seleccionar a aquellos que más

convengan al equipo investigador, para conducir la investigación. Tamara Otzen & Carlos Manterola (2017)

CRITERIOS DE INCLUSION

Se tomará en cuenta:

- Nivel – 2do de secundaria.
- Estudiantes con conductas agresivas que destaquen o sobresalgan dentro los resultados del pre test “Cuestionario de agresividad de Buss y Perry” que mide y categoriza la agresión.
 - La muestra será estratificada por grupo etario las edades de los estudiantes, que se tomaran en cuenta están entre los 13 a 15 años.
 - Los estudiantes deben tener predisposición a la investigación.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas e instrumentos son:

- Administración y evaluación del cuestionario de agresividad de Buss y Perry.
- Diseño de programa basado en juegos de rol para disminuir conductas agresivas.

3.5.1 Cuestionario de agresividad de Buss y Perry

El instrumento que se utilizara y se administrara es el cuestionario de agresividad de Buss y Perry (Anexo 2) que fue realizado el año1992. Este cuestionario, ampliamente utilizado en multitud de estudios sobre el comportamiento agresivo en jóvenes Gómez L. (2002), constituye una de las técnicas de auto informe más avalada para la medición específica de

dos tipos de agresión: la física y la verbal, y de dos emociones relacionadas con la agresividad de los sujetos: la ira y la hostilidad. ¹(RODRÍGUEZ J., FERNÁNDEZ P., GÓMEZ L.2002: 143)

Se escogió este test por su fácil manejo y bajo coste de aplicación, este instrumento resulta eficaz en la detección de individuos agresivos en poblaciones generales. Por ejemplo, la escala de agresividad física resulta ser un pronosticador significativo de un mayor número de comportamientos agresivos (Bushman y Wells, 1998), así como altas puntuaciones en la escala de hostilidad están asociados de forma significativa con un mayor nivel de ira en respuesta al maltrato personal (Felsen y Hill, 1999). La versión original está compuesta por 29 ítems que hacen relación a conductas y sentimientos agresivos. Estos 29 ítems están codificados en una escala tipo Likert de cinco puntos (1: muy pocas veces; 2: pocas veces; 3: algunas veces; 4: a veces; 5: muchas veces) y se encuentran en cuatro escalas denominadas:

Agresividad física, compuesta nueve ítems, *agresividad verbal*, compuesta por cinco ítems, *ira*, compuesta por siete ítems, finalmente, *hostilidad*, compuesta por ocho ítems. Buss y Perry (1992) determinaron las cuatro sub escalas a través de la técnica del análisis factorial exploratorio en una primera muestra de estudiantes replicando dicha estructura factorial en una segunda muestra de sujetos a través del análisis factorial confirmatorio; lo que añadió mayor validez de constructo a la estructura tetradimensional determinada en la primera muestra de estudio.

Técnica:

La técnica que se llevara a cabo es la aplicación de un programa para reducir conductas agresivas a través de los juegos de rol que tendrá una duración de cuatro semanas, con dos

sesiones semanales, donde atreves del juego de roles, donde se empleó dinámicas basadas en una guía metodológica para el desarrollo de las habilidades sociales (creado por “mind the gap” que es una “asociación de aprendizaje” que ha estado trabajando entre el 2008 y el 2010, creada en el marco del programa de aprendizaje permanente grundtvig (2007 – 2013) de la comisión europea.), la creación de personajes con oficios predeterminados, una aventura espacial, donde atreves de la narración los jugadores, se verán en diferentes situaciones dentro la aventura, donde tendrán que interactuar entre ellos sin siguiendo una serie de reglas dentro el juego como, no tener que levantar la voz o insultarse, pedir cordialmente las cosas, y dar gracias y pedir por favor, esto para estimular una mejor relación entre los jugadores.

El programa para disminuir conductas agresivas se estructura en ocho sesiones, donde hay una aventura y una dinámica en cada sesión, la aventura consiste es una misión, donde los jugadores tienen un problema, ellos deberán hacer un rescate en marte, y ver la manera de volver a la tierra.

3.5.1.1. Validez de Contenido del instrumento

Los instrumentos fueron sometidos a una prueba Piloto aplicando las pruebas a 8 adolescentes de las edades de 10 a 14 años de la Unidad Educativa “Oscar Alfaro”.

Esta prueba piloto permitió modificar algunos términos de poco entendimiento que dificultaban la comprensión de algunas preguntas del instrumento a ser aplicado para el estudio.

Estas pruebas se aplicaron para permitir una adaptación más acorde a las características socio culturales de los sujetos de la presente investigación, se llevó a cabo unas modificaciones a las preguntas a fin de que estas se encuentren planteadas de manera clara, concreta y precisa.

Confiabilidad del instrumento:

Para la aplicación de los Instrumentos de investigación se realizó una prueba piloto a 8 adolescentes de la Unidad Educativa “Oscar Alfaro” (que comparte las mismas características de la muestra que fue parte de la investigación). Pruebas que se aplicaron con el objeto de obtener la confiabilidad de cada instrumento.

Por lo que, para obtener la fiabilidad del Instrumento se calculó el coeficiente Alpha de Cronbach, que permite analizar la consistencia entre sí de los diferentes Items de cada instrumento, para el efecto se utilizó el sistema informativo SPSS 22. Los resultados fueron los siguientes:

- El Instrumento “*Cuestionario de Agresividad de Buss y Berry*” muestra una confiabilidad muy alta, de 0,913, que indica que el Índice de consistencia interna del instrumento tiene Fiabilidad de consistencia Alta por lo que puede aplicarse a nuestro contexto. Los resultados fueron los siguientes:

Resumen de Procesamiento de Casos

		N	%
Casos	Validos	8	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	8	100,0

a.Eliminación en listas según las variables del procedimiento

Análisis de Fiabilidad

Cronbach's Alpha	Nº de Items
0,913	29

Alfa de Cronbach = **0,913**

El valor obtenido nos muestra que el Índice de consistencia interna del instrumento “*Cuestionario de Agresividad de Buss y Berry*” tiene Fiabilidad siendo el valor obtenido del Alfa de Cronbach de 0,913 de consistencia Alta

3.4.2. Registro de observación no estructurada

Los Instrumentos y técnicas de evaluación no son neutros, que ellos permiten recortar parte de todo lo posible y hacerlo desde alguna perspectiva, desde un recorte de todo lo posible de ser evaluado. (TENUTTO, 2001:60)

El registro de observación no estructurada, se aplicará cada sesión.

Se emplearon situaciones usuales de enseñanza. Por ejemplo: observación de los alumnos cuando trabajan en la clase, con algún tipo registro (anexo 3).

Observación no estructurada: técnica cualitativa, que se diferencia de la observación, estructurada, no se utilizan categorías preestablecidas para el registro de los sucesos que se observan, si bien tal categorización suele hacerse después de recogida la información para propósitos de interpretación de datos.

Consiste en anotar los hechos sin ayuda de medios técnicos. En esta no se establece los detalles a observar por lo que el investigados tiene plena libertad para considerar lo ms importante para la investigación.

Entre los registros no estructurados, está el registro anecdótico. Lo que se registra son algunos hechos que creamos son significativos para el estudiante al que aludimos. Un ejemplo suele ser el relato de una anécdota que a menudo releva el pensamiento de los niños y niñas pequeños. Por ejemplo, una niña comenta a los adultos que cree que la luna los acompaña, ante la falta de respuesta de los mismos ella confirma que a pesar de que ellos crean que es producto de su imaginación, la luna los acompaña Quiero aclarar que la niña tenía 5 años y la anécdota es real. Hay que tener particular atención en evitar el “etiquetamiento” de los alumnos. Son sólo orientaciones que permiten reconocer en qué camino se encuentra

y qué se puede hacer como docente para posibilitar que avance tanto en relación al conocimiento como en su vida de relación.

3.6. PROCEDIMIENTO

Esta etapa se dividirá en 3 frases:

Fase1: en esta fase se administrará y evaluara (pre test) a los pre adolescentes con el cuestionario de cuestionario de agresividad de Buss y Perry y se seleccionará a los casos que tengan agresividad media y alta.

Fase 2: Se realizará una intervención y se aplicará el programa “problemas en el espacio” para disminuir conductas agresivas en los preadolescentes tengan niveles de agresividad media y alta. Se aplicará el registro de observación.

Fase 3: es la fase final, en la que se administrará y evaluara (post test) a los pre adolescentes con el cuestionario de cuestionario de agresividad de Buss y Perry y se medirá y evaluara si los pre adolescentes disminuyeron sus niveles de agresividad.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

I. DATOS GENERALES

El colegio Oscar Alfaro tiene un solo paralelo en cada uno de sus cursos del nivel Secundario, para la presente investigación se evaluó a los estudiantes de los cursos de Tercero de Secundaria que contaba con 6 alumnos, a Cuarto de Secundaria que contaba con 4 alumnos, y por último se evaluó a Quinto de secundaria que contaba con 2 alumnos, haciendo en conjunto un universo de 12 alumnos, de los cuales la muestra representativa obtenida es de 8 estudiantes.

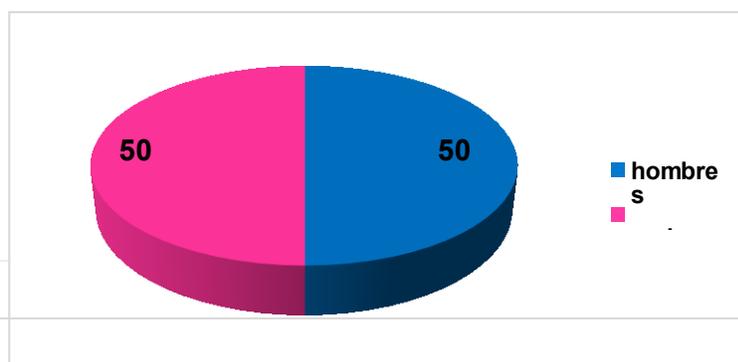
Para obtener los resultados orientadas a alcanzar el objetivo general, se aplicó la prueba del cuestionario de agresividad de Buss y Perry a una muestra representativa del total de 8 estudiantes que oscilaban entre las edades de 13 a 15 años.

Una vez calificados todas las pruebas y establecida la muestra de 8 pruebas realizadas al grupo de la muestra se eligió aquellas con puntuaciones más altas, 4 varones y 4 mujeres, para poder empezar las 8 sesiones, con cada grupo.

A. DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA

Población según género

Gráfico 4.1: Distribución de estudiantes según género

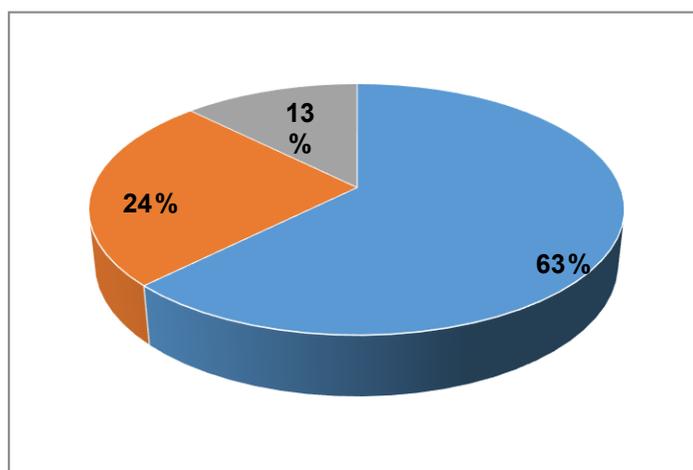


La población a la que se intervino en las sesiones realizadas, fue de 4 varones que representan el 50% y 4 mujeres que representan el restante 50%, del total de la población de estudio de la muestra representativa obtenida.

Población según edad.

EDAD	CANTIDAD	PORCENTAJE
15 años	5	63%
13 años	1	13%
12 años	2	24%
Total	8	100%

Gráfico 4.2: Población según edad



La población de estudiantes elegidos para la presente investigación se encuentra comprendida entre los 12 a 15 años de edad, la población de edad de 15 años, representan el 63% es decir, la mayoría de la población total, edad donde se encontraron los más altos puntajes de agresividad, la población de 13 años que representa el 24%, y por último la población menor con 12 años de edad que significa el 13% del total de la muestra.

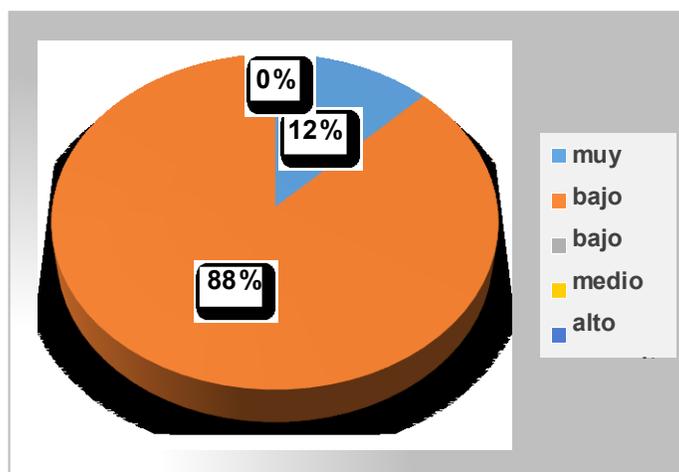
B. AGRESIVIDAD RESULTADOS GENERALES Y ESPECIFICOS EN EL PRE TEST

Este apartado refleja los resultados de las pruebas del cuestionario de agresividad de Buss y Perry, antes de poder usar el programa que reducirá las conductas agresivas en los estudiantes.

Resultados generales de Agresividad

Niveles de Agresividad	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	1	12%
Bajo	7	88%
Medio	0	0%
Alto	0	0%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.3: Población total del Pre Test



La mayoría de la población de estudio de la presente investigación tiene un 88% en el nivel “bajo” en la escala de agresividad, y un 12% que se encuentra en el nivel “muy bajo”.

Por lo que se puede observar que el mayor porcentaje de estudiantes tiene agresividad “baja” en general.

Resultados de cada Dimensión de Agresividad

El cuestionario de agresividad de Buss y Perry permite establecer cuatro (4) dimensiones de la agresividad:

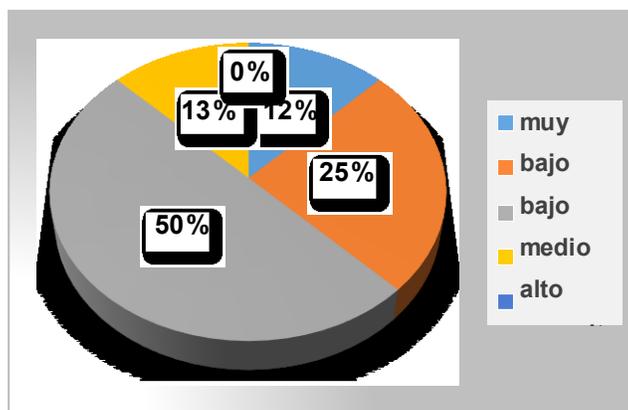
- ✓ Agresividad verbal,
- ✓ Agresividad física,
- ✓ Ira
- ✓ Hostilidad

A continuación, se muestra los resultados del pre test de cada uno de los sujetos en estas dimensiones.

Agresividad Física

Agresividad Física	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	1	12%
Bajo	2	25%
Medio	4	50%
Alto	1	13%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.4: Agresividad Física

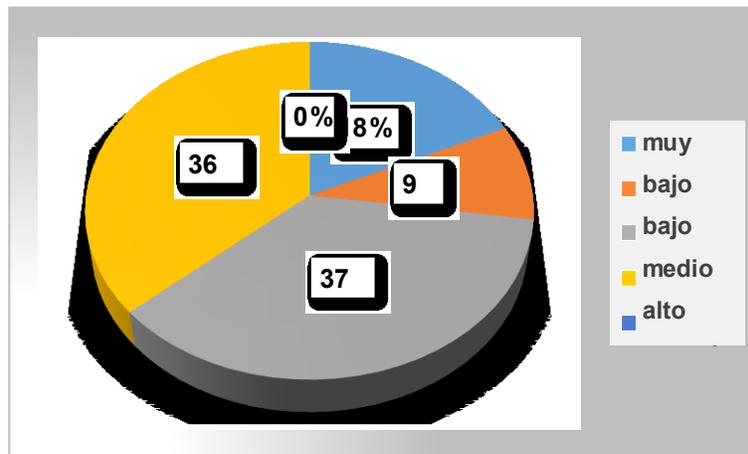


La agresividad física como dimensión una vez aplicado el instrumento en el grupo de estudio muestra que el 50% se encuentra en un nivel “medio” de agresividad, el segundo grupo mayoritario es de 25% que se encuentra en el nivel “bajo”, un 13% con nivel “alto”, y por último el 12% con nivel de agresividad “muy bajo”.

Agresividad verbal

Agresividad Verbal	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	2	18%
Bajo	1	9%
Medio	2	37%
Alto	3	36%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.5: Agresividad verbal

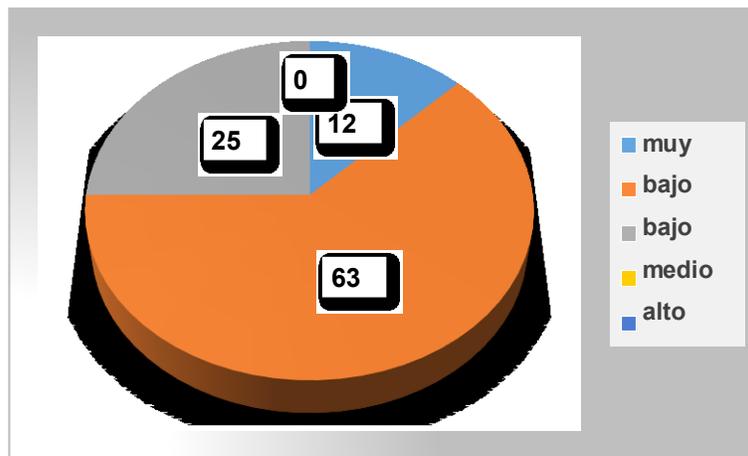


La agresividad verbal de los estudiantes de la presente investigación establece que el 37% muestra un nivel “medio”, el 36% en la escala muestra un nivel “medio”, el 18% un nivel “muy bajo”, y finalmente el 9% que tiene nivel “bajo” de agresividad.

Ira

Ira	Nº de Sujetos		%
Muy Bajo	1		12%
Bajo	5		63%
Medio	2		25%
Alto	0		0%
Muy Alto	0		0%
TOTAL	8		100%

Gráfico 4.6: Ira

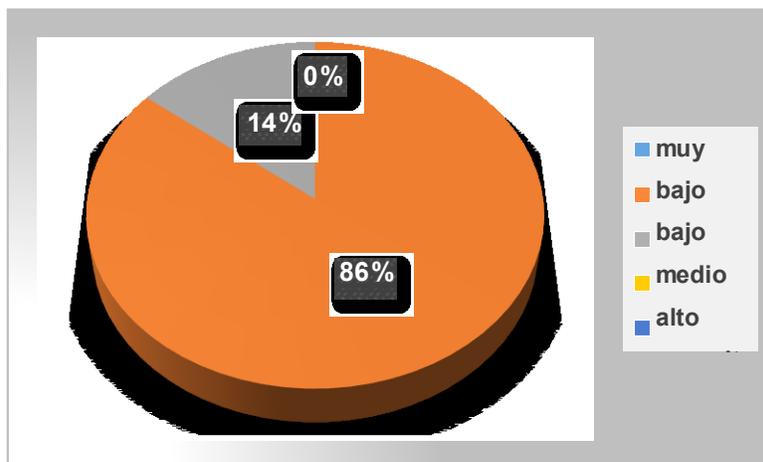


La ira medida en niveles de acuerdo al instrumento utilizado para la presente investigación, de la muestra 8 estudiantes establece al grupo mayoritario que representa el 63%, que se encuentra en un nivel de agresividad “bajo”, un 25% en el nivel “medio”, y finalmente el 12% en nivel “muy bajo”.

Hostilidad

Hostilidad	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	0	0%
Bajo	7	86%
Medio	1	14%
Alto	0	0%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.7: Hostilidad



La Hostilidad medida en niveles de acuerdo al instrumento utilizado para la presente investigación, de la muestra 8 estudiantes establece al grupo mayoritario que representa el 86% que en su escala muestra “bajo”, y el 14% en la escala en un nivel de agresividad “medio”.

C. RESULTADOS DEL PROGRAMA “PROBLEAS EN EL ESPACIO” SEGÚN EL REGISTRO DE OBSERVACION

Se presentarán los siguientes resultados del programa “problemas en el espacio” describiendo el registro de observación que se hizo en cada una de las ocho sesiones efectuadas en el año 2019 en el mes de mayo, las fechas de las sesiones fueron las siguientes:

Primera sesión 6 mayo

Segunda sesión 8 de mayo

Tercera sesión 13 de mayo

Cuarta sesión 15 de mayo

Quinta sesión 20 de mayo

Sexta sesión 22 de mayo

Séptima sesión 27 de mayo

Octava sesión 29 de mayo

Las cuales se detallan a continuación:

Sesión 1

Actividad desarrollada:

Título: “Presentación de Carnet de identidad y elaboración de personajes”

La primera sesión realizada se planificó para que los estudiantes de ambos grupos puedan conocerse y generar un ambiente de mayor confianza entre unos y otros.

Se inició creando los personajes para la actividad del Rol Playing en el cual los adolescentes representarían a cada uno de los mismos, en primera instancia se les indico las reglas y una corta introducción con las características, protagonismo de los personajes de esta historia de aventura para que vayan identificándose y familiarizándose con el juego.

Descripción de la actividad:

Al principio para los adolescentes fue difícil poder entablar diálogos entre los sujetos puesto que no se conocían, o no interactuaban con frecuencia entre ellos, por lo que en los primeros momentos reaccionaban con insultos o palabras ofensivas. En esos momentos se intercedió para que la actividad cumpliera con su objetivo, recordándoles las reglas con la consigna: *“buscar una palabra que no sea un disparate para expresar lo que sea necesario en su interacción”* y se corrigió a los sujetos que reincidían haciendo que repitan diferentes homónimos de las palabras ofensivas que utilizaban en los dos grupos, cabe señalar, que las mujeres referían menos palabras de este tipo que los hombres, en el caso de las agresiones verbales que se percibía, se las cambio con la consigna *“si no tienes nada bueno que decir de ella o de él, mejor no digas nada”*, por lo que cuando ellas cometían una reincidencia antes que continúen emitiendo alguna palabra, el moderador de la sesión repetía la consigna.

La dinámica permitió que ellos interactuaran de forma más agradable y el juego de rol afianzo su confianza entre ellos.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo:

Varones:

Las observaciones negativas a un principio se presentó la desconfianza entre los adolescentes sobre escribir características personales, el trato entre ellos era de una forma hostil y agresiva.

Se lograron cumplir los objetivos de esta sesión; percibiendo a medida que se desarrollaba la sesión el respeto y el control de su lenguaje al comunicarse con sus compañeros, habiendo disminuido los niveles de la agresión física.

Mujeres:

Las observaciones negativas que se presentó a un principio de la sesión, fue el trato entre ellas de niveles menos agresivo de forma física, comunicándose con palabras ofensivas, en el proceso de esta actividad mediante la dinámica se fue regulando el lenguaje entre las mismas.

Posteriormente a las dinámicas se logró cumplir los objetivos de esta sesión, se observó una comunicación más asertiva entre las mujeres, al describir con facilidad sus datos personales y familiares en base a la interacción grupal.

Sesión 2

Actividad desarrollada:

Título: “Creación de un asistente robótico”

Descripción de la actividad:

En esta sesión se pudo apreciar que los sujetos en ambos grupos, ya tenían más confianza entre ellos, utilizaron la agresión física leve entre las mujeres, sin embargo, aún la comunicación era con un lenguaje inapropiado, mediante chistes que causaban gracia en ellas.

En el caso de los hombres en esta segunda sesión se comportaron utilizando una comunicación con discrepancias y palabras ofensivas.

En el juego de Rol Playing y la dinámica se les complico llegar a un acuerdo común entre ellos, tras un debate que demoro un tiempo, llegaron a un acuerdo mutuo para continuar con la dinámica ya iniciando con el juego con sus personajes, siguiendo las instrucciones; ellos les asignaban características de inteligencia a sus jugadores para encontrar respuestas con las que no contaban, entonces si se aprobaban paulatinamente estas menciones se les facilitaba pistas que ayudarían al personaje a darse cuenta que estaba equivocado en su punto de vista.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo:

Varones:

Las observaciones negativas a un principio fue que los varones les fue difícil organizarse, en quedar en un acuerdo de interacción que beneficie a su grupo, dentro de la dinámica de la aventura, las ofensas aún se hacían presentes, las agresiones físicas eran menos frecuentes al interactuar.

Los objetivos de esta sesión se cumplieron, donde los estudiantes se relacionaron con más respeto al entrar de acuerdo con las instrucciones de la dinámica.

Respecto a la reflexión efectuada al finalizar la sesión, los varones fueron aceptando sus errores y se dieron cuenta que era mejor para el grupo en su interacción social, y lo identificaron positivamente para su dinámica al elegir cosas que le serviría a futuro de su aventura espacial del juego de Rol Playing.

Mujeres:

Las observaciones negativas fue que a las estudiantes se les hizo difícil entrar de acuerdo para poder tomar decisiones que influirían a su grupo, se toma a la votación para elegir los puntos de vista más apropiados y que beneficiaran al conjunto durante la realización del Role Playing.

Los objetivos de esta sesión se lograron cumplir, las estudiantes durante el proceso de la dinámica consiguieron congeniar después de discrepancias en la dinámica. Con respecto a la reflexión, el grupo de mujeres aceptó que predominó su pretensión antes que su objetividad, al final lograron comprender el sentido de la actividad.

Sesión 3

Actividad desarrollada:

Título: “Cualidades que se aprenden de acuerdo a las necesidades que se presentan en la cotidianeidad”

Descripción de la actividad:

Esta sesión tiene el objetivo de fomentar la interacción social en un espacio de confianza que permitió comunicarse con más libertad en base al respeto, expresando risas entre los adolescentes con diversión sin palabras ofensivas, dentro del juego de rol en una situación en el que la historia contaba con una nave que tuvo un percance y supieron tomar acciones de solución en el equipo.

Cabe resaltar que se observó un mejor desenvolvimiento en la dinámica al expresar buenas actitudes entre compañeros, y así reconocer las virtudes y habilidades con la que contaban cada estudiante del grupo.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo:

Varones:

Los objetivos de esta sesión se lograron cumplir: expresando cualidades con libertad hacia sus compañeros o entre ellos al trabajar en equipo en la dinámica y consolidándose ya decisiones grupales.

Las observaciones negativas que se presentaron fue que en ocasiones los varones no encontraban las palabras adecuadas para dirigirse a algún compañero, se tomó la opción de anotar en una lista las palabras que podrían y emplearlas en su comunicación social dentro del grupo.

Mujeres:

Los objetivos de esta sesión se lograron cumplir, se observó que en el grupo de mujeres tienen más habilidad para poder expresar las cualidades de las demás, pero tienden a exagerar emociones con su acción.

Sesión 4

Actividad desarrollada:

Título: “Comunicación no verbal”

Descripción de la actividad:

En la dinámica de la narración a través de gestos no verbales los adolescentes trabajaron aún mejor que la anterior sesión, donde se observó una mejor interacción al elegir estrategias nuevas y creativas para desarrollar la dinámica, como sortear los caminos de solución para que la temática utilizada en la sesión que consistía en que su nave había sufrido un sabotaje en el transcurso de su viaje en el espacio y puedan retornar a su destino. En el caso de los varones no se observó problemas para comunicarse de esta forma y encontrar soluciones para los problemas que se les iban presentando en el desarrollo de la actividad.

Esta sesión, fomento a los estudiantes de la presente investigación a que puedan relajarse e interactuar con mayor libertad expresando sus emociones sin dificultad como la risa agradable que compartieron dentro del grupo.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo, que se detallan a continuación:

Varones:

El objetivo de esta sesión se logró cumplir completamente, no tuvieron inconveniente en poder expresar las palabras en gestos no verbales en relación a sus sentimientos, utilizando

gestos corporales. Los aspectos negativos no fueron frecuentes en esta dinámica, simplemente abocados a expresar con la mayor rapidez posible los gestos no verbales.

Lo más sobresaliente fue que los adolescentes utilizan un mejor lenguaje (menos insultos), los hábitos de accionar con agresión física disminuyeron notablemente.

Mujeres:

Las metas no se cumplieron al total en esta sesión, se les presento dificultades al comunicarse de no verbal.

Las observaciones negativas fue que presentaron poca comprensión al entender el lenguaje corporal en muchas situaciones durante el desarrollo de la actividad.

Sesión 5

Actividad desarrollada:

Título: “Retrato de mujer”

Descripción de la actividad:

En el juego de Rol Playing, planteada para esta Sesión en la que los adolescentes, desarrollaron la dinámica en base a las indicaciones que se les dio al comienzo de la actividad, misma que se inició buscando al personaje principal y encontraron un retrato en la computadora el cual representaría al personaje del saboteador, y con la dificultad de que la calidad de la imagen era poco clara el cual fue un obstáculo que los del grupo lo resolvieron sin dificultad.

En la dinámica, se observó que los varones tuvieron dificultades para encontrar con rapidez una descripción adecuada, comportándose de forma intransigente y no aceptando otros puntos de vista de opiniones o sugerencias del grupo, en primera instancia. Pero a medida que se desarrollaba la actividad optaron por analizar todas las opiniones lo que permitió que evaluar aquellos comportamientos y actitudes que estaban adecuadas para su actividad de identificar la imagen del retrato de la mujer. En el caso de las mujeres tuvieron un problema similar al del grupo de varones, pero ellas solucionaron las diferencias con más rapidez, actuando con mayor cohesión grupal y compañerismo.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo, que se detallan a continuación:

Varones:

Los objetivos no lograron cumplirse plenamente en esta actividad, debido a que se les hizo difícil crear un entorno de respeto y tolerancia entre los varones para identificar con facilidad el retrato de mujer que se les presentó en la actividad.

Las observaciones negativas fueron que los miembros de este grupo no querían aceptar las opiniones de sus compañeros, durante un tiempo debatieron si la imagen era joven y otros que la imagen era de una vieja, les costó un respetar los puntos de vista de los demás

Al final tomaron las opiniones y llegar a un acuerdo para resolver la dinámica.

Mujeres:

En este grupo los objetivos no se llegaron a concretar plenamente, percibiendo que los integrantes del grupo no lograron escuchar opiniones ajenas para realizar la actividad, presentándose en primera instancia un ambiente de intolerancia.

Una observación final fue que se llegó a debatir para llegar a un acuerdo para organizarse y tomar decisiones que les lleven a encontrar respuestas en relación a su actividad.

Sesión 6

Actividad desarrollada:

Título: “Informe de un accidente inesperado”

Descripción de la actividad:

El juego de rol Playing en esta sesión respondió a las inquietudes de los adolescentes para que puedan comunicarse mejor, ante la sucesión de un hecho inesperado en la temática de la sesión, a objeto de disminuir los niveles de peleas o discusión entre ellos durante la interacción social. Se observó que en esta etapa son comunicativos, solidarios y tolerantes al interactuar, en la interacción social que realizan ambos grupos. Se observó que tanto el grupo de varones y de mujeres ya logran cohesionar acciones y decisiones por el bienestar de cada grupo.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo, que se detallan a continuación:

Varones:

En esta sesión los objetivos se cumplieron de acuerdo a lo esperado, ya que los varones no distorsionaron la historia de manera trascendental, y lograron crear las situaciones para poder salir de la problemática planteada, ellos pudieron relacionarse y explicar la situación que se les planteaba sin alterar mucho la versión original, en la etapa de la reflexión al finalizar el Rol Playing se concientizo acerca de las palabras que utilizaron para poder dar el mensaje al grupo.

Las observaciones negativas fueron que el vocabulario de este grupo no es tan amplio para poder expresar un pensamiento.

Una observación adicional, es que ellos no se empujan y comparten el material de la mesa para poder realizar las dinámicas.

Mujeres:

En este grupo los objetivos se cumplieron, ellas pudieron reaccionar y comunicar rápido con sus ideas a las integrantes de su grupo, la historia tuvo distorsiones, pero la historial final no se alejaba de la original, ellas se relacionaron bien, pero de rato en rato había discusiones a causa de la presión que ejercía la dinámica, pero ahora estas discusiones terminaban en risas, ellas eran conscientes de sus limitaciones verbales, pero podían conseguir que las entiendan con ejemplos.

Las observaciones negativas, del grupo de mujeres se percibió que todavía pierden el control por momentos entre ellas, pero ya no se enojan, una observación importante fue que ellas están un poco más tolerantes que las sesiones anteriores.

Sesión 7

Actividad desarrollada:

Título: “Construyendo una torre”

Descripción de la actividad:

Los dos grupos en el juego de rol Playing estaban metidos en sus personajes, y trabajan en comunidad para buscar soluciones y poder cumplir el objetivo de construir una torre, con el material entregado a cada grupo, y puedan en equipo poder realizar de la manera más creativa la Torre de Protección del grupo de acuerdo a la temática planteada para esta sesión.

En la dinámica los dos grupos tanto el de varones y el de mujeres se comunican de buena manera entre ellos, se formó una figura que los dirige, para organizarlos, hay concentración en realizar sus funciones, cada uno tenía una tarea específica que cumplir en la construcción de la torre lo que permitió crear la sinergia de grupo en pos de un objetivo común.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo, que se detallan a continuación:

Varones:

Los objetivos se cumplieron plenamente, ya que los varones pudieron organizarse en grupo delegando responsabilidades a cada miembro y logrando construir la torre para el fin para el que se planteó fuera elaborada.

Una observación positiva que en estas dinámicas se observaron pocas discusiones entre ellos realizaron más chistes y ríen más, compartieron la actividad en un ambiente más cordial.

Las observaciones negativas que los varones tienden a llegar tarde a las sesiones.

Mujeres:

En este grupo los objetivos se cumplieron plenamente, porque las estudiantes fueron cooperativas entre ellas, se observó de manera positiva que ellas no se insultan y no discrepan tanto como en las anteriores sesiones, y lograron concluir el objetivo planteado

Sesión 8

Actividad desarrollada:

Título: “Aprendizaje Colaborativo”

Descripción de la actividad:

El juego de Rol Playing en esta última sesión tuvo una satisfactoria conclusión, donde los jugadores pudieron cumplir el objetivo que se trazaron con tropiezos, pero en ambos grupos se notó el entorno de compañerismo que desarrollaron los miembros de cada grupo. Tuvo más un ambiente reflexivo de todos los aprendizajes obtenidos en el transcurso de las sesiones.

Cuando la dinámica final empezó, hubo problemas de concentración en los dos grupos para poder informarse y leer, se planteó el aprendizaje de como es y cómo se compone nuestro sistema solar, pero al final de la sesión se pudo trabajar la dinámica, con algunos tropiezos de cultura general, y se terminó la sesión, de manera productiva para cada miembro de cada grupo, logrando el objetivo principal de demostrar como todos son parte de un sistema que a la larga será el círculo social, familiar, escolar del cual formaran parte y se desenvolverán como sujetos sociales.

Observaciones:

A través del registro de observaciones se logró identificar los detalles específicos de cada grupo, que se detallan a continuación:

Varones:

Los objetivos se cumplieron plenamente, puesto que los varones se informaron antes acerca del cosmos para empezar la dinámica dentro la sesión.

Las observaciones negativas, les costó concentrarse para poder leer un poco de información de sus libros de ciencias. Una observación positiva que en estas dinámicas se muestra la solidaridad y colaboración que puede surgir entre ellos mismos, unos con los otros.

Mujeres:

En este grupo los objetivos se cumplieron, se prepararon leyendo mucho y fueron más organizadas en las respuestas orales que dieron ante las preguntas del moderador de la sesión, una observación negativa fue que a una estudiante no le gusto leer ni se preparó como las demás y se aburrió esta sesión, porque no participo con el grupo de manera tan activa.

La observación positiva es que las mujeres son más comunicativas entre ellas, y no tuvieron dificultad en terminas la dinámica.

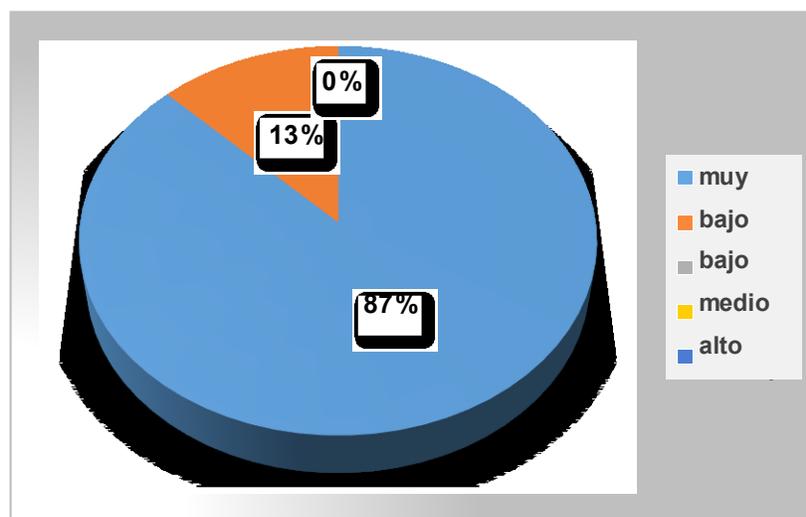
D. AGRESIVIDAD RESULTADOS GENERALES Y ESPECÍFICOS EN EL POST TEST

Este punto reflejara los resultados de las pruebas del cuestionario de agresividad de Buss y Perry dieron, después de usar el programa que reducirá las conductas agresivas en los estudiantes de la muestra de estudio de la presente investigación.

Resultados generales de agresividad

Niveles de Agresividad	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	7	87%
Bajo	1	13%
Medio	0	0%
Alto	0	0%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.8: Generales de agresividad



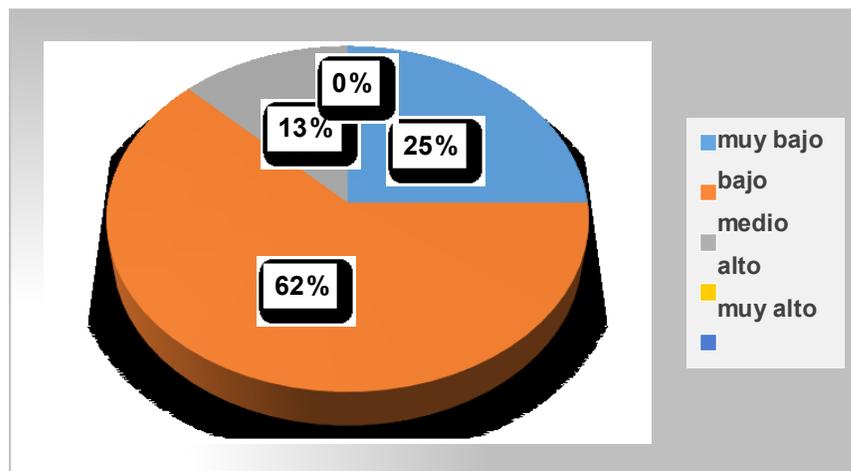
La población en su mayoría el 87% de acuerdo a la escala se encuentra en un nivel de agresividad “bajo”, y un 13% que se encuentra en el nivel “muy bajo” dentro dicha escala, lo que demuestra que las sesiones aplicadas en el programa tuvieron un efecto positivo en los comportamientos y conductas agresivas que tenían los 8 adolescentes antes de la aplicación del programa.

Resultados de cada área de agresividad

Agresividad Física

Agresividad Física	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	2	25%
Bajo	5	62%
Medio	1	13%
Alto	0	0%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.9: Agresividad física

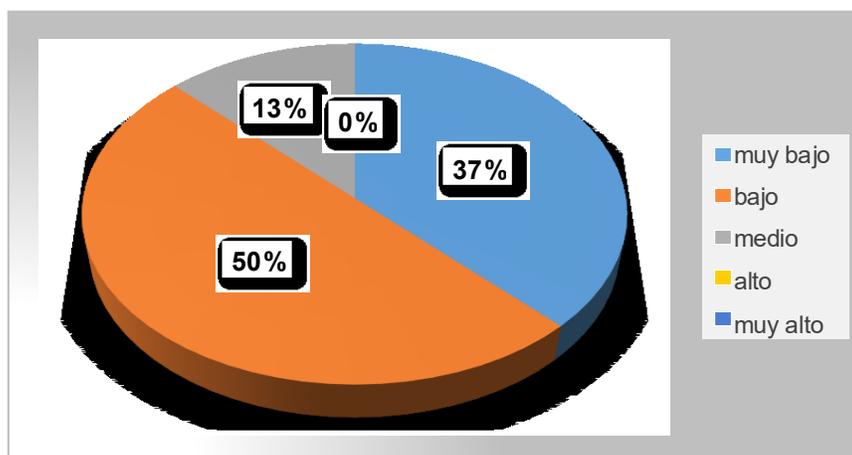


La agresividad física como dimensión una vez aplicado el programa en el grupo de estudio muestra que el 62% se encuentra en un nivel “bajo” de agresividad, el segundo grupo mayoritario es de 25% que se encuentra en el nivel “muy bajo”, y un 13% con nivel “medio”, de nivel de agresividad física demostrando los resultados positivos del Programa aplicado.

Agresividad verbal

Agresividad Verbal	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	2	13%
Bajo	4	50%
Medio	1	37%
Alto	0	0%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.10: Agresividad verbal

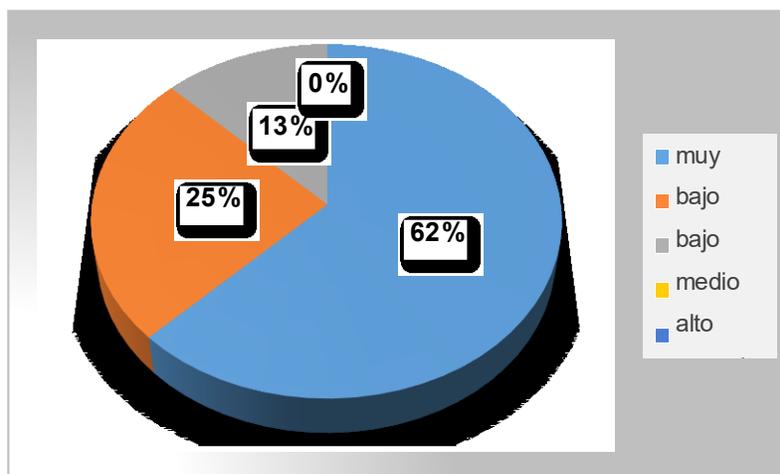


La agresividad verbal de los estudiantes de la presente investigación una vez aplicado el programa establece que la mayoría del grupo, es decir, un 50% muestra un nivel “bajo”, el 37% que en la escala un nivel “muy bajo”, y el 13% en la escala muestra un nivel “medio” de agresividad.

Ira

Ira	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	1	13%
Bajo	5	62%
Medio	2	25%
Alto	0	0%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.11: Ira

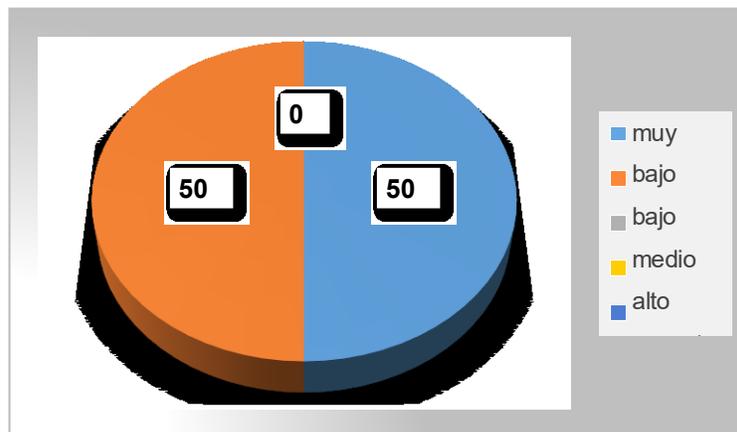


La ira medida en niveles de acuerdo al instrumento utilizado una vez aplicado el programa para la presente investigación, de la muestra 8 estudiantes establece al grupo mayoritario que representa el 62%, que se encuentra en un nivel de agresividad “bajo”, un 25% en el nivel “bajo”, y finalmente el 13% en nivel “muy bajo”.

Hostilidad

Hostilidad	Nº de Sujetos	%
Muy Bajo	4	50%
Bajo	4	50%
Medio	0	0%
Alto	0	0%
Muy Alto	0	0%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.12: Hostilidad

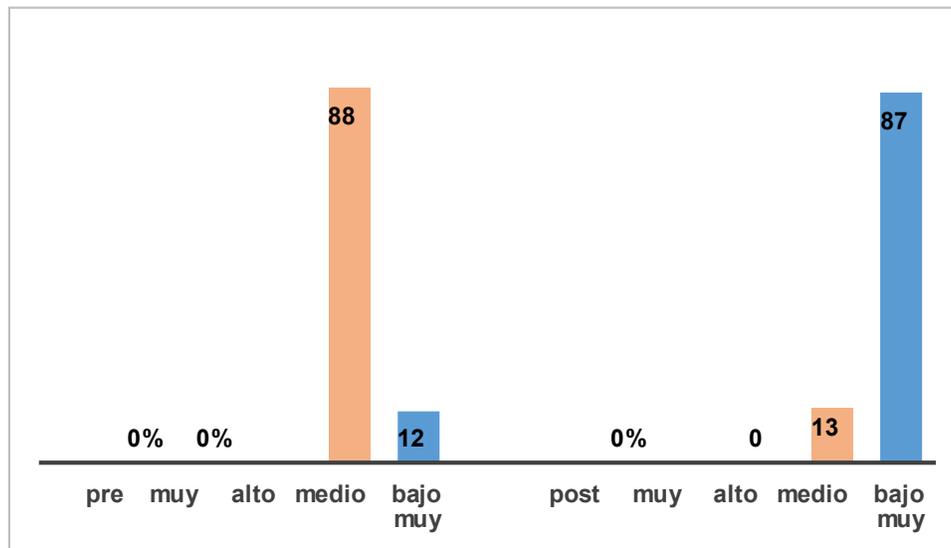


La Hostilidad medida en niveles de acuerdo al instrumento utilizado y una vez aplicado el programa para la presente investigación, de la muestra 8 estudiantes establece que representa el 50% muestra un nivel “bajo”, y un 50% en la escala en un nivel de agresividad “medio”.

II. RESULTADOS COMPARATIVOS

A. Comparativo pre y post test resultados generales

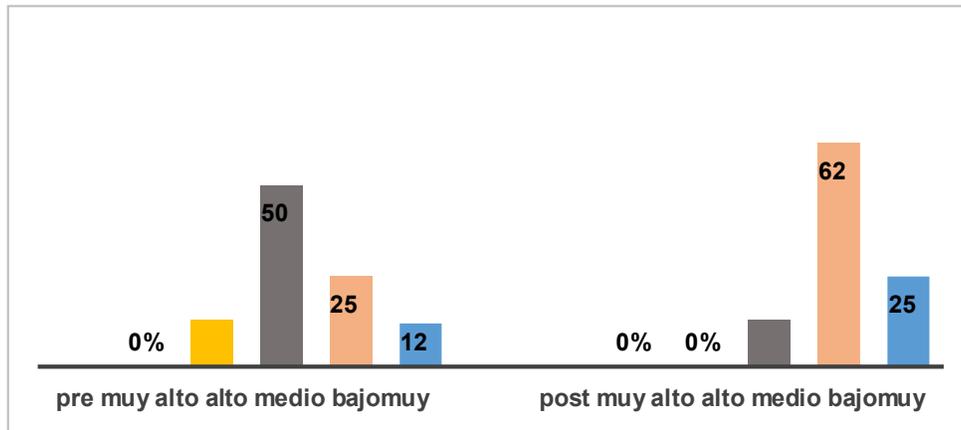
Gráfico 4.13: Resultados generales comparativos



Efectuando la comparación entre el pre test y pos test de la variable de estudio de la presente investigación, se muestra que en el pre test el grupo mayoritario de la población de estudio es del 88% en el nivel bajo de agresividad y en el pos test, el grupo mayoritario del 87% se encuentra en un nivel muy bajo de agresividad lo que demuestra la efectividad del programa aplicado durante las 8 sesiones de trabajo en el grupo de estudio, disminuyendo los niveles de agresividad.

B. Resultados comparativos: Agresividad física

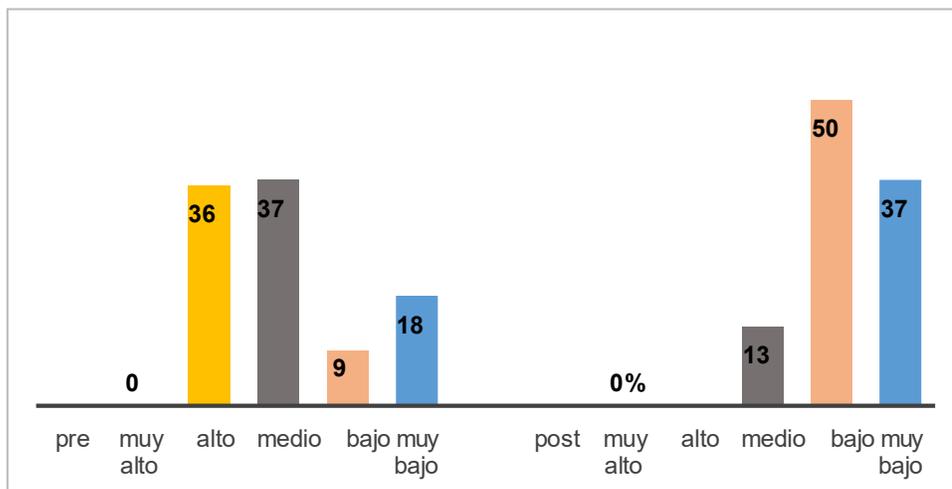
Gráfico 4.14: Agresividad física



Efectuando la comparación entre el pre test y pos test de la dimensión de Agresividad Física, se muestra que en el pre test el grupo mayoritario de la población de estudio es del 50% en el nivel medio de agresividad y en el pos test, el grupo mayoritario de 62% se encuentra en un nivel bajo de agresividad física lo que demuestra la efectividad del programa aplicado durante las 8 sesiones de trabajo en el grupo de estudio al haber disminuido los niveles de agresividad física.

C. Resultados comparativos: Agresividad verbal

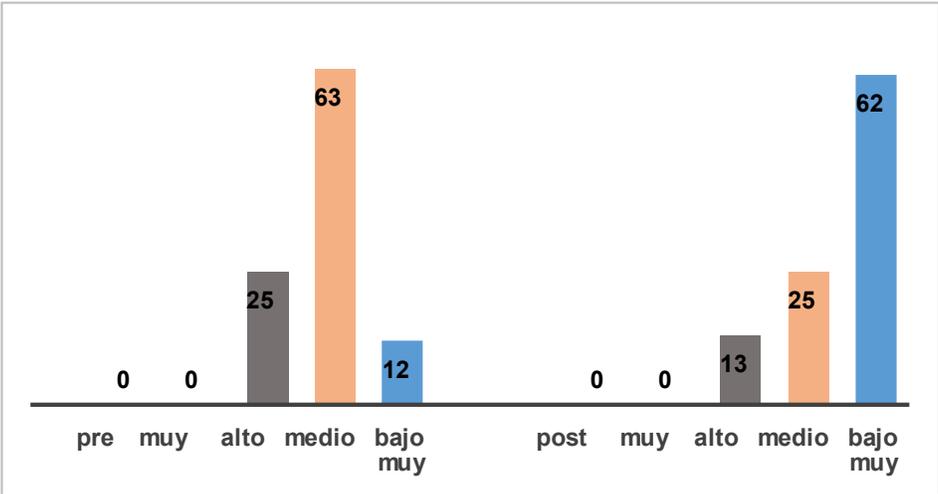
Gráfico 4.15: Agresividad verbal



Efectuando la comparación entre el pre test y pos test de la dimensión de Agresividad verbal, se muestra que en el pre test el grupo mayoritario de la población de estudio es del 37% en el nivel medio de agresividad y en el pos test, el grupo mayoritario de 50% se encuentra en un nivel bajo de agresividad verbal lo que demuestra la efectividad del programa aplicado durante las 8 sesiones de trabajo en el grupo de estudio al haber disminuido los niveles de agresividad verbal.

D. Resultados comparativos: Ira

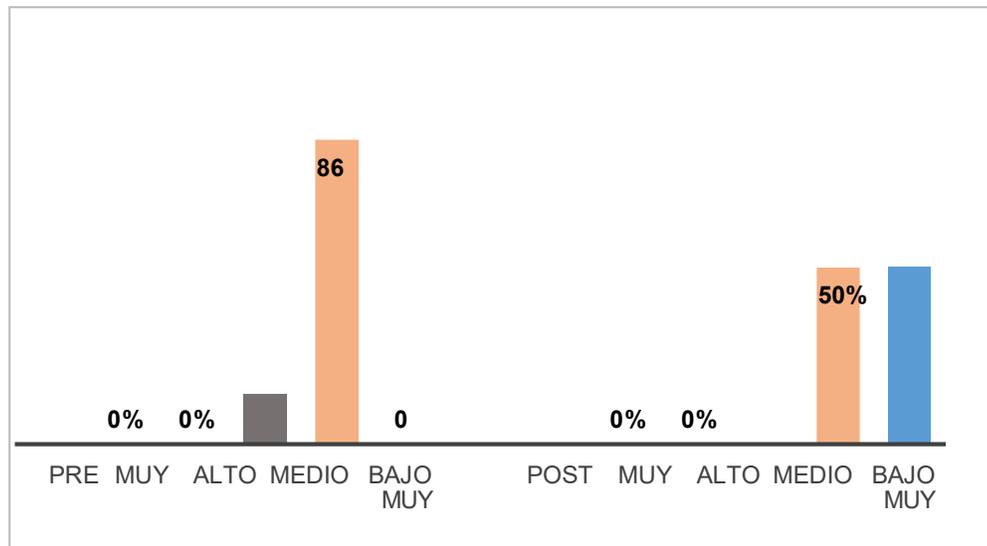
Gráfico 4.16: Ira



Efectuando la comparación entre el pre test y pos test de la dimensión de Ira, se muestra que en el pre test el grupo mayoritario de la población de estudio es del 63% en el nivel bajo de Ira y en el pos test, el grupo mayoritario de 62% se encuentra en un nivel muy bajo de Ira lo que demuestra la efectividad del programa aplicado durante las 8 sesiones de trabajo en el grupo de estudio al haber disminuido los niveles de Ira.

E. Resultados comparativos: Hostilidad

Gráfico 4.17: Hostilidad



Efectuando la comparación entre el pre test y pos test de la dimensión de Hostilidad, se muestra que en el pre test el grupo mayoritario de la población de estudio es del 86% en el nivel bajo de Hostilidad y en el pos test, el grupo mayoritario de 50% se encuentra en un nivel muy bajo y muy bajo de Hostilidad lo que demuestra la efectividad del programa aplicado durante las 8 sesiones de trabajo en el grupo de estudio al haber disminuido los niveles de Ira.

III. RESULTADOS COMPARATIVOS POR GÉNERO

Los resultados analizados dentro el pre test en la población femenina muestran que el 25% está en los niveles de agresividad “medio”, mientras que el 75% está dentro del nivel de agresividad “bajo” esto quiere decir que el indicador medio predomina dentro el pre test de la población femenina. Después de haber aplicado el programa y analizar los resultados del

pos test, muestran que, en la población femenina, el resultado más alto es de un 75% del nivel “muy bajo” y el siguiente resultado es el 25% que pertenece al “bajo”.

Esto significa un nivel de agresividad “medio” que era 25% tuvo un decremento hasta desaparecer y volverse de un 0%, el indicador “bajo” que era de un 75% también tuvo un decremento y llegó hasta 25%, mientras el indicador “muy bajo” se incrementó a un 75% del total de la población femenina.

Los resultados analizados dentro la población masculina muestran en el pre test existe un 100% en el indicador “bajo”, y después de aplicar el programa se mostraron los siguientes resultados, en el post test los resultados bajaron y el 100% de la población bajo al indicador “muy bajo” resultados que muestran la efectividad del programa aplicado.

El programa sirvió más a la población masculina ya que ellos pudieron tener un puntaje de 100% en el nivel “muy bajo”, mientras que en las mujeres el puntaje en este el nivel de agresividad se redujo al 75%.

3.1. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Con el objeto de comprobar la hipótesis planteada en la presente investigación se utilizó la prueba estadística Chi-cuadrado el cual es un método útil para poder probar las hipótesis relacionadas con la diferencia entre el conjunto de frecuencias observadas en una muestra y el conjunto de frecuencias teóricas y esperadas de la misma muestra:

El estadístico de Prueba es:

$$X^2 = \sum (F_o - F_e)^2 / F_e$$

Dónde:

X^2 = Chi- cuadrado

\sum = Sumatoria

Fo = Frecuencia observada de realización de acontecimiento determinado

Fe = Frecuencia esperada o teórica

Además se utilizó un margen de error del 5% el cual se convierte en un nivel de confianza de 0.05 con el que se buscan los datos en la tabla chi – cuadrado.

El grado de libertad se obtendrá a través de la fórmula:

$$G(1) = (f - 1) (c-1)$$

Dónde:

G1 = Grado de libertad

f = Filas

c = Columnas

Para obtener el chi – cuadrado según la tabla se buscó el grado de libertad y el nivel de confianza y así se obtuvo el chi-cuadrado tabla (X^2_t) que se compara con el chi*cuadrado calculado (X^2_c).

De acuerdo con este criterio se determinó si el X_c es menor o igual al X_t se aceptó la hipótesis de trabajo y se rechazó la hipótesis nula.

$X_c \leq X_t$ se acepta H1 y se rechaza Ho.

Si el X_t es mayor que el X_c se rechaza la hipótesis de trabajo y se acepta la hipótesis nula.

$X_t > X_c$ se rechaza H1 y se acepta Ho.

HIPÓTESIS DE TRABAJO:

Hipótesis Nula (Ho):

“El programa basado en actividades psicopedagógicas no reduce las conductas agresivas en preadolescentes de 13 a 15 años de la Unidad Educativa Oscar Alfaro”.

Hipótesis Alterna (H1):

“El programa basado en actividades psicopedagógicas reduce las conductas agresivas en preadolescentes de 13 a 15 años de la Unidad Educativa Oscar Alfaro”.

Chi- cuadrado calculado:

$$X^2c = 0.163$$

Cálculo de grados de libertad:

$$G(1) = (f - 1) (c-1)$$

$$G(1) = (5-1)(5-1)$$

$$G(1) = 16$$

Nivel de Confianza = 0.05

Chi – Cuadrado de Tabla:

$$X^2t = 26.2962$$

Entonces:

$$X^2c = 0,163 < X^2t = 26,2962$$

De acuerdo a estos resultados pudo comprobarse que **el chi-cuadrado calculado es menor que el chi – cuadrado de tablas, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.** Es decir, *“El programa basado en actividades psicopedagógicas reduce las conductas agresivas en preadolescentes de 13 a 15 años de la Unidad Educativa Oscar Alfaro”*.

IV. ANÁLISIS GLOBAL DE RESULTADOS

El poder disminuir conductas agresivas a través del programa basado en juegos de Rol Playing, después de la administración de este en los adolescentes del colegio Oscar Alfaro.

“La enseñanza de las habilidades sociales, en adolescentes mediante el juego de roles, sirvió para que estos puedan disminuir sus conductas agresivas, y tengan mejor desenvolvimiento social en su entorno dentro el colegio Oscar Alfaro”

“El nivel de habilidades sociales satisfactorio se relaciona con la estimulación de las mismas y que los adolescentes tengan, más estrategias para poder confrontar sin agresión a sus pares dentro su entorno dentro las aulas del colegio Oscar Alfaro en la ciudad de El Alto”

Se confirman las hipótesis, ya que en los resultados generales los grupos disminuyeron sus conductas agresivas cuando los sujetos pudieron emplear las habilidades sociales que aprendieron dentro el programa, la población masculina fue la que más aprovecho las ventajas del programa, ya que obtuvieron un nivel satisfactorio en el post test, mientras que las mujeres todavía seguían teniendo un nivel un poco más alto de agresividad a comparación de sus compañeros.

En cuanto a ciertas dificultades o límites que se presentaron en este estudio, una principal fue no poder llegar a indagar más a fondo el desarrollo de habilidades sociales de los adolescentes, con un seguimiento y observación en su entorno social.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

La presente investigación, vierte algunos datos importantes, sobre modificación de conductas que se desarrollan dentro el programa “problemas en el espacio” que reducirá las conductas agresivas utilizando los juegos de rol en adolescentes de 13 a 15 años del colegio Oscar Alfaro en la ciudad de El Alto. Los mismos, representan datos relevantes que se pueden usar en futuras investigaciones y servirán como referencia o acercamiento al tema. A continuación, se expondrá los hallazgos y/o las contribuciones más relevantes y representativas en la presente investigación.

Para poder llegar a un resultado en el objetivo principal, se tuvo que elaborar un programa que pueda reducir conductas agresivas, enseñando a los participantes las estrategias sociales y trabajando en equipo, mejorando su trato verbal, y las interacciones físicas, con actividades lúdicas de interacción y de colaboración en su un juego de roles, que se ejecuta dentro el programa “problemas en el espacio”.

Dentro esta investigación se evaluó y diferencio las conductas con el cuestionario de Agresión (Aggression Question- naire) (Buss y Perry, 1992), las conductas que se evaluaron fueron: Agresividad verbal, agresividad física, ira, hostilidad.

El programa se implementó de manera óptima, los alumnos del colegio Oscar Alfaro, mostraron buena predisposición al a su aplicación, tanto al principio, hasta el final de la implementación de dicho programa.

Se evaluó los patrones de comportamiento, con un registro de conductas y el post test cuestionario de Agresión de Buss y Perry, donde se pudo observar y medir como los sujetos preadolescentes en ambos grupos aprendían nuevas estrategias sociales, y disminuían conductas agresivas, tanto verbales como físicas, se disminuyó la ira en ellos, y la hostilidad también.

Se pudo describir el tipo de conductas agresivas en los preadolescentes, pudiéndose notar, que la agresividad verbal, se encontraba en cómo los sujetos se comunican entre ellos, especialmente en los varones, en el caso de la agresividad física, se observó que no había mucha actividad de contacto físico, con respecto a la ira, se vio que ellos tenían poca tolerancia a la frustración esto se notaba cuando los sujetos tenían malos tiros en los dados o eran motivo de burla, la hostilidad se pudo apreciar, más en varones cuando estos se hacían bullying entre ellos, los afectados mostraban actitudes provocativa y abusivas para defenderse.

En respuesta a la pregunta de investigación. El aprendizaje de habilidades sociales mediante el juego de rol, disminuyo los comportamientos agresivos en preadolescente alumnos del colegio Oscar Alfaro, con la aplicación del programa “problemas en el espacio”.

La hipótesis de investigación decía que el programa: “problemas en el espacio” basado en actividades lúdicas aminora las conductas agresivas en preadolescentes de 13 a 15 años. Dicha hipótesis corrobora, la efectividad del programa que se administró, ya que se pudieron reducir conductas agresivas que tenían los pre adolescentes entre 13 a 15 años a los cuales se les aplico dicho programa, puesto que, si hubo una variación en sus conductas y dio como resultado la disminución en el valor de otras conductas. Lo cual se traduce de la siguiente

manera: Los sujetos de ambos sexos que fueron sometidos al programa de juegos de rol que en el pre test presentaban con 88% en la escala de nivel “bajo” y un 12% dentro la escala de “muy bajo”, y después de dos semanas donde se realizó el programa en base a juegos de rol, en el post test se calculó un 87% en la escala de nivel “muy bajo” mientras disminuyó la escala de “bajo” en un 13%.

Los valores comparativos obtenidos como resultados del pre y post test, la escala más alta que muestra el pre test es “bajo” que presentaba un 88% y se redujo en el post test a un 13%, demostrando que el programa, basado en juegos de rol redujo conductas agresivas, con la implementación y enseñanza del uso de habilidades sociales a través del programa basado en juegos de rol realizado a los alumnos, en la institución Oscar Alfaro.

Los valores comparativos obtenidos como resultados del pre y post test, en el segundo resultado significativo que veremos a continuación pertenece a la escala “muy bajo”, que el resultado en el pre test es un 12% y se sufre incremento en el post test a un 87%, como consecuencia de la disminución en la escala “bajo” la escala “muy bajo” subió sus niveles.

5.1.1 ANÁLISIS MEDIANTE PRUEBAS ESTADÍSTICAS

Datos Estadísticos Descriptivos

Debido a que en estadística no se estiman los resultados con individuos aislados sino con conjuntos de ellos es decir de la muestra poblacional, es necesario resumir la información, para presentarla para demostrar los Resultados de la Investigación.

Entonces, la estadística descriptiva provee una serie de procedimientos dirigidos a resumir, a sintetizar información, a volverla manejable para que podamos interpretarla y

extraer conclusiones a partir del conjunto de datos que, de otra manera, serían ininteligibles (Bologna 2013, pág. 13).

Motivo por el cual, se realizó un análisis descriptivo de las medidas de tendencia centrales para una mejor comprensión sobre los datos de las pruebas aplicadas del pre test y pos test, como se muestra en los cuadros anteriores.

PRUEBA T STUDENT

La t student es una prueba estadística para evaluar si dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medias en una variable. La prueba t se utiliza para comparar los resultados de una pre-prueba con los resultados de una pos-prueba en un contexto experimental. Se comparan las medias y las varianzas del grupo en dos momentos diferentes: X1 y X2 o bien, para comparar las pre-pruebas o pos-pruebas de dos grupos que participan en un experimento o un programa de intervención (Hernández 2010, pág. 320).

Cuando el valor t se calcula mediante un paquete estadístico computacional, la significancia se proporciona como parte de los resultados y ésta debe ser menor a 0.05 o 0.01, lo cual depende del nivel de confianza seleccionado. Lo más importante es visualizar el valor t y su significancia.

Nivel de Significancia

Es un valor de certeza que el investigador fija a priori, respecto a no equivocarse. Cuando uno lee en un reporte de investigación que los resultados fueron significativos al nivel del 0.05 ($p < 0.05$), indica lo que se comentó: que existe 5% de posibilidad de error al aceptar la hipótesis, correlación o valor obtenido al aplicar una prueba estadística; o 5% de riesgo de

que se rechace una hipótesis nula cuando era verdadera (Mertens, 2005; Babbie, 2009 en Hernández 2010, p. 309). Es aquí donde entra el nivel de significancia o nivel alfa (α), el cual es un nivel de la probabilidad de equivocarse y se fija antes de probar hipótesis inferenciales.

Variable Agresividad:

Estadísticos de muestras relacionadas

	N	Media	Desviación Estándar	Media de Error Estándar	Curtosis
Grupo Pre Test	8	58,63	7,818	2,764	0,190
Grupo Pos Test	8	43,50	12,095	4,276	5,902

Prueba de muestra única

	Valor de Prueba = 0					
					95% de Intervalo de Confianza	
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de Medias	Inferior	Superior
Grupo Pre Test	2,651	7	,000	58,930	54,49	61,51
Grupo Pos Test	1,271	7	,000	48,667	45,70	51,63

En la Prueba t de student, de la Variable: “*Agresividad*”, se obtuvo una media 58,63 en los resultados del pre test y una media 43,50 en el post test, se puede apreciar que el sig. Bilateral es de 0,000 y como este resultado es menor del valor de 0.05, se dice que el cambio

es significativo al nivel de 0.95 de la variable Agresividad. Esto determina que la aplicación del programa de intervención fue significativa en los estudiantes del Colegio Oscar Alfaro.

5.2. Recomendaciones

Es de mucha importancia abordar aspectos sobre los cuales se puede realizar mejoras, esto en beneficio de próximas investigaciones dentro de los temas: conductas agresivas y crear programas que ayuden a los adolescentes, a poder aprender nuevas conductas para poder interrelacionarse en su entorno social.

Es muy importante que, en los sistemas educativos nacionales, existan programas para incentivar la enseñanza y mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes en su periodo de colegiatura primaria y secundaria.

La importancia de que los alumnos puedan sociabilizar, evita muchas conductas agresivas que se generan actualmente por la falta de tolerancia, respeto, incapacidad de poder transmitir ideas, pensamientos, existe una incapacidad de comunicación tanto verbal como física, y esta problemática tiene origen desde el seno familiar, ya que en muchas familias el trato que existe entre ellos es agresivo, ya sea con gritos o castigos físicos, esas conductas aprendidas en el hogar son reflejadas en el colegio de diferentes maneras.

El sistema educativo es ahí donde tiene que intervenir, con estrategias dirigidas a todas las edades en cada curso, para reforzar la enseñanza de habilidades sociales.

La sociedad actual permite grados de violencia, en la televisión como la lucha libre, la UFC, películas que se venden al público en la calle, con contenidos altamente violentos y son vistas por menores con el consentimiento de sus padres, las letras canciones populares

entre jóvenes como el rap, el reguetón, el hip hop, con temáticas machista, violencia hacia las mujeres, peleas de pandillas etc.

En cuanto a estos problemas, cotidianos dentro las diferentes urbes de nuestra ciudad el gobierno municipal podría, empezar proyectos de concientización y difusión, de la importancia de las habilidades sociales dentro nuestra población.

Como último punto se sugiere a personas que se interesan por estas temáticas que continúen con investigaciones que aporten al conocimiento, comprensión y/o programas de prevención; para poder mejorar las relaciones sociales en adolescentes dentro los establecimientos educativos.

BIBLIOGRAFÍA

- Adúriz-Bravo, A., & Aymerich, M. I. (2009). Un modelo de modelo científico para la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista electrónica de investigación en educación en ciencias*, 4(3), 40-49.
- Aluja, Anton. (1991). *Personalidad desinhibida, agresividad y conducta antisocial*. Barcelona: (promociones y publicaciones universitarias).
- Alzate, R. (2004). *Taller de Habilidades de Resolución de Conflictos en el marco escolar*. Departamento de Procesos Psicológicos básicos y su desarrollo, Facultad de Psicología.
- Anderson, L. W., & Pellicer, L. O. (1990). Synthesis of Research on Compensatory and Remedial Education. *Educational Leadership*, 48(1), 10-16.
- Andreu, J. M. (2010). *Cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva en adolescentes*. Madrid: Tea Ediciones.
- Ariès, P. (1962). *Centuries of childhood* (p. 411). Harmondsworth: Penguin.
- Benito Cerrón, Y. K., & Gutierrez Ñique, K. S. (2019). *Musicoterapia en el proceso de socialización de adolescentes con autismo de la asociación civil sin fines de lucro ¡Soy autista y qué!* de Lima, en el año 2019.
- Bologna Eduardo, Ed. Brujas, (2013). *Estadística para psicología y educación*
- Carballo, J. L., Vila, M. M., Andújar, V. J., Sánchez, G. G., Espada, J. P., & Piqueras, J. A. (2013). Consumo excesivo de alcohol y rendimiento cognitivo en estudiantes de secundaria de la provincia de Alicante. *Salud y drogas*, 13(2), 157-163.
- Craig, G. (1997). Erikson. G. Craig, *Desarrollo Psicológico*, 58-60.
- Campbell T. Donald, Stanley C. Julian (1975) *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*, 20-30.
- Díaz-Aguado, M. J. (1996). Educación para la tolerancia y prevención de la violencia en los jóvenes. *4 política educativa*, 63.
- Cortez, O (2013). Creencias docentes de profesores ejemplares y su incidencia en las prácticas pedagógicas. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 39(2), 97-113.
- Frydenberg, E., & Lewis, R. (1996). A replication study of the structure of the Adolescent Coping Scale: Multiple forms and applications of a self-report inventory in a counselling and research context. *European Journal of Psychological Assessment*, 12(3), 224-235.
- Frydenberg, E., & Lewis, R. (1997). *Coping with Stresses and Concerns during*

Adolescence: A Longitudinal Study.

- Gallegos, W. L. A. (2013). Agresión y violencia en la adolescencia: la importancia de la familia. *Avances en psicología*, 21(1), 23-34.
- García, F. B. (2010). Usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista de estudios de juventud*, (88), 97-114.
- Gómez-Vela, M., Verdugo, M. Á., & González-Gil, F. (2007). Calidad de vida y autoconcepto en adolescentes con necesidades educativas especiales y sin ellas. *Infancia y aprendizaje*, 30(4), 523-536.
- Ibáñez, E. (1988). La información como estrategia de dominio del estrés en pacientes aquejados de cáncer.
- Rogers, C. (1967). Carl R. Rogers.
- Lagache, D. (1960). *Situation de l'agressivité*. Imprimeur J. Dupont.
- Lesko, N. (2002). Making Adolescence at the Turn of the Century: Discourse and the Exclusion of Girls. *Current Issues in Comparative Education*, 2(2), 182-191.
- López, L. E. (2007). Caracterización del desarrollo psicoafectivo en niños y niñas escolarizados entre 6 y 12 años de edad de estrato socioeconómico bajo de la ciudad de Barranquilla. *Psicología desde el Caribe*, (19), 110-153.
- Maura, V. G. (2002). ¿Qué significa ser un profesional competente? Reflexiones desde una perspectiva psicológica. *Revista cubana de educación superior*, 22(1), 45-53.
- Mollerica, Pajarito. (2011). "Paradorcito eres, ¿no?" Radiografía de la violencia escolar en La Paz y El Alto. La Paz.
- Roncero, C. I., Cipitria, A. P., Martínez, J. M., Sánchez, M. B., & Samaniego, A. E. (2017). La conducta violenta en la adolescencia. *PediatríaIntegral*, 254.
- Spielberger, C. D. (1983). *State-trait anxiety inventory for adults*.
- Spivack, G., & Shure, M. B. (1974). *Social adjustment of young children: A cognitive approach to solving real-life problems*.
- Van Rillaer, J., & de Llopi, M. C. (1978). *La agresividad humana*. Herder.
- Anguiano-Carrasco, C., Vigil-Colet, A., & Ferrando, P. J. (2013). Controlar la deseabilidad social puede atenuar los efectos del falseamiento: un estudio con medidas de agresividad. *Psicothema*, 25(2), 164-171.
- Ibáñez, A. (1988). Prevención de la agresividad y la violencia 12(2), 57-72.

- Sáiz-Manzares, M. C., & Pérez Pérez, M. I. (2016). Autorregulación y mejora del autoconocimiento en resolución de problemas. *Psicología desde el Caribe*, 33(1), 1430.
- Organización panamericana de la salud para la organización mundial de la Salud (2002) Informe mundial sobre la violencia y la salud.
- Von Neumann, J. y Nash, J. (1944). Teoría de juego.
- Rasmusen, E., & Mazzoni, R. (1996). Juegos e información una introducción a la teoría de juegos (No. 519.3 R3).
- Gibbons, R. (1993). Un primer curso de teoría de juegos. Antoni Bosch Editor.
- Laycock, JP (2015). Un mundo de tinieblas: 1991-2001. En *Juegos peligrosos* (págs. 137-176). Prensa de la Universidad de California.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calvet, M. M., Yaringaño, J., Uceda, J., Fernández, E., Huari, Y., & Campos, A. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista de investigación en psicología*, 15(1), 147-161.
- eory and research. *Psychological bulletin*, 127(1), 87.
- Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration and aggression.
- Jiménez-Albiar, M. I., Piqueras, J. A., Mateu-Martínez, O., Carballo, J. L., Orgilés, M., & Espada, J. P. (2012). Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Salud y drogas*, 12(1), 57-78.
- Rubio-Garay, F., López-González, M. Á., Carrasco, M. Á., & Amor, P. J. (2017). Prevalencia de la violencia en el noviazgo: una revisión sistemática. *Papeles del psicólogo*, 38(2), 135-147.

FUENTES DE LA RED

- Lourdes, Tejerina (2015), “10 feminicidios y más de 8 mil casos de violencia contra la mujer en tres meses” Noticias, coyunturales, en red: [//www.jornadanet.com](http://www.jornadanet.com)
- Terrazas, Alexander (2011), “5 de cada 10 escolares sufre Bullying” Sector Información nacional, en red: [//www.eldia.com.bo](http://www.eldia.com.bo)

- Melgarejo, Alejandra (2013), “Sólo el 10% de los casos en El Alto son denunciados” Sector nacional, en red://www.paginasiete.bo
- Laura, Mariela (2012), “El acoso escolar está penado por decreto” Sector actualidad, en red://www.laprensa.com.bo
- Moreno, E. Antonio (2011), “Violencia e inseguridad en la ciudad de el alto” Sociología urbana en red://www.revistasbolivianas.org.bo
- Wikimedia, Fundación Inc.(2016), “Guerra del Gas (Bolivia)” Wikipedia argentina en red: //www.es.wikipedia.org
- El alto (2010) “Importancia social que trajo el intento de elevar precio de la garrafa de gas en Bolivia” Titulares en red://elaltobolivia.blogspot.com
- Rivas, Miguel (2012) “La trata de menores en El Alto se origina en la violencia familiar” Seguridad ciudadana en red: //www.la-razon.com
- Inarra, Wendy (2011) “Bullying, la violencia presente en la escuela” Actualidad. En red: //www.laprensa.com.bo
- Noticiasfides.com (2015) “Defensoría del Pueblo: El 30% de estudiantes en Bolivia sufre de acoso escolar” en red //www.noticiasfides.com
- Fernández, Patricia (2018) “El agresor y la víctima del acoso escolar” artículo e en red: //www.guiainfantil.com
- Moreno, Antonio Edgar (2011) “violencia e inseguridad en la ciudad de el alto” en red: //www.scielo.org.bo
- Saavedra, Milen (2014) “Bullying: el enemigo silencioso de los colegios alteños” en red: //lapublica.org.bo
- Salas, Blas Edwin (2013) “Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual” // www.scielo.org.pe
- Lostiempos.com (2021) “Bolivia: un feminicidio cada tres días” en red: //www.lostiempos.com/
- Defensoria del pueblo (2019) “octubre de 2003, la expresión del menosprecio de los derechos humanos” en red: //www.defensoria.gob.bo

ANEXOS

ANEXO 1

PROGRAMA DE DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES BASADO EN JUEGOS DE ROL

Sesión 1

Autoestima y autoconocimiento

Título

CARNETS DE IDENTIDAD

Narración

Antes de empezar la narración, en esta primera sesión se explicará el reglamento que se utilizará a lo largo del desarrollo del juego.

Dentro cada sesión de juego se mantendrá las siguientes metas:

- No se dirán palabras ofensivas entre los participantes.
- Lo jugadores serán propositivos.
- Se creará un ambiente de respeto entre los jugadores.
- El juego tiene como objetivo que los alumnos se colaboren entre sí para cumplir las misiones.

La misión:

La misión general del juego, la raza humana intenta crear una reserva de seres humanos que vivirán en marte y están probando los equipos, antes de enviarlos a vivir, pero en marte se rompieron comunicaciones con la tierra así que deciden mandar a un grupo de personas preparadas para que puedan averiguar y arreglar el motivo del por qué se habían interrumpido las comunicaciones una vez descubierto el problema ellos deberán repararlo y enviar un mensaje a la tierra informando el motivo del corte de comunicaciones.

Esas serán las profesiones que podrán escogerse:

- Ingenier@
- Pilot@
- Guardi@
- Medic@

Objetivos

- Presentación de los objetivos de los participantes y fomentar la creación de un buen ambiente de grupo.
- Que los participantes tengan creados sus personajes dentro el juego y se identifiquen con ellos.
- Valorar positivamente las similitudes y diferencias entre los participantes.

Recursos necesarios

Fotocopias de las hojas de personaje, lápices, borradores,

Hojas de colores (uno para cada participante), rotuladores, una tarjeta de identificación ya hecha como ejemplo, una cartulina grande, pegamento.

Duración

La actividad de “carnet de identidad” será en los primeros 15 min., del periodo total que tendrá a la actividad.

Toda la sesión será de 1 hrs y 30 min.

La primera hora será utilizada para la elaboración de los personajes.

Y los últimos 30 min se utilizarán para la dinámica carnet de identidad.

Tamaño del grupo

Serán 1 grupo de 4 personas

Pasos a seguir

- Para la creación de personajes:

1. Repartirles las hojas en blanco de los personajes.
2. Explicarles como tienen que llenar y escoger sus hojas.
3. Explicarles las reglas básicas del juego de rol que se jugará.

- Para la dinámica de carnet de identidad:

Cada uno, individualmente, crea una tarjeta de identificación, escribiendo y dibujando:

1. Su nombre, quién eligió ese nombre para él y por qué.
2. Un hobby, algo que le guste hacer en su tiempo libre.
3. Una persona conocida o importante que le guste (modelo).
4. Algo que sepa o pueda hacer.
5. Algo que no pueda hacer y que le gustaría aprender.
6. La profesión que decidió dentro el juego

Después, cada participante presentará brevemente su tarjeta al grupo explicando cada aspecto y la pegará en una cartulina. Una persona que no tenga nada en común con la anterior continuará, presentando la suya y la pondrá en la misma cartulina, como si fuera un juego de dominó. Si alguien no tiene nada en común, una persona al azar continuará y pondrá tu tarjeta en un nuevo lugar de la cartulina.

Reflexión y evaluación

Entonces, el formador llevará a cabo una reflexión sobre el procedimiento de creación de nuestra identidad, utilizando preguntas como: ¿Qué factores influyen en la construcción de nuestra identidad? Si hubiéramos hecho la misma actividad el año pasado, hubiéramos hecho la misma tarjeta. ¿Por qué? ¿Qué elementos son fijos y cuáles cambian?

Sesión 2

Autoestima y autoconocimiento

Título

CREACIÓN DEL ASISTENTE ROBÓTICO

Narración

En esta segunda sesión a los jugadores se les mandaran a una fábrica donde se les construirá un robot y ellos probaran sus talentos y conocimientos en defensa, computación, medicina etc., en una misión de entrenamiento al final de la misión de entrenamiento podrán elegir como armar a el robot que les ayudara.

Los participantes crearán un robot que les ayudara a lo largo de la aventura ellos elegirán los talentos y conocimientos que tendrá el robot.

Después se les otorgara a los jugadores los materiales que necesiten esa sesión básicamente tratare de cómo hacer que le equipo ser arme con los accesorios que ellos vean conveniente. Después ellos harán un simulacro de sus habilidades dentro el cuartel general de la N.A.S.A.

Objetivos

- Tomar conciencia de los factores que influyen sobre su grupo.
- Desarrollar la capacidad de proyectarse en el futuro y tomar decisiones para lograr esos objetivos.

Recursos necesarios

Fichas con las listas de frases.

Duración

1 hora.

Tamaño del grupo

2 grupos cada uno de 5 personas en diferentes días.

Pasos a seguir

Cada grupo será llevado de manera imaginaria a una fábrica donde se les entregara un robot que les ayudara a lo largo de las sesiones, donde ellos lo armaran en base a sus necesidades. Los alumnos, en grupos, deben pensar en un personaje, que puede ser real o imaginario. Tienen que crear su vida eligiendo las distintas frases de la lista. Al final escribirá la vida entera de su personaje y decidirá su nombre.

Cada grupo presenta su trabajo y se empieza la reflexión, este personaje una vez terminada su creación apoyara al grupo en sus siguientes cesiones.

Reflexión y evaluación

El profesor guía la reflexión a través de preguntas como:

- ¿Cómo decidió sus estudios?
- ¿Qué le ayudó? ¿Qué le resultó difícil?

- ¿Qué papel tuvo su familia en su vida?

Se reflexiona sobre:

- El proceso de creación de la identidad de una persona, su carácter situacional y dinámico.
- El proceso de toma de decisiones, los factores que influyen, la importancia de conocerse a uno mismo.
- La importancia de establecerse objetivos alcanzables, realistas, progresivos y decidir y seguir una estrategia para lograrlos. Conseguir los objetivos propuestos fortalece la autoestima de una persona y le da confianza para proponerse nuevos objetivos.

Sesión 3

Autoestima y autoconocimiento

Título

CUALIDADES DE ACUERDO A LAS NECESIDADES SE PRESENTEN

Narración

La nave y sus tripulantes será enviada a marte.

La narración en esta sesión se realizará en base a un accidente que la nave tendrá en el espacio, donde ellos mostraran sus cualidades de poder reparar y superar juntos el problema y en el final de la sesión se hará una reflexión acerca del trabajo en equipo.

Uno de los motores fallará dentro la nave espacial y para que no se salga de su rumbo el piloto hará un tiro (pilotaje bajo presión) para q la nave pueda mantener su curso.

El ingeniero tendrá que reparar (reparar) el motor dañado.

El médico y el guardia deberá socorrer a los heridos y asistir donde se lo necesite.

La tripulación que este en el motor o que lo haya visto lanzara una tirada de (percepción) para darse cuenta q el motor ha sido sabotado.

Objetivos

- Descubrir qué cualidades se tiene y aprender a hablar sobre ello. Aprender a ver las cualidades que tienen otros jugadores.

Recursos necesarios

Bolígrafo, papel y una caja.

Duración

1 hora.

Tamaño del grupo

4 estudiantes.

Pasos a seguir

- Da a cada uno bolígrafo y papel. Los estudiantes escribirán su nombre en un papel. Lo pondrán en la caja. Sin mirar, sacarán un trozo de papel. Escribirán 3 cualidades positivas sobre la persona de la que han sacado el nombre. Cada uno leerá en alto lo que hayan escrito sobre esa persona. La clase tendrá que adivinar quién es el compañero/a.

Reflexión y evaluación

Hablar sobre cómo ha sido para cada uno/a escuchar cosas positivas sobre sí mismo/a.

Cuando aprendes a conocer tus cualidades positivas te da más autoestima.

Sesión 4

Comunicación interpersonal y resolución de problema

Título

COMUNICACIÓN NO VERBAL

Narración

Hay una conspiración para no dejar que ellos lleguen a marte, la nave será sabotada en el espacio y los jugadores tendrán q encontrar el problema y solucionarlo.

Él mismo saboteador que tuvo que ver con el sabotaje dentro la nave se pondrá en contacto con ellos a través de una transmisión grabada he intentara amedrentarlos, después serán víctima de un gas que los dejara sin la facultad de hablar así que ellos tendrán que utilizar comunicación corporal por esa sesión.

Se realizará una serie de situaciones utilizando la comunicación no verbal dentro la aventura para que los alumnos interactúen entre ellos.

El medico deberá buscar una solución para poder curar con algún antídoto a sus compañeros.

Objetivos

Ser consciente de la importancia de la dimensión no verbal de la comunicación.

Recursos necesarios

- Hojas con expresiones de la cara (una por cada par de estudiantes).
- Documento con información sobre la comunicación no verbal.
- Situaciones a representar por los estudiantes.

Duración

1 hora.

Tamaño del grupo

De 2 a 30 estudiantes.

Pasos a seguir

El narrador lleva a cabo una breve una explicación acerca de lo que es la comunicación no verbal.

Los jugadores, en parejas, analizaran las expresiones de los rostros en las hojas y deciden qué emociones muestran. Después, se ponen en común y se reflexiona sobre la importancia de la comunicación no verbal.

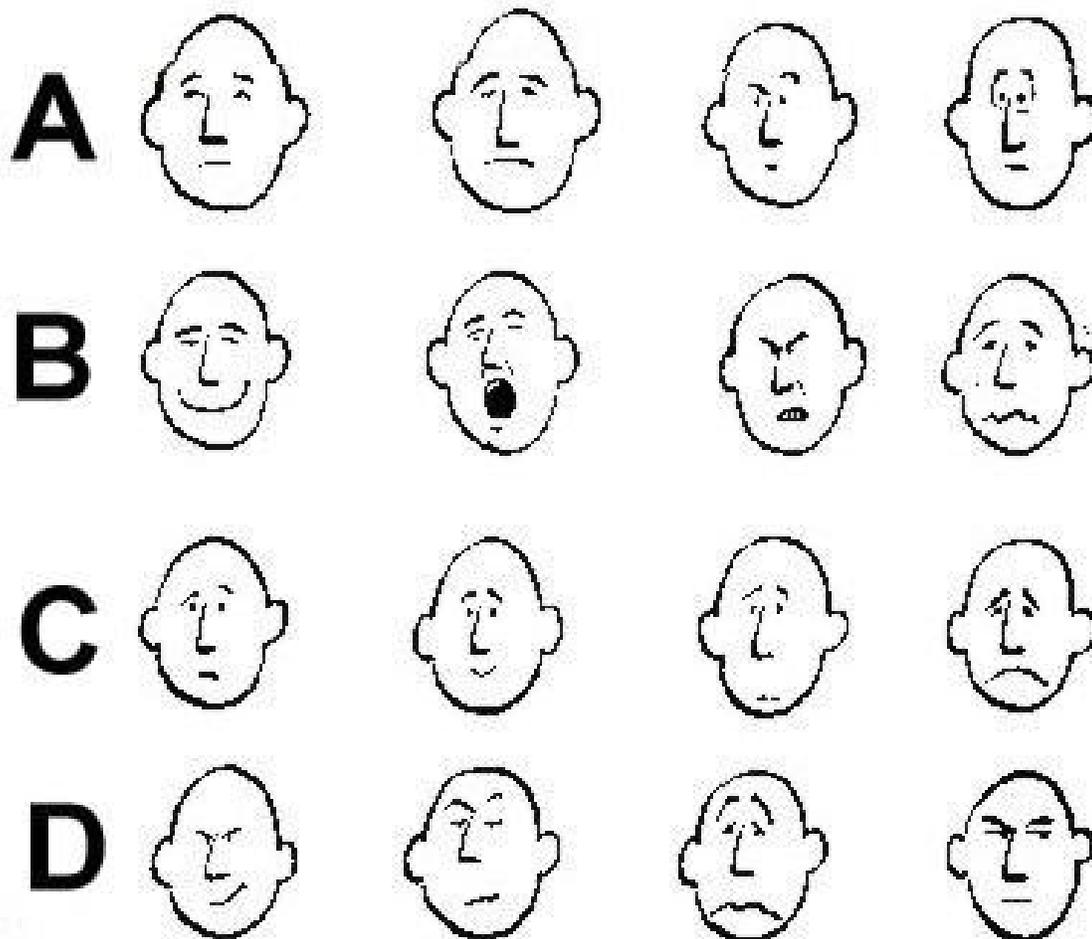
A continuación, algunos estudiantes (individualmente) representan diferentes situaciones dentro el juego utilizando la comunicación no verbal y los demás tienen que adivinar de qué situación se trata y qué emociones son representadas.

Como ejemplos se cerraron la cabina donde está la comida y tienen hambre, uno de ellos fue herido y no hay médico que lo pueda curar, etc.

Reflexión y evaluación

El profesor orienta el procedimiento de reflexión sobre la importancia de la comunicación no verbal utilizando las siguientes preguntas: ¿Cómo expresamos nuestras emociones hacia los demás? ¿Qué es la comunicación no verbal?

Adjunto



Sesión 5

Comunicación interpersonal y resolución de problema

Título

RETRATO DE UNA MUJER

Narración

Después del sabotaje a la nave los jugadores se encargarán de buscar y localizar al traidor dentro la nave, una pista les llevara a una foto es ahí donde se realizará la dinámica del retrato de la mujer.

Ellos podrán ver una imagen sacada de la computadora de la nave, pero esta imagen no es muy clara, ellos tendrán que describir lo que ven.

Habrà una breve búsqueda de la infiltrada, la encontraran y la encerraran o si no ella tomara el control de la nave.

Objetivos

Adoptar una actitud de tolerancia y respeto hacia las opiniones de los demás.

Recursos necesarios

- Una fotocopia del retrato de una mujer.
- Una cartulina.

Duración

Aproximadamente 30 minutos.

Tamaño del grupo

Máximo 12 participantes.

Pasos a seguir

Poner el dibujo detrás de una cartulina y leer las siguientes instrucciones:

“Se moverán individualmente y a mirar detrás de esta cartulina verán un retrato que, para la mayor parte de la gente, representa una mujer. Sin decir nada y volverán a su sitio.

Describan lo que vieron en relación a 3 características principales: 2 adjetivos “por ejemplo: dulce, rica y la edad “

Se habrá puesto en la pizarra esta tabla:

RETRATO (Mujer)		
1	2	Edad

Se hará una lista de lo que cada uno haya dicho.

Reflexión y evaluación

Síntesis:

Construimos una imagen de lo que vemos en un detalle. Mi ojo se fija en la pequeña nariz y veo a la mujer joven. Mi ojo se fija en la mejilla y veo a la mujer mayor. Tenemos una imagen preconcebida de los hechos recibidos de nuestra experiencia. Estos prejuicios nos impiden ver la realidad y es, por lo tanto, útil y necesario verificar los hechos.

Cada opinión debe tenerse en cuenta ya que el mismo hecho, la misma idea puede verse desde diferentes puntos de vista. Y una opinión no es equivocada porque no sea nuestra.

Hay dos formas para entender la relación con los demás:

Tengo razón o estoy equivocado/a.

Tengo mis razones y tú tienes las tuyas.

La primera no favorece la comunicación, bloquea a los participantes.

La segunda permite a cada uno expresar su punto de vista, para que sea entendido

Adjunto 1



Sesión 6

Comunicación interpersonal

Título

INFORMACIÓN DE UN ACCIDENTE

Narración

El cohete llega a marte y ellos bajan del cohete para llegar a una ciudadela y son testigos de un accidente, al gobernador la autoridad máxima en la ciudad, cocha su auto contra una pared esto formara para de un atentado y ellos deberán ver que es lo que provocó el atentado.

Título

Información de un accidente.

Objetivos

- Estimular la reacción emocional y la relación personal.
- Estudiar las distorsiones introducidas en un mensaje transmitido entre varios individuos.
- Ser consciente de las interferencias culturales de una situación imprevista.

Recursos necesarios

- El mensaje a transmitir.
- Una hoja de observaciones.
- Una pizarra.
- Una grabadora (opcional).

Duración

Aproximadamente 30 minutos.

Tamaño del grupo

4 participantes y observadores elegidos entre los participantes.

Pasó a paso

1. El organizador/a elige 1 participantes que en el juego haya estado cerca del accidente.
2. 3 de los 4 participantes van a otra habitación. Uno de ellos se queda con el narrador
3. El narrador distribuye a los observadores las hojas de observación (y enciende la grabadora si es que tiene intención de volver escuchar la transmisión del mensaje que se va a producir a continuación).
4. El narrador lee el mensaje con el primer participante que no debe tomar nota.
5. El narrador pide al primer participante que vuelva a la sala. El primer participante repite entonces al segundo lo que el narrador le dijo. Es importante tener en mente que cada participante debe transmitir el mensaje a su manera y sin el apoyo de otros participantes o de los observadores.
6. El tercer participante entra también en la sala principal y el segundo le repite lo que el primero le dijo.

7. Se repite lo mismo hasta que el cuarto participante reciba también el mensaje.
8. El narrador hace de policía
9. Entonces el quinto participante le repite y dicta el mensaje que recibió.
10. El policía (narrador) escribe el mensaje en la pizarra tal y como lo ha entendido, de forma que el grupo entero pueda leerlo.
11. El narrador escribe también el mensaje principal en la pizarra y se compara con el del policía (que es el narrador asumiendo otro papel).
12. El narrador mantiene un breve debate con el grupo sobre la aplicación práctica del experimento, utilizando, en su caso, la grabación. Se centrará en la relación entre las interferencias en la vida real. El observador está también invitado a comentar las notas tomadas en la hoja de observaciones. 8 participantes y observadores elegidos entre los participantes.

Adjunto 1

DECLARACIÓN DEL ACCIDENTE

Mensaje a transmitir

«Estaba mirando las urbanizaciones y de repente vi cómo se acercaba el gobernador en su ciclo auto y ves un sujeto en la esquina de esa avenida en actitud sospechosa y mira de rato en rato el vehículo del gobernador otra persona con su vehículo se le cruza y se chocan ves como el sujeto sospechoso saca fotos del accidente y se va»

PARTICIPANTE Nº	DETALLES AÑADIDOS	DETALLES OMITIDOS	MODIFICACIONES INCLUIDAS
1			
2			
3			
4			
5			
6 (Policía)			

Sesión 7

Comunicación interpersonal y resolución de problema

Título

CONSTRUYENDO UNA TORRE.

Narración

L@s jugadores tendrán que superar una prueba para poder ayudar a la base de marte a poder resistir los constantes sabotajes construyendo una torre, para poder explicar al robot que los ayudara como quieres construir una torre de comunicaciones

Objetivos

- Los/as estudiantes aprenden a comunicarse con los demás cooperando en la construcción de una torre. Se darán cuenta del beneficio que supone comunicarse.

Recursos necesarios

- 1 Lápiz.
- Cartulinas (o papel fino).
- 1 Regla.
- 1 Goma de borrar.
- 1 Tijeras.
- Pegamento.
- 1 formulario de instrucciones.

Duración

1 hora.

Tamaño del grupo

4 jugadores por grupo. Pueden ponerse más grupos en una sesión, con un observador.

Pasos a seguir

El objetivo es construir una torre lo más alta posible. Tiene que ser una torre resistente, de forma que pueda soportar el peso de unas tijeras en lo alto. Sólo puede utilizarse el material que hay en tu mesa. Sólo pueden hablar con su grupo. No se puede preguntar al narrador. Tenéis que dibujar y cortar trozos de cartulina con una medida de 6x30 cm, y con ellos hacer una U. Tenéis una hora para realizarlo.

Reflexión y evaluación

Después de una hora se habla con cada grupo cómo ha sido la cooperación. ¿Qué ha ido bien? ¿Qué tendría que mejorarse? ¿Por qué? Utiliza el formulario de observación siguiente.

Formulario de Observación

	COOPERAR	OUTDOOR	OUTDOOR
Trabajo de mantenimiento (puedes trabajar con claridad y cuidado)			
Tiempo de trabajo			
Visionar el trabajo (ves lo que tiene que se tiene que hacer)			
Presión del trabajo (puedes trabajar bajo presión)			
Flexibilidad (es posible hacer diferentes cosas)			
Precisión (puedes ceñirte a las normas y acuerdos)			
Improvisación (puedes encontrar soluciones para situaciones imprevistas)			
Responsabilidad (crees que es importante hacer bien tu trabajo)			
Concentración (puedes mantener la concentración en tu trabajo)			

Formulario de Observación

	COOPERAR	OUTDOOR	OUTDOOR
Independencia (puedes hacer tu trabajo sin ayuda)			
Contacto con el superior (eres educado)			
Contacto con compañeros/as y los demás (cooperas, eres honesto/a, ayudas, eres agradable)			
Aceptar la autoridad			
Apariencia adecuada (es tu ropa adecuada para el trabajo que tienes que realizar)			
Aceptar críticas (sabes aceptar críticas sin que te enfades, entiendes que las críticas no son un castigo)			

Sesión 8

Comunicación interpersonal y resolución de problema

Título

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Narración

Los jugadores podrán insertar datos dentro la computadora abandonada de la estación, pero para eso tendrán que conocer el contenido teórico de los datos y tendrán que documentarse acerca del sistema solar, esto servirá para que el sistema eléctrico de la colonia se reponga. Y seguís la pista del responsable.

Objetivos

Sentir responsabilidad, compartir conocimientos y alcanzar la dependencia mutua en un grupo pequeño.

Recursos necesarios

- Recursos humanos.
- Entender tu responsabilidad en el grupo.
- Mucha información acerca del sistema solar. (videos, imágenes, textos, etc.)

Duración

Máximo 45 minutos.

Tamaño del grupo

Entre 4 participantes.

Pasó a paso

Un método educativo en el que el trabajo de colaboración es el último paso del procedimiento.

1. El narrador propone un nuevo tema. En una los planetas del sistema solar.
2. El grupo se trabaja con el narrador de diferente manera, escribiendo, oralmente, etc.
3. El último paso es evaluar la responsabilidad del estudiante en grupos pequeños. Cada alumno tiene la responsabilidad de compartir conocimientos de una parte pequeña del tema que se ha estudiado, por ejemplo: como es marte, con los demás del grupo.

Reflexión y evaluación

Los participantes debaten si la fase nº 3 ha tenido éxito o no. Deben manejar respuestas negativas, así como positivas y tener la oportunidad de hacerlo mejor la próxima vez. Esta actividad puede ser utilizada cuando la clase esté ya asentada. De ese modo los alumnos/as se encuentran a gusto entre ellos/as y el narrador puede hacer grupos con gente que encaje entre sí.

NEXO 2

CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD DE BUSS Y PERRY

Nombre..... Edad..... Sexo M F

1. Muy pocas veces
2. Pocas veces
3. Algunas veces
4. A veces
5. Muchas veces

Responda por favor con X la respuesta que considere pertinente.

	1. Muy pocas veces	2. Pocas veces	3. Algunas veces	4. A veces	5. Muchas veces
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Si se me provocan lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
3. Si alguien me golpea le respondo golpeándole también					
4. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					
5. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
6. Hay gente que me incita hasta tal punto que llegamos a pegarnos.					
7. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
8. He amenazado a gente que conozco.					
9. He llegado a estar tan furioso que rompo cosas.					
10. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos. Discuto abiertamente con ellos.					
11. A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
12. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
13. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					

14. Mis amigos dice que me disgusto mucho.					
15. Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida.					
16. Cuando estoy frustrado. Muestro el enfado que tengo.					
17. Algunas veces te sientes tan enfadado como si estuvieras a punto de estallar.					
18. Soy una persona apacible.					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20. Algunas veces pierdo los estribos sin razón.					
21. Tengo dificultades para controlar mi genio.					
22. A veces soy bastante envidioso.					
23. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
24. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
25. Me pregunto por qué algunas veces me siento me siento tan resentido por algunas cosas.					
26. Sé que mis “amigos” me critican a mis espaldas.					
27. Desconfió de desconocidos demasiado amigables.					
28. Algunas ocasiones siento que la gente se está riendo a mis espaldas.					
29. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto que querrán.					

ANEXO 3**REGISTRO DE OBSERVACIÓN
NO ESTRUCTURADA**

REGISTRO DE OBSERVACION			
Observados		N.- de observación	
Distrito		Unidad educativa	
Curso		Profesora	
Área		Tema	
N.- de estudiantes		Fecha	
Hora de inicio		Hora de finalización	
TIEMPO	ACTIVIDAD DESARROLLADA	COMENTARIO	