



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

ESTRATEGIAS PARA EL CONTROL DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS MEDIANTE  
HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) PARA NIÑOS Y NIÑAS DE  
PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS RIGOBERTO VINTIMILLA,  
PERIODO LECTIVO 2023-2024

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORAS: CAROL IBETH GUAPACASA CRIOLLO  
              JOSSELINE ESTEFANÍA MENDOZA ASTUDILLO

TUTOR: ING. FREDY MARCELO RIVERA CALLE, PH.D.

CO-TUTORES: LCDA. MARÍA ELISA ORDÓÑEZ VÁSQUEZ, MGST.  
              LCDO. XAVIER MAURICIO MERCHÁN ARÍZAGA, PH.D.

Cuenca - Ecuador

2024

## **CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nosotras, Carol Ibeth Guapacasa Criollo con documento de identificación N° 0106196637 y Josseline Estefanía Mendoza Astudillo con documento de identificación N° 0302278676; manifestamos que:

Somos las autoras y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 04 de febrero del 2024

Atentamente,



---

Carol Ibeth Guapacasa Criollo

0106196637



---

Josseline Estefanía Mendoza Astudillo

0302278676

## **CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotras, Carol Ibeth Guapacasa Criollo con documento de identificación N° 0106196637 y Josseline Estefanía Mendoza Astudillo con documento de identificación N° 0302278676, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras de la Propuesta metodológica: “Estrategias para el control de conductas disruptivas mediante herramientas de inteligencia artificial (IA) para niños y niñas de preparatoria en la unidad educativa Carlos Rigoberto Vintimilla, periodo lectivo 2023-2024”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 04 de febrero del 2024


Atentamente,



---

Carol Ibeth Guapacasa Criollo

0106196637



---

Josseline Estefanía Mendoza Astudillo

0302278676

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Fredy Marcelo Rivera Calle con documento de identificación N° 0102151750, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ESTRATEGIAS PARA EL CONTROL DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS MEDIANTE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) PARA NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS RIGOBERTO VINTIMILLA, PERIODO LECTIVO 2023-2024, realizado por Carol Ibeth Guapacasa Criollo con documento de identificación N° 0106196637 y por Josseline Estefanía Mendoza Astudillo con documento de identificación N° 0302278676, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 04 de febrero del 2024

Atentamente,



---

Ing. Fredy Marcelo Rivera Calle, Ph.D.

0102151750

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de titulación está dedicado a mi mami, Teresa, quien, a pesar de enfrentar diversas dificultades, siempre salía adelante. Ella me inculco la fortaleza y la determinación para perseguir mis sueños. Fue la persona que siempre confió en mí, y hoy, que no está a mi lado, le agradezco por darme valor para alcanzar una meta más en mi vida.

Expreso mi gratitud a mis tíos Carmelina y Javier, quienes con esfuerzo y dedicación hicieron posible la realización de esta meta. También agradezco a mi tía Nancy, quien ha estado a mi lado en todo momento, proporcionándome palabras de aliento. Su ejemplo ha demostrado ser el de una mujer valiente, luchadora y llena de amor.

Asimismo, agradezco a mi hermano José Luis, quien ha sido mi apoyo incondicional en momentos difíciles, y confío en verlo alcanzar muchas metas. A mi prima Daniela, una niña llena de vida, con la cual he pasado muchas etapas y vivencias donde hemos podido intercambiar enseñanzas mutuas.

Agradezco a Benito por estar a mi lado, respaldándome con sus palabras alentadores, motivándome a superar adversidades y a tomar decisiones más acertadas.

***Ibeth Guapacasa C.***

Este trabajo de titulación, le dedico primeramente a Dios, quien ha sido mi fuente de fortaleza y salud a lo largo de esta travesía.

A mis padres, quienes han sido el pilar fundamental en mi vida. Su amor incondicional, apoyo y sacrificios han sido la base sobre la cual he construido mis logros. A mis queridas hermanas y hermanos, agradezco por su apoyo constante y por compartir conmigo tanto las alegrías como los desafíos. Su presencia ha sido un recordatorio constante de la importancia de la familia en cada etapa de la vida.

A mi esposo, Luis Morales, su respaldo económico y moral durante el transcurso de mi carrera ha sido invaluable. En los momentos de inseguridad, sus palabras de aliento han sido el impulso necesario que me ha llevado a seguir adelante, avanzando hacia el logro de mis metas.

Este logro no solo es mío, sino de todos ustedes, quienes han sido mis pilares y soportes inquebrantables.

Gracias por creer en mí, por inspirarme y por ser parte esencial de mi viaje académico.

Este éxito es también de ustedes.

***Josseline Mendoza Astudillo.***

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a la directora que nos abrió las puertas la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla por brindarnos la oportunidad de llevar a cabo el trabajo de titulación, en especial a la profe Nancy Faicán quien nos recibió en su aula de clase permitiéndonos poner en práctica nuestros recursos.

A mi tutor Fredy Rivera le agradezco por su constancia y tiempo al orientarme a lo largo de cada etapa en la elaboración de la tesis, brindándome correcciones constructivas en cada paso del proceso.

A todos los docentes de la carrera de Educación Inicial quienes nos impartieron conocimientos valiosos para nuestra profesión. De ellos aprendimos que la paciencia y el amor por la educación es la mejor virtud que una persona puede tener.

A ANIPA, quien con su dedicación y atención se ha posicionado como una persona que guía, acompaña y, sobre todo que deja recuerdos memorables en nuestros corazones.

A mis amigas por compartir experiencias inolvidables durante este tiempo. En especial a mi amiga Josseline con la que con esfuerzo y dedicación fue posible realizar este trabajo, gracias por estar presente en vida compartiendo experiencias y aprendizajes maravillosos.

***Ibeth Guapacasa C.***

Con profunda gratitud, quiero expresar mi agradecimiento a la institución educativa Carlos Rigoberto Vintimilla y al valioso equipo docente en especial a la directora María Elisabeth Castillo y a la profesora Nancy Faicán que ha sido fundamental en mi formación académica. Cada experiencia compartida ha sido un pilar en mi crecimiento.

Mi más sincero agradecimiento a mi tutor, Fredy Rivera, por su paciencia infinita y constante apoyo en este proyecto. Su guía ha sido esencial en cada paso, y su compromiso ha marcado una diferencia significativa.

Agradezco a mis docentes de la carrera de Educación Inicial, quienes no solo compartieron sus conocimientos, sino que también extendieron su apoyo en momentos difíciles, mostrando una empatía invaluable.

A mis amigas, cómplices de inolvidables experiencias durante estos cuatro años, les agradezco por su amistad y complicidad. Cada momento compartido ha enriquecido mi trayectoria. Quiero expresar mi agradecimiento a ANIPA, una persona extraordinaria que se ha convertido en una gran amiga, que me ha brindado un apoyo invaluable.

Un agradecimiento especial a mi amiga y compañera de tesis, Ibeth, cuyo apoyo constante y colaboración incansable han sido determinantes para el éxito de este proyecto.

*Josseline Mendoza Astudillo.*



## Resumen

La sociedad actual experimenta cambios continuos, exigiendo una adaptación constante en la educación. La problemática de las conductas disruptivas ha sido identificada en niños de preparatoria, de 5 a 6 años, afectando negativamente el entorno educativo. Estos comportamientos inadecuados, como levantarse repetidamente de los asientos, peleas y ruidos corporales, interrumpen el proceso de enseñanza, siendo más frecuentes en niños según encuestas a docentes. Ante este desafío, la gamificación surge como una alternativa motivadora para modificar estos comportamientos mediante dinámicas atractivas. La Inteligencia Artificial se presenta como un mediador para crear recursos personalizados, como canciones, cuentos y adivinanzas, adaptados a su contexto educativo.

La implementación de estrategias como el refuerzo positivo, el modelado y la gamificación busca reducir conductas disruptivas, sino también fomentar un entorno educativo positivo. La capacitación docente y la adaptabilidad son elementos esenciales en este proceso, permitiendo la evaluación continua y ajustes necesarios. Este enfoque integral no solo aborda las conductas disruptivas, sino que también aspira a transformar la experiencia educativa en su totalidad, preparando a los educadores para enfrentar los desafíos cambiantes de la educación. La combinación de estrategias respaldadas por herramientas tecnológicas y de Inteligencia Artificial busca no solo mitigar problemas conductuales, sino también promover una educación más efectiva y adaptada.

Los resultados indican que la Inteligencia Artificial es efectiva para reducir conductas disruptivas en el aula, mejorando el ambiente educativo y la enseñanza adaptada a los estudiantes. Se sugiere explorar implicaciones prácticas y su influencia en futuras investigaciones, con énfasis en la sostenibilidad y replicabilidad.

**Palabras clave:** Estrategias, Conductas disruptivas, Inteligencia Artificial, Gamificación, Recursos.

## **Abstract**

Today's society experiences continuous changes, demanding constant adaptation in education. The problem of disruptive behaviors has been identified in high school children, ages 5 to 6, negatively affecting the educational environment. These inappropriate behaviors, such as repeatedly getting up from seats, fights and body noises, interrupt the teaching process, being more frequent in children according to surveys of teachers. Faced with this challenge, gamification emerges as a motivating alternative to modify these behaviors through attractive dynamics. Artificial intelligence is presented as a mediator to create personalized resources, such as songs, stories and riddles, adapted to their educational context. The implementation of strategies such as positive reinforcement, modeling and gamification seeks to reduce disruptive behaviors, but also to foster a positive educational environment. Teacher training and adaptability are essential elements in this process, allowing for continuous evaluation and necessary adjustments. This comprehensive approach not only addresses disruptive behaviors, but also aims to transform the entire educational experience, preparing educators to meet the changing challenges of education. The combination of strategies supported by technological and artificial intelligence tools seeks not only to mitigate behavioral problems, but also to promote more effective and adapted education. The results indicate that artificial intelligence is effective in reducing disruptive behaviors in the classroom, improving the educational environment and teaching adapted to students. It is suggested to explore practical implications and their influence in future research, with emphasis on sustainability and replicability.

**Keywords:** Strategies, Disruptive Behaviors, Artificial Intelligence, Gamification, Resources.

## Índice General

<b>PORTADA .....</b>	<b>I</b>
<b>CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....</b>	<b>II</b>
<b>CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA .....</b>	<b>III</b>
<b>CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....</b>	<b>IV</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>V</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>VII</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>IX</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>X</b>
<b>1. PROBLEMA.....</b>	<b>2</b>
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.2. ANTECEDENTES.....	3
1.3. IMPORTANCIA Y ALCANCES .....	4
1.4. DELIMITACIÓN .....	6
1.5. DELIMITACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL .....	6
1.6. EXPLICACIÓN DEL PROBLEMA .....	7
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>8</b>
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	8
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	8
<b>3. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>9</b>

3.1	DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS.....	9
3.2	ESTRATEGIAS EDUCATIVAS.....	9
3.3	ESTRATEGIAS EDUCATIVAS EN EL NIVEL DE PREPARATORIA.....	10
3.4	TIPOS DE ESTRATEGIAS EDUCATIVAS EN EL NIVEL DE PREPARATORIA.....	11
3.4.1	Estrategias Didácticas .....	11
3.4.2	Estrategias de enseñanza afectiva .....	11
3.4.3	Estrategias lúdicas .....	12
3.4.4	La Gamificación .....	12
3.5	ESTRATEGIAS DE CONTROL.....	13
3.5.1	Refuerzo positivo .....	13
3.5.2	Refuerzo negativo .....	13
3.5.3	Modelado.....	13
3.5.4	Encadenamiento .....	13
3.6.	DEFINICIÓN DE CONDUCTA.....	15
3.7	CONDUCTAS DISRUPTIVAS.....	15
3.8	CARACTERÍSTICAS DE LAS CONDUCTAS DISRUPTIVAS EN LOS ESTUDIANTES .....	16
3.9	DEFINICIÓN DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	17
3.10	TIPOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL .....	18
3.10.1	Inteligencia artificial estrecha (ani) .....	18
3.10.2	Inteligencia Artificial General (AGI).....	18
3.10.3	Superinteligencia artificial (asi) .....	18
3.11	LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EDUCACIÓN.....	19
3.12	ESTRATEGIAS DE LA IA EN EDUCACIÓN.....	20
3.13	GAMIFICACIÓN.....	21
3.14	GAMIFICACIÓN EDUCATIVA.....	22

3.15	CLASIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN.....	22
3.15.1	Dinámicas.....	22
3.15.2	Mecánicas.....	22
3.15.3	Componentes.....	22
<b>4.</b>	<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>23</b>
<b>5.</b>	<b>PROPUESTA METODOLÓGICA.....</b>	<b>24</b>
5.1	TIPO DE PROPUESTA.....	24
5.2	PARTES DE LA PROPUESTA.....	24
5.2.1	Cuentos.....	25
5.2.2	Adivinanzas.....	25
5.2.3	Canciones.....	26
5.3	DESTINATARIOS.....	28
5.4	TÉCNICAS UTILIZADAS PARA CONSTRUIR LA PROPUESTA.....	28
5.4.1	Ficha de observación.....	28
5.4.2	Encuestas a las docentes.....	29
5.4.3	Encuestas a padres de familia.....	33
5.5	GUÍA Y APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	38
5.6	RESULTADOS.....	57
5.6.1	Ficha de Observación.....	57
5.6.2	Encuesta a Docente.....	58
5.6.3	Encuesta a los niños y niñas.....	60
<b>6.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>64</b>
<b>7.</b>	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>65</b>
<b>8.</b>	<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>66</b>

**9 ANEXOS ..... 70**

## **1. Problema**

### **1.1. Descripción del problema**

La forma de adquirir conocimientos varía considerablemente entre los niños y niñas, debido a que cada individuo posee un nivel de aprendizaje único. Por consiguiente, resulta fundamental implementar actividades educativas que sean diversas e interactivas, con el propósito de despertar la curiosidad y motivación del niño durante su desarrollo académico.

En el caso específico del grupo de estudiantes de Primer Año de Educación Básica, Paralelo B, pertenecientes a la institución educativa "Carlos Rigoberto Vintimilla", se ha observado la manifestación de comportamientos inapropiados por parte de los niños y niñas. Estos comportamientos incluyen la transgresión de normas y reglas, dificultades para compartir, arrebatos y berrinches cuando no logran obtener lo que desean, así como interrupciones constantes durante las clases, lo que obstaculiza el trabajo de la docente en el aula. Estas conductas, a su vez, generan un ambiente incómodo para el resto de los compañeros, afectando su comportamiento, retrasando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las conductas mencionadas han sido evaluadas a través de una ficha de observación desarrollada por Agustín E. Martínez González, conocida como RBS-R (Repetitive Behavior Scale-Revised). Esta ficha ha sido adaptada para su aplicación en entornos grupales con la colaboración de una psicóloga profesional. Se trata de una herramienta psicométrica diseñada específicamente para la evaluación de conductas repetitivas en niños y niñas.

A pesar de que la docente empleaba diversas estrategias para captar la atención de los estudiantes y dirigirles las instrucciones necesarias para llevar a cabo las actividades correspondientes, los niños mostraban comportamientos inapropiados. Priorizaban levantarse de sus asientos, conversar o jugar con sus compañeros, generando un completo desorden en el aula. En este caso, no se le otorgaba importancia al contenido del texto o a las hojas de trabajo, lo que repercutía negativamente en la adquisición de destrezas. Al presentar

las actividades, los estudiantes, desafortunadamente, no habían cumplido con lo solicitado, lo cual se traduciría en una mayor carga de trabajo para realizar en casa.

## **1.2. Antecedentes**

En el primer año de preparatoria se pudo observar que la profesora diseñaba actividades con el propósito de abordar las competencias delineadas en el currículo; no obstante, se enfrentó a desafíos derivados de comportamientos disruptivos por parte de los estudiantes.

En este contexto, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) citado por, (Chugñay Ilbay, 2023) señala un aumento del 8,4% en los problemas de conducta disruptiva en niños en Ecuador, por las consecuencias de la pandemia.

Las conductas disruptivas según (Jurado y Olmos, 2020, citado por Chugñay Ilbay, 2023), se conceptualizan como todas aquellas acciones o comportamientos que son catalogados como antisociales. Según Mora y Ponce (2017) citado por (Martínez-Vicente et al., 2020) estas conductas disruptivas engloban acciones como la violación de normas, la alteración del trabajo escolar, la resistencia a la autoridad docente, así como agresiones verbales o físicas hacia otros compañeros. Incluso conductas menos severas, como generar ruido, levantarse, interrumpir, hablar frecuentemente, mostrar irresponsabilidad, desinterés y desmotivación, también son consideradas como disruptivas.

Ampliando la revisión de la literatura, se destaca la relevancia de la Inteligencia Artificial (IA) en abordar problemas de conducta en entornos educativos. La directora general de la UNESCO, citado por (Moreno Padilla, 2019a) afirmó que Audrey Azoulay, durante la Semana del Aprendizaje Móvil en marzo de 2019 en París, Francia, que la Inteligencia Artificial (IA) transformará profundamente la educación.

Esta revolución abarcará métodos de enseñanza, formas de aprendizaje y acceso al conocimiento, así como la capacitación de docentes. La IA se posiciona como un eje central en la educación, con el objetivo de desarrollar programas que faciliten entornos de aprendizaje



adaptativos y personalizados. Se busca aprovechar los diversos saberes de la educación para crear estrategias específicas de adquisición de conocimiento, permitiendo a la IA generar análisis predictivos y evaluativos para impartir conocimientos de manera eficaz y precisa.

Asimismo, es importante resaltar que en la guía metodológica para la implementación del Currículo de educación Inicial el (Ministerio de Educación, 2014), señala que los profesionales de la educación tienen la capacidad de elegir, ajustar o crear estrategias, manteniendo un enfoque centrado en los niños y considerando la disponibilidad de espacio y recursos para su implementación.

### **1.3. Importancia y alcances**

Durante la fase de esta propuesta de investigación, el objetivo primordial es la implementación de actividades innovadoras en el entorno institucional con el propósito de gestionar las conductas disruptivas en niños y niñas en sus primeras etapas educativas. El enfoque se centra en promover el desarrollo de habilidades que les permitan enfrentar con eficacia los desafíos tanto dentro como fuera del ámbito escolar. Esta iniciativa busca generar beneficios tanto para la institución educativa como para los estudiantes y docentes involucrados, con el fin de fomentar un ambiente de convivencia saludable.

Es esencial diseñar estrategias atractivas e innovadoras que faciliten la comprensión de normas e instrucciones, tanto dentro como fuera del aula. La finalidad de estas estrategias es promover un aprendizaje lúdico que contribuya al control de conductas disruptivas, permitiendo que los estudiantes realicen actividades de manera efectiva dentro del tiempo establecido por la docente.

A través de un proceso de observación directa en el aula, se analizaron las conductas de los estudiantes en la institución educativa. Se constató que aproximadamente el 60% de los alumnos presentaban dificultades para mantener su atención durante períodos prolongados al realizar tareas asignadas por la docente, evidenciando la falta de control de conductas

disruptivas. Este fenómeno afectaba negativamente al 40% restante de los estudiantes, generando un impacto adverso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Beneficios Esperados**

### **Para la Institución Educativa**

- **Mejora del Ambiente Escolar:** la implementación de actividades innovadoras contribuirá a crear un entorno más positivo y propicio para el aprendizaje.
- **Fortalecimiento de la Convivencia:** la promoción de una convivencia saludable beneficiará la dinámica general de la institución, fomentando relaciones armoniosas entre estudiantes y docentes.

### **Para los Estudiantes**

- **Desarrollo de Habilidades Socioemocionales:** las actividades diseñadas para el control de conductas disruptivas impulsarán el desarrollo de habilidades para enfrentar desafíos en distintos entornos.
- **Aprendizaje Lúdico:** estrategias atractivas facilitarán la comprensión de normas, promoviendo un aprendizaje más divertido y efectivo.
- **Mayor Atención en el Aula:** la reducción de conductas disruptivas proporcionará un entorno de aprendizaje más enfocado, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Para los Docentes**

- **Facilitación del Proceso de Enseñanza:** la disminución de conductas disruptivas permitirá a los docentes impartir clases de manera más efectiva, optimizando el tiempo de aprendizaje.
- **Mejora del Bienestar Emocional:** un ambiente más controlado y positivo contribuirá al bienestar emocional de los docentes, reduciendo el estrés asociado con la gestión de comportamientos disruptivos.

## **Posibles Limitaciones del Estudio**

- **Generalización:** los resultados podrían tener limitaciones en su aplicabilidad a otras instituciones educativas debido a la singularidad de cada entorno escolar.
- **Tiempo de Implementación:** la obtención de resultados significativos puede requerir tiempo, con algunos beneficios evaluables a largo plazo.
- **Factores Externos:** eventos inesperados o cambios en la dinámica escolar pueden influir en la efectividad de las estrategias implementadas.
- **Participación Variable:** la colaboración de estudiantes y docentes puede variar, afectando la implementación y resultados de las actividades propuestas.

#### **1.4. Delimitación**

La presente propuesta de investigación se realizó en la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla, específicamente en el primer año de Preparatoria, donde el aula de clases cuenta con 31 estudiantes, 15 niños y 16 niñas. La metodología adoptada por la docente para la enseñanza de los niños y niñas se distingue por su enfoque lúdico-didáctico, incorporando elementos como el juego, la interacción con el entorno natural y la expresión artística. Esta metodología otorga especial relevancia a la implementación de rincones, siendo un enfoque pedagógico flexible que propicia el desarrollo de aptitudes y competencias en los infantes.

#### **1.5. Delimitación espacial y temporal**

La Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla se encuentra en la provincia del Azuay, en el cantón Cuenca, específicamente en la parroquia de Hermano Miguel, en la calle la Compañía/San Vicente vía Mayancela. Esta institución educativa forma parte de la Zona 6, Distrito Norte 01D01, Circuito C03\_04\_13.

Es una escuela que ofrece educación regular en los niveles de Inicial, Básica y Bachillerato, con modalidad presencial y jornadas tanto matutinas como vespertinas. Esto significa que atiende a estudiantes desde el nivel inicial hasta el bachillerato, adaptándose a diferentes horarios de clases para satisfacer las necesidades de los alumnos.

La propuesta de investigación que se está desarrollando tuvo una duración de un año y se llevó a cabo en un intervalo específico dentro del periodo 2023-2024. Durante este tiempo, se trabajó en la elaboración de estrategias para abordar y controlar las conductas disruptivas en el aula, con un enfoque particular en los niños y niñas de primero de preparatoria. Este esfuerzo busca mejorar el ambiente educativo y contribuir al éxito académico y emocional de los estudiantes en la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla.

### **Ilustración 1.**

*Croquis de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla.*



*Obtenido de: Google Maps*

### **1.6. Explicación del problema**

La propuesta metodológica se enfoca en el control de conductas disruptivas, siendo esencial explorar y comprender el significado de estas conductas, su impacto en el entorno escolar y los beneficios derivados del control efectivo de las mismas.

Las interrogantes clave a abordar son: ¿Qué son las conductas disruptivas?, ¿Cómo influyen las conductas disruptivas en el aula?, ¿En qué favorece el control de conductas

disruptivas?, ¿Cuáles son las estrategias que ayudan al control de conductas disruptivas en los niños y niñas de primero de preparatoria de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla?

Al abordar estas preguntas, se establecerá una base sólida para comprender las conductas disruptivas, sus consecuencias y la importancia de su control. Además, al incorporar la situación específica de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla, se garantiza que las estrategias propuestas sean relevantes y efectivas en el contexto educativo particular de esta institución. Este enfoque integral permitirá una implementación más exitosa de medidas para gestionar y controlar las conductas disruptivas en el entorno educativo.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

Implementar estrategias para el control de conductas disruptivas mediante herramientas de IA para niños y niñas de la Unidad educativa Carlos Rigoberto Vintimilla

### **2.2. Objetivos específicos**

- Identificar las estrategias de control de conductas disruptivas mediante IA más adecuadas para la educación de los niños y niñas de la unidad educativa Carlos Rigoberto Vintimilla.
- Diseñar un plan de implementación de estrategias de control de conductas disruptivas mediante IA en la unidad educativa Carlos Rigoberto Vintimilla.
- Evaluar el impacto de las estrategias de control de conductas disruptivas mediante IA.

### **3. Marco teórico**

#### **3.1 Definición de estrategias**

Según (Mendez-Álvarez, 2019), la etimología de "estrategia" proviene de Grecia, combinando las palabras "stratos" (ejército) y "agein" (guiar o dirigir). Inicialmente aplicado en el ámbito militar, se define como la habilidad o arte de liderar operaciones militares con el objetivo de alcanzar la victoria en conflictos. Sócrates, en sus reflexiones, realiza un análisis comparativo entre las acciones de un general en la guerra y las de un comerciante en su empresa, resaltando que ambos emplean la estrategia para lograr metas, gestionar objetivos predefinidos y manejar eficientemente los recursos disponibles.

Por otro lado el autor (Eduardo, 2020), menciona que la academia ha reconocido el concepto de estrategia como el proceso de toma de decisiones de los directivos en las organizaciones. Este proceso aborda objetivos, metas y la gestión de recursos, considerando el contexto actual y evaluando condiciones internas (fortalezas y debilidades) y externas (amenazas y oportunidades). La estrategia se enfoca en una innovación integral que abarca aspectos administrativos, tecnológicos, de productos y otros ámbitos organizacionales, con el propósito de crear valor. En última instancia, se espera que la estrategia contribuya al crecimiento, la rentabilidad y la sostenibilidad a largo plazo de la empresa en su entorno.

#### **3.2 Estrategias Educativas**

La estrategia educativa según lo señalado por (Vargas-Murillo, 2020), constituye un conjunto de acciones planificadas con el propósito de alcanzar un objetivo específico o resolver una problemática determinada. Su finalidad radica en facilitar la articulación, integración, construcción y adquisición de conocimientos tanto por parte de docentes como de estudiantes en el ámbito académico.

Además, los autores (Heras Colàs et al., 2019), destacan que el propósito de las estrategias educativas es promover el empoderamiento de los estudiantes, su capacidad de superar adversidades y su compromiso, con el fin de impulsar un cambio hacia el bienestar de la comunidad en general.

Asimismo, el autor (Rojas Suárez, 2019), en la Revista Scientific, indica que las estrategias educativas deben ser innovadoras, con el objetivo de atraer y mantener el interés de los estudiantes, generando cambios en su actitud, habilidades y competencias que favorezcan el crecimiento y desarrollo cognitivo y personal. Además, estas estrategias deben brindar oportunidades para que los estudiantes descubran, sean creativos e inicien nuevas ideas en el proceso de construcción de su propio conocimiento.

Siguiendo las aportaciones de los autores previamente citados, se deduce que las estrategias educativas buscan transformar la experiencia pedagógica, impactando no solo en el aprendizaje académico, sino también en el desarrollo personal y social de los estudiantes, creando un ambiente enriquecedor que facilite el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes.

### **3.3 Estrategias Educativas en el nivel de preparatoria**

Según Torroella (2013) citado por (Basantes Yauli, 2019), se postula la existencia de diversas estrategias destinadas a fomentar los procesos de aprendizaje, con énfasis en la importancia de estas en el ámbito educativo para estimular el desarrollo integral del individuo. El autor se concentra en la incentivación de habilidades que abarcan desde la convivencia consigo mismo y con otros, hasta las capacidades cognitivas de pensamiento, valoración y creatividad. Asimismo, se destaca la imperativa consideración de aspectos como el autocuidado, la promoción de la formación integral, el autoconocimiento, la mejora de la autoestima, el fortalecimiento de la voluntad, la habilidad de orientarse, la estructuración de una jerarquía de valores y la concepción de proyectos de vida.

### **3.4 Tipos de estrategias educativas en el nivel de preparatoria**

#### **3.4.1 Estrategias Didácticas**

Las estrategias didácticas según Flores et al., (2017) citado por (Ribadeneira Cuñez, 2020), sostienen que las estrategias didácticas constituyen los procedimientos y recursos empleados por los educadores con el fin de fomentar aprendizajes significativos. Estas estrategias se dividen en dos categorías principales: las de enseñanza y las de aprendizaje.

Las estrategias de enseñanza son herramientas empleadas por el docente para estimular y facilitar la adquisición de conocimientos significativos por parte de los estudiantes. Ejemplos de estrategias didácticas para la enseñanza situada incluyen el método de problemas, el juego de roles, el uso de situaciones (casos), el método de indagación, la tutoría, la enseñanza por descubrimiento y el método de proyectos.

De acuerdo con la investigación llevada a cabo en la Revista Cognosis, los autores (Rivera & Guillén, 2022), en el contexto de las estrategias de enseñanza, el rol del docente se concibe como el de una figura con la capacidad de brindar apoyo a los estudiantes desde un nivel emocional profundo, fomentando un ambiente de confianza mutua. Además, el docente se desempeña como un motivador, guía, orientador y facilitador en cada uno de los procesos de aprendizaje, los cuales están estrechamente vinculados a la familia, la institución educativa y el entorno que rodea a los estudiantes.

Por otro lado, las estrategias de aprendizaje son utilizadas por el estudiante con el propósito de reconocer, aprender y aplicar la información o contenidos. Estas estrategias representan tanto un procedimiento como un instrumento psicopedagógico que el estudiante adquiere y emplea intencionalmente como recurso para lograr un aprendizaje significativo.

#### **3.4.2 Estrategias de enseñanza afectiva**

Según Sarmiento (2016), citado por (Basantes Yauli, 2019), el propósito de estas estrategias de enseñanza es que los educandos adquieran nuevos conocimientos a partir de sus



impulsos lúdicos, destacando la importancia de estimular su interés por aprender. En este enfoque, el estudiante se convierte en el protagonista de dichas estrategias, mientras que el docente desempeña el papel de guía, orientando el proceso de aprendizaje para inducir ideas que despierten la curiosidad del estudiante y lo motiven a interesarse activamente por el conocimiento.

### **3.4.3 Estrategias lúdicas**

Los autores (Muñoz Tonguino et al., 2021), sostienen que la estrategia lúdica y sus diversas manifestaciones representan un camino altamente efectivo, especialmente en el caso de niños y niñas en edad escolar, dado su aporte significativo a las diversas dimensiones del ser humano, tales como la socioafectiva, la motriz y la cognitiva. En el ámbito socioafectivo, la lúdica desempeña un papel crucial al facilitar la adquisición de autoconfianza y la toma de decisiones.

Estas estrategias no solo fomentan la convivencia y el trabajo colaborativo, sino que también fortalecen capacidades, habilidades y valores. Las distintas expresiones de la lúdica, que abarcan el juego, la música, el teatro, el arte, la literatura y la danza, contribuyendo al desarrollo integral de los individuos.

### **3.4.4 La Gamificación**

La Gamificación como estrategia de aprendizaje según (Gracia et al., 2021), se considera como motivadora para generar cambios en los comportamientos de los estudiantes. Este enfoque se caracteriza por estimular continuamente el interés y la creatividad de los alumnos en la realización de sus actividades y tareas. El propósito fundamental es contribuir al desarrollo de individuos con habilidades críticas, capacitándolos para abordar problemas de manera coherente, logrando una autonomía en el proceso de aprendizaje.

Para esta investigación, la gamificación se destaca como la estrategia más eficaz para utilizar con la Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito educativo. La razón principal radica en

que los elementos lúdicos, como recompensas, desafíos y niveles, poseen un poder motivador único que impulsa a los estudiantes a interactuar, experimentar y aprender de manera participativa. Al ofrecer un entorno de aprendizaje interactivo, la gamificación no solo captura la atención de los estudiantes, sino que también facilita un proceso educativo más atractivo y envolvente. Este enfoque no solo utiliza la tecnología de la IA de manera efectiva, sino que también nutre el proceso de aprendizaje al hacerlo más dinámico y adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante.

### **3.5 Estrategias de Control**

Los autores Albert y Félix (2007) citado por (Viciano Salinas, 2018) postulan la existencia de diversas estrategias de control.

#### **3.5.1 Refuerzo positivo**

Proporciona una reacción favorable (como premios, reconocimientos, elogios, atención o afecto) después de observar un comportamiento favorable, lo que aumenta la posibilidad de que dicho comportamiento se vuelva a manifestar.

#### **3.5.2 Refuerzo negativo**

Consiste en quitar un estímulo o introducir una circunstancia negativa en respuesta a la conducta no deseada del individuo. Al realizar esta acción, se promueve y refuerza la aparición más frecuente del comportamiento deseado.

#### **3.5.3 Modelado**

Este método busca proporcionar al estudiante con comportamiento disruptivo un modelo a seguir, mostrando brevemente una conducta deseada a través de una persona de referencia para que el alumno pueda observar e imitar.

#### **3.5.4 Encadenamiento**

Implica premiar al niño después de llevar a cabo una serie de comportamientos que están interconectados, creando así una secuencia lógica de acciones. Este enfoque puede emplearse

para impartir nuevas habilidades o para fortalecer la relación entre conductas, asegurando su continuidad de manera natural.

La intervención en el control de conducta, mediante estrategias como el refuerzo positivo, el refuerzo negativo, el modelado y el encadenamiento, es esencial para abordar estas manifestaciones y promover un entorno educativo positivo. En particular, la intervención en el control de modelado se destaca porque proporciona a los estudiantes con comportamientos disruptivos un modelo a seguir. Mostrar conductas deseables a través de un modelo de referencia les brinda la oportunidad de observar e imitar, facilitando la adopción de comportamientos más apropiados y contribuyendo a la reducción de conductas disruptivas en el entorno escolar.

En la presente clasificación, hemos incorporado a nuestro proyecto diversas estrategias, entre ellas las lúdicas, estrategias de control como el modelado, y la estrategia de gamificación. La aplicación de estrategias lúdicas proporciona a los niños y niñas la oportunidad de aprender de manera más efectiva a través del juego. El modelado, que se basa en la observación e imitación, facilita la adaptación de comportamientos adecuados para su etapa de desarrollo, contribuyendo así a la reducción de conductas disruptivas.

Al fusionar estas estrategias con elementos de la gamificación, no solo perseguimos la disminución de conductas inapropiadas, sino que también implementamos un sistema de recompensas. Esto nos brinda la oportunidad de gratificar a los infantes cuando observamos una reducción de dichas conductas o se producen cambios favorables en sus comportamientos. La gamificación, al proporcionar incentivos y reforzar positivamente las mejoras, se convierte en un componente sumamente valioso para el control de conductas en nuestro enfoque.

### **3.6. Definición de Conducta**

La conducta se define como la “Manera con que las personas se comportan en su vida y acciones.” (ASALE & RAE)

Por otro lado, los autores Oldham, Skodol y Bender (2007), citado por (Nieto Sanz, 2019), expresan que la conducta se utiliza como indicador de la personalidad, respaldando la noción de que nuestra identidad se construye a través de nuestras acciones.

### **3.7 Conductas Disruptivas**

Según el (*DSM 5*, 2020), conductas disruptiva hace referencia al comportamiento inapropiado para la edad cronológica del niño o para lo esperado según su edad.

Los autores (Zambrano et al., 2021), en la Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación destacan que las conductas disruptivas se pueden describir como comportamientos que obstaculizan o dificultan el proceso de aprendizaje, alterando la dinámica de los grupos y causan interferencias en las relaciones sociales en general. Estas conductas afectan tanto a la persona que las lleva a cabo como al entorno que las presencia, sufriendo las consecuencias de acciones y comportamientos inapropiados.

Según Carrasco, 2018 citado por (Macías Figueroa, 2021), define el término como un comportamiento antisocial, donde una o varias personas exhiben una ruptura significativa con las pautas de conducta y valores generalmente aceptados, amenazando la armonía e incluso la supervivencia del grupo. Este comportamiento se caracteriza por acciones hostiles y provocadoras que incitan a la desorganización de las actividades interpersonales y grupales.

Las conductas disruptivas para (Santos et al., 2020), pueden interpretarse como una expresión consciente o inconsciente de descontento por parte del alumno respecto a una situación que no le resulta satisfactoria, ya sea de índole familiar, curricular, relacional o emocional. Los factores que propician la manifestación de estas conductas pueden actuar como

causas, desencadenantes o simplemente catalizadores de dicho comportamiento. Los factores predisponentes son aquellos que facilitan la aparición o intensifican las conductas disruptivas.

La labor de enseñanza en las actividades planificadas es afectada debido a la interferencia de los estudiantes que tienen comportamientos inapropiados dentro del aula. Según un estudio de caso realizado en la Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas por (Valencia et al., 2020), infieren que los estudiantes que presentan comportamientos disruptivos no siguen las reglas establecidas por el profesor o profesora, lo que resulta un retraso en el desarrollo del proceso de enseñanza.

La aparición de estas conductas puede estar relacionada con diversos factores, como problemas familiares, desafíos emocionales o sociales, entre otros. La gestión efectiva de las conductas disruptivas es fundamental para mantener un entorno educativo saludable y productivo.

### **3.8 Características de las conductas disruptivas en los estudiantes**

Las conductas disruptivas se presentan de diversas maneras tanto dentro como fuera del entorno escolar, manifestando comportamientos inapropiados en relación con su entorno social y afectando negativamente sus relaciones con sus compañeros.

Según lo señalado por Miranda y Fontalvo (2019) citado por (Macías Figueroa & alarcón barcia, 2021), el propósito de facilitar la comprensión y la identificación de problemas de conductas disruptivas en los alumnos se alude a las siguientes características que tienden a manifestarse con mayor frecuencia en los educandos:

- Realizar ruidos corporales (eructos, risas, silbidos, gritos, ecos).
- Hacer ruidos con objetos (tirar cosas al suelo, golpear la mesa, usar las mesas a modo de tambor).

- Levantarse constantemente y sin permiso del sitio, andar por la clase, salir y entrar del aula sin autorización. irrumpir reiteradamente el ritmo de la clase con preguntas absurdas.
- Estropear, pintar, escribir y romper los materiales comunes e individuales que están dentro del aula.
- Insultar a los compañeros, burlarse de ellos, quitarles cosas y escondérselas, amenazarlos y agredirlos.
- Mostrar comportamientos negativos hacia el docente, desafiarlo, amenazarlo o negarse a cumplir las tareas y normas establecidas.

Con respecto a las expresiones previamente señaladas, según las indicaciones de Miranda y Fontalvo (2019), y en consonancia con nuestras observaciones, hemos identificado ciertos comportamientos que se manifiestan con mayor intensidad en el aula. Estos incluyen la generación de ruidos con objetos, levantarse de manera constante y sin autorización del lugar asignado, así como la agresión hacia sus compañeros. Basándonos en estas observaciones y siguiendo las recomendaciones de Miranda y Fontalvo (2019), hemos optado por abordar directamente estas conductas para promover un ambiente escolar más favorable y constructivo.

### **3.9 Definición de Inteligencia Artificial**

Según la definición de Rouhiainen, la Inteligencia Artificial (IA) se refiere a la capacidad de las máquinas para utilizar algoritmos, aprender a partir de datos y aplicar el conocimiento adquirido en el proceso de toma de decisiones, imitando así el proceso de toma de decisiones humanas. La característica distintiva de la Inteligencia Artificial (IA) radica en que los dispositivos habilitados con esta tecnología no requieren períodos de descanso y tienen la capacidad de analizar simultáneamente grandes volúmenes de información, (Rouhiainen, 2018)

### **3.10 Tipos de Inteligencia Artificial**

La Inteligencia Artificial (IA) se basa en algoritmos y modelos matemáticos que permiten a las máquinas aprender de los datos y mejorar su desempeño con el tiempo.

Para (Ferreira, 2021), existen diferentes tipos de Inteligencia Artificial (IA):

#### **3.10.1 Inteligencia Artificial Estrecha (ANI)**

ANI hace referencia a sistemas de Inteligencia Artificial (IA) meticulosamente diseñados y entrenados para ejecutar tareas específicas y limitadas, destacándose por su falta de adaptabilidad a los requisitos particulares de un sistema o máquina.

Las clasificaciones técnicas categorizan al ANI como una forma Inteligencia Artificial (IA) que carece de la capacidad para emular el comportamiento humano. Su aplicación se observa en funciones específicas, como la operación de asistentes virtuales notables, entre los cuales se incluyen Siri y Alexa.

#### **3.10.2 Inteligencia Artificial General (AGI)**

La habilidad de ajustarse a diversas situaciones confiere a esta entidad una aptitud de resolución que se asemeja estrechamente al funcionamiento cognitivo humano. Es precisamente esta característica la que la posiciona como una forma de inteligencia notablemente más profunda.

AGI se presenta como un modelo profundo y fuerte, capaz de aprender, adaptarse a diferentes escenarios y comprender las interacciones humanas de manera precisa. A diferencia de las máquinas que replican acciones humanas, AGI se distingue por su capacidad de estudio y comprensión más avanzada.

#### **3.10.3 Superinteligencia Artificial (ASI)**

La Superinteligencia Artificial (ASI) se distingue como un nivel avanzado de Inteligencia Artificial (IA) que sobrepasa de manera significativa la capacidad cognitiva humana en prácticamente todos los aspectos.

En lugar de limitarse a reproducir el comportamiento humano, la ASI supera esta capacidad, siendo incluso concebida como capaz de realizar un pensamiento superior y exhibir una destreza superior a la humana. Esta categoría de Inteligencia Artificial (IA) se halla actualmente en una etapa de desarrollo continuo y perfeccionamiento, caracterizada por su estado avanzado de evolución.

Se ha optado por la Inteligencia Artificial (IA) general (AGI) dentro de esta clasificación debido a que sus atributos se alinean de manera precisa con la temática que queremos abordar. Esta elección se ajusta a nuestras estrategias para enfrentar conductas disruptivas y simplifica la implementación en el ámbito educativo. Se fundamenta en que la AGI, al poseer la capacidad de comprender y procesar información de manera general, facilita la creación de avatares con capacidades multifacéticas para abordar diversos aspectos del comportamiento infantil.

### **3.11 La Inteligencia Artificial en Educación**

El propósito de la educación en la era de la Inteligencia Artificial (IA) para, (Moreno Padilla, 2019b), reside en la concepción y desarrollo de programas educativos que faciliten entornos de aprendizaje adaptativos y personalizados. La finalidad primordial de esta perspectiva radica en la consecución de un enfoque pedagógico que optimice tanto la adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes como el proceso de suministrar información. Esta optimización se traduce en la capacidad de la IA para generar estrategias pedagógicas efectivas y específicas que se ajusten a las necesidades individuales de los alumnos, asegurando así un proceso educativo más eficaz y pertinente en el ámbito de la educación contemporánea.

La integración de la Inteligencia Artificial (IA) como herramienta tecnológica en beneficio de la Educación Inicial ha sido una elección deliberada, seleccionándola sobre otras alternativas. La IA ofrece la posibilidad de crear contenidos educativos adaptados a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Este enfoque permite que los estudiantes dispongan de



materiales de aprendizaje personalizados, generando recursos específicos que no solo abordan la conducta disruptiva, sino que también fortalecen la participación y el compromiso del estudiante en el proceso educativo.

La presencia de diversas herramientas de Inteligencia Artificial (IA) especializadas en la creación de contenido audiovisual, como Microsoft Bing-Generador de imágenes, Discord, Microsoft Clipchamp, Oji, ElevenLabs, D-ID, Suno AI y TikTok, sirve como un ejemplo representativo de la amplia variedad de aplicaciones disponibles en el ámbito de la Inteligencia Artificial (IA). Este conjunto de herramientas ilustra la diversidad de usos que abarcan desde la generación de imágenes hasta la producción de contenido multimedia en plataformas de redes sociales como TikTok. La existencia y utilidad de estas herramientas resaltan la creciente importancia de la Inteligencia Artificial (IA) en la creación de contenido, proporcionando soluciones innovadoras y eficaces para la producción de material audiovisual.

### **3.12 Estrategias de la IA en educación**

La Inteligencia Artificial (IA) desempeña un papel cada vez más importante en el ámbito educativo, ofreciendo una variedad de estrategias para mejorar la enseñanza y el aprendizaje (Fernández de Silva, 2023).

A continuación, se presentan tres estrategias principales de la IA en la educación:

- **Análisis de datos de aprendizaje:** se centra en el uso de datos recopilados de estudiantes y sus actividades de aprendizaje para tomar decisiones informadas sobre la enseñanza y la gestión de instituciones educativas.
- **Creación de materiales educativos personalizados:** se emplean para personalizar la experiencia de aprendizaje de los niños. Esto garantiza que los materiales educativos sean relevantes y adecuados para las necesidades y preferencias de cada estudiante.

- **Identificación de problemas de aprendizaje:** se utiliza para identificar falencias en el aprendizaje tempranamente. A través de la recopilación y el análisis de datos, es posible detectar a los estudiantes que necesiten apoyo adicional.

La creación de materiales educativos personalizados es, sin duda, una estrategia importante y valiosa para abordar conductas disruptivas en los niños y niñas, ya que puede adaptarse a las necesidades individuales de cada uno y brindar un enfoque más efectivo en el desarrollo de habilidades. Además, la tecnología educativa puede ser una herramienta útil para lograr esta personalización de manera efectiva y eficiente.

La Inteligencia Artificial (IA), hace énfasis en la gamificación, para abordar conductas disruptivas en distintos contextos, ofreciendo intervenciones más efectivas y personalizadas para la gestión de comportamientos desafiantes. La gamificación se presenta como una herramienta fundamental en este abordaje, porque posibilita la incorporación de diversas formas de representación, tales como avatares, ritmos, música, movimientos y voces.

### **3.13 Gamificación**

El término "gamificación" deriva de la palabra inglesa "game", que significa juego. Según Kapp (2012) citado por (Flores Aguilar & Fernández-Río, 2021), la gamificación implica la aplicación de las mecánicas y dinámicas presentes en los juegos, así como la estética y el pensamiento lúdico (game thinking), con el propósito de involucrar a las personas, motivar acciones, fomentar el aprendizaje y abordar problemas.

En última instancia, la gamificación busca aprovechar el potencial de los juegos, basándose en las contribuciones de la industria de los videojuegos, así como en la diversión asociada a ellos, con el objetivo de motivar y provocar un cambio en el comportamiento de las personas, ya sea para mejorar la salud o el estado físico y optimizar el desempeño laboral.

### **3.14 Gamificación Educativa**

El concepto de gamificación según Llorens et al., (2016) citado por (Lázaro, 2019), es la aplicación de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos inherentes a los juegos en contextos ajenos a los mismos. Este enfoque tiene como objetivo la transmisión de un mensaje o contenidos específicos, así como la modificación de comportamientos, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

En el contexto educativo, la gamificación, según la conceptualización de Pilar Rivero (2017) citado por (Mallitasig Sangucho & Freire Aillón, 2020), se refiere a la introducción de elementos y dinámicas de juego en entornos no asociados inicialmente a dicha actividad. Esta estrategia busca enriquecer las experiencias de aprendizaje en el aula, incentivando la participación de los estudiantes mediante mecanismos motivadores (Rivero, como se citó en Navarrete García, 2017; Romero Zegarra, 2016; Barragán Piña et al., 2015).

### **3.15 Clasificación de los elementos de Gamificación**

La gamificación, según los principios propuestos por Werbach, se sustenta en tres fundamentos clave:

#### **3.15.1 Dinámicas**

Representan el concepto subyacente y la estructura implícita del juego. Estas dinámicas establecen el marco general que guía la experiencia de gamificación en un entorno específico.

#### **3.15.2 Mecánicas**

Refiere a los procesos que estimulan y facilitan el desarrollo del juego. Estas mecánicas son los elementos dinámicos que activan la participación y la interacción, contribuyendo así a la inmersión del individuo en la experiencia de aprendizaje.

#### **3.15.3 Componentes**

Corresponden a las implementaciones concretas de las dinámicas y mecánicas. Incluyen elementos tangibles como avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos,

entre otros. Estos componentes concretos enriquecen y personalizan la aplicación de la gamificación en contextos específicos.

Esta perspectiva integral propuesta por Werbach destaca la importancia de combinar los aspectos conceptuales, dinámicos y tangibles para crear experiencias de gamificación efectivas y significativas en diversos contextos educativos (Mallitasig Sangucho & Freire Aillón, 2020).

#### **4. Metodología**

El proyecto de investigación se realiza bajo la metodología mixta (cualitativa-cuantitativa), lo que permitió tener un mejor enfoque para explorar, comprender y fundamentar la problemática de estudio.

En el enfoque cualitativo, se llevó a cabo una revisión exhaustiva del marco teórico, permitiendo fundamentar diversas perspectivas relacionadas con el fenómeno de estudio. En este enfoque, se empleó la observación directa, esta metodología facilitó la verificación de las dificultades de comportamiento experimentadas por los estudiantes en el primer año de preparatoria. Se empleará una versión adaptada de un test diseñado originalmente para la observación de conductas disruptivas en niños y niñas de nivel primario.

Por otro lado, en el enfoque cuantitativo, se prevé la utilización de encuestas dirigidas tanto a los docentes como a los padres de familia. El propósito de estas encuestas es el de obtener información sobre el comportamiento aplicadas en el entorno doméstico-educativo y verificar si los estudiantes las cumplen. Este enfoque se basa en la recopilación de datos numéricos procedentes de una muestra representativa de la población estudiantil, específicamente, de los alumnos que cursan el primer año de preparatoria, cuyas edades oscilan entre 5 y 6 años.

## **5. Propuesta metodológica**

### **5.1 Tipo de propuesta**

La metodología propuesta tiene como objetivo gestionar las conductas disruptivas de niños y niñas de 5 a 6 años, promoviendo actitudes positivas tanto en el entorno escolar como fuera de él. Se propone utilizar la Inteligencia Artificial (IA) como herramienta tecnológica para crear videos, adivinanzas y cuentos, con el fin de fomentar habilidades sociales y cognitivas como la convivencia, valores, normas y reglas. Esta estrategia busca generar enfoques innovadores que capturen la atención de los infantes.

En el contexto de la gamificación, se plantea premiar a los niños y niñas con caritas o sellitos de bronce, plata y oro cuando demuestren mejoras en sus comportamientos. De esta manera, se busca que el niño comprenda que al cumplir con estos requisitos recibirá una gratificación, representada no por una nota, sino por un símbolo. Este sistema se implementa con el propósito de fomentar y reconocer las conductas positivas, al mismo tiempo que desincentiva la repetición de comportamientos no deseados.

Es fundamental resaltar que la implementación efectiva de estas estrategias depende de la responsabilidad de la docente.

### **5.2 Partes de la propuesta**

La propuesta comprende la guía de estrategias de aprendizaje lúdico que se estructura de la siguiente manera:

- Portada
- Introducción
- Destrezas
- Objetivos
- Cuentos
- Canciones

- Adivinanzas
- Recomendaciones

Cada sección ha sido cuidadosamente diseñada y estructurada con el objetivo de facilitar la implementación eficaz de estrategias educativas lúdicas.

### 5.2.1 Cuentos

Abarcan narrativas que, más allá de adherirse a las normativas lingüísticas, expresan una profunda apreciación por la naturaleza, los animales y, sobre todo, ofrecen cuentos destinados a enfrentar temores o inquietudes en los infantes. Para la concepción de estas estrategias, hemos empleado herramientas de Inteligencia Artificial (IA), entre las que se incluyen:

- **Microsoft Bing-Generador de imágenes:** Este producto facilita a los usuarios la generación de imágenes mediante Inteligencia Artificial (IA) utilizando DALL·E 3.
- **Discord:** Se trata de una aplicación de comunicación gratuita que, a través de su función Pika, estimula la creatividad y la expresión artística.
- **Microsoft Clipchamp:** Esta herramienta posibilita la combinación de vídeos, imágenes y archivos de audio, así como la adición de texto y efectos, contribuyendo así a la creación de contenidos visuales y auditivos enriquecidos.
- **Canva:** Permite crear diferentes tipos de arte - (**Generador de código QR**).

### 5.2.2 Adivinanzas

Más allá de ser concebidas como elementos dinámicos y breves, se configuran para estimular el pensamiento y poner a prueba la imaginación del niño. En la guía, se presentarán 11 adivinanzas generadas a través de herramientas especializadas, entre las cuales se encuentran:

- **Oji:** Este generador de arte basado en Inteligencia Artificial (IA) se encarga de crear nuevas imágenes sorprendentes a partir de retratos, proporcionando una dimensión visual única a las adivinanzas.
- **ElevenLabs:** Como empresa de software, se dedica al desarrollo de herramientas de síntesis de voz y conversión de texto a voz con sonido natural mediante Inteligencia Artificial (IA), lo cual añade un componente auditivo enriquecedor a las adivinanzas.
- **D-ID:** Esta plataforma de creación de videos generados por Inteligencia Artificial (IA) permite la producción de videos de alta calidad y atractivos, ofreciendo una dimensión audiovisual única para complementar las adivinanzas en la guía.

### 5.2.3 Canciones

Se refleja una cuidadosa adhesión a normas y reglas, y en sus letras se abordan temas como el amor y el cuidado personal, con el objetivo de fomentar la autonomía. En el proceso de concepción de estas estrategias, hemos empleado la herramienta de:

- **Suno AI:** Esta herramienta potenciada por Inteligencia Artificial (IA) permite la creación de música sobre diversos temas de manera gratuita.
- **TikTok:** es una red social de origen chino para compartir videos cortos mediante esta herramienta utilizamos el efecto “Tu caricatura”.

**Tabla 1**

*Descripción de la propuesta*

<b>Conductas</b>	<b>Estrategia</b>	<b>Herramienta</b>	<b>Producto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transgresión de normas y reglas</li> </ul>	<b>Lúdica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Bing-Generador</li> </ul>	Cinco cuentos que exploran la colaboración y el trabajo en equipo, impulsando el respeto a

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interrupciones constantes</li> <li>• Agresión hacia sus compañeros</li> </ul>	<p><b>Modelado</b></p> <p><b>Gamificación</b></p>	<p>de imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discord</li> <li>• Microsoft Clipchamp</li> <li>• Canva</li> </ul>	<p>las normas y reglas con énfasis en el amor y el cuidado personal.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oji</li> <li>• ElevenLabs</li> <li>• D-ID</li> </ul>	<p>Once adivinanzas breves y dinámicas para desarrollar el pensamiento y la imaginación. Al participar en este ejercicio, los estudiantes pueden aprender a esperar su turno, desarrollando la capacidad de ser más pacientes y respetuosos de los procesos y las reglas establecidas.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suno AI</li> <li>• TikTok</li> </ul>	<p>Diez canciones que influyen positivamente en el comportamiento de los niños y niñas al ofrecer mensajes educativos, reforzar conductas positivas, estimular la empatía y fomentar habilidades sociales, todo mientras se mantiene un ambiente atractivo y participativo.</p>

Fuente: las autoras



### 5.3 Destinatarios

Las estrategias basadas en Inteligencia Artificial (IA) han sido designadas para los niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla, cuyas edades comprenden entre los 5 y 6 años, al igual que para las 3 docentes de preparatoria.

**Tabla 2**

*Destinatarios*

NIVEL	VARONES	MUJERES	DOCENTES
Preparatoria	15	16	3

### 5.4 Técnicas utilizadas para construir la propuesta

#### 5.4.1 Ficha de observación

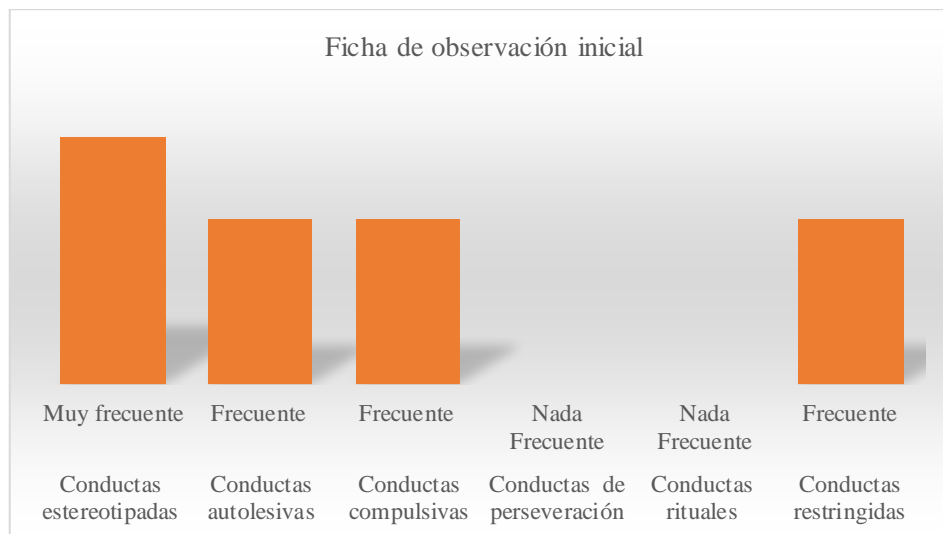
Una de las metodologías empleadas con los estudiantes de primer año de educación básica consistió en la aplicación de la ficha de observación desarrollada por Agustín E. Martínez González, conocida como RBS-R (Repetitive Behavior Scale-Revised). Esta ficha constituye una herramienta psicométrica específicamente diseñada para evaluar las conductas repetitivas en niños y niñas. Para su aplicación en un contexto grupal, se realizó una adaptación con la colaboración de una psicóloga profesional. El mismo que se implementa para medir de manera sistemática las conductas observables dentro del entorno del aula de clases. Ver en anexos, ilustración 51.

Según se observa en la figura 2, al implementar la ficha de observación, los datos indican que las conductas estereotipadas, tales como la ejecución de movimientos repetitivos sin un propósito aparente, como levantarse del asiento de forma constante, son llevadas a cabo por los infantes de manera "muy frecuente". Por otro lado, las conductas autolesivas, caracterizadas por acciones con la posibilidad de causar daño, como discutir con sus pares hasta llegar a la agresión física, se manifiestan de manera "frecuente". De manera similar, las conductas

compulsivas, ejemplificadas por la ejecución repetitiva de acciones como el chasqueo de dedos, ocurren de forma "frecuente". Por otro lado, las conductas restringidas, como la atención limitada durante la realización de las actividades dentro del aula, se presentan de manera "frecuente". Cabe destacar que todas estas conductas no se corresponden con la edad cronológica de la muestra en estudio.

## Ilustración 2

Ficha de observación inicial



### 5.4.2 Encuestas a las docentes

Las encuestas, llevadas a cabo a las docentes de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla, desempeñaron un papel fundamental al validar las situaciones previamente observadas.

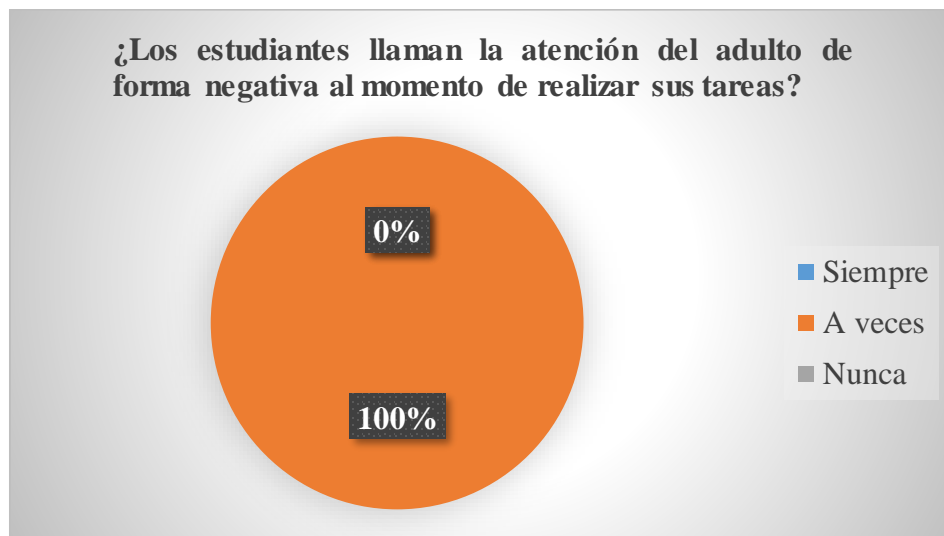
La encuesta dirigida a las docentes se estructura en dos secciones distintas. La primera sección aborda los datos demográficos individuales de cada docente, mientras que la segunda sección consta de 22 preguntas que exploran las conductas disruptivas exhibidas en el entorno escolar.

De acuerdo con las encuestas dirigidas a las docentes con respecto a la pregunta 10, como se observa en la ilustración 3, se puede analizar que los estudiantes "A veces" llaman la atención del adulto de forma negativa. Mediante la ficha de observación se ha podido constatar

que los estudiantes al momento de realizar sus tareas tienen comportamientos inadecuados tales como: realizar ruidos corporales, levantarse del puesto sin pedir permiso, molesta o pelean con los compañeros, etc., mostrando similitud con las características de conductas disruptivas que menciona los autores Miranda y Fontalvo (2019).

### Ilustración 3

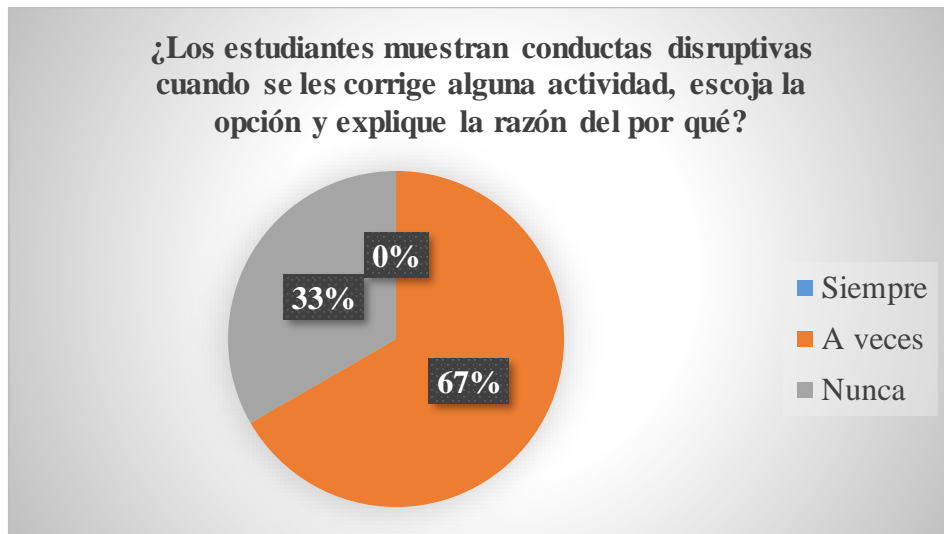
*Ítem 10 encuesta a docentes*



Como se evidencia en la ilustración 4, según los testimonios de las docentes, se observa que dos o tres estudiantes manifiestan conductas disruptivas al ser corregidos, mostrando resistencia y descontento al recibir indicaciones para repetir o ajustar alguna actividad. Algunas docentes han señalado que esta dinámica disruptiva puede extenderse entre los estudiantes, afectando la armonía en el aula y generando un ambiente que dificulta tanto la enseñanza como el aprendizaje para todos.

#### Ilustración 4

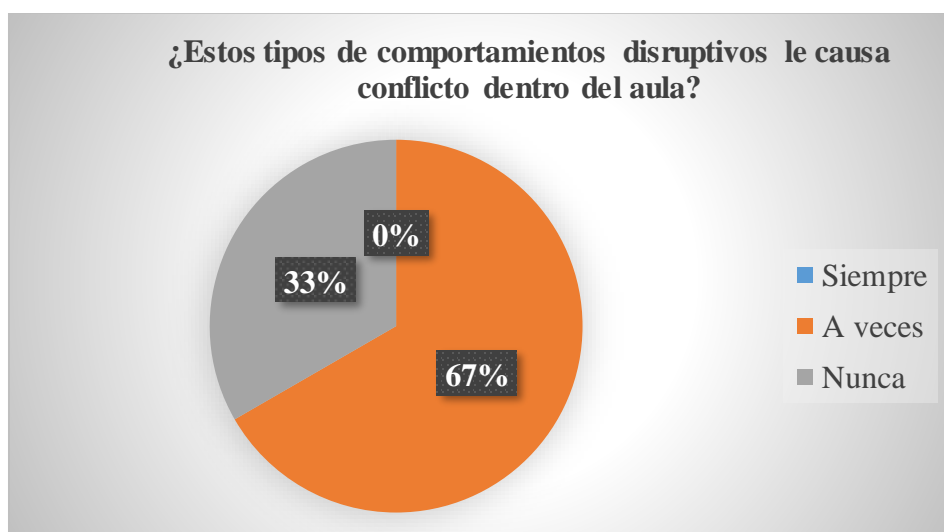
Ítem 18 encuesta a docentes



En la ilustración 5, se evidencia que en algunas instancias resulta molesto para las docentes, ya que algunos niños y niñas tienden a imitar estos comportamientos disruptivos, generando una dinámica que puede hacer que la clase sea un tanto incómoda para los demás estudiantes. La propagación de estas actitudes entre los estudiantes puede afectar negativamente el ambiente de aprendizaje y dificultar la concentración de los demás alumnos en la clase.

#### Ilustración 5

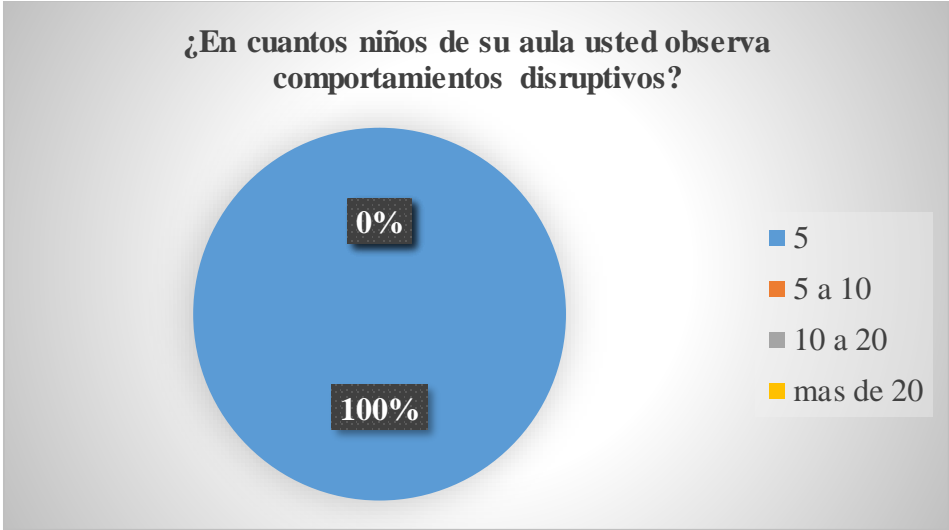
Item 19 encuesta a docentes



En la ilustración 6, se ha observado de manera consistente, a partir de los resultados recabados, que, en todos los cursos correspondientes al primer nivel de educación básica, se identifica un grupo de 4 a 5 infantes son los iniciadores de dichas conductas, ejerciendo una influencia determinante que conlleva a la imitación de estos comportamientos por parte de otros estudiantes. Este patrón identificado podría tener un impacto considerable en la dinámica del aula y en la efectividad general de la enseñanza.

**Ilustración 6**

*Ítem 21 encuesta a docentes*



En relación con la interrogante 22 sobre conductas disruptivas, según se evidencia en la ilustración 7, las docentes de preparatoria reportan que dichos comportamientos son más comunes entre los niños que entre las niñas.

## Ilustración 7

Ítem 22 encuesta a docentes



### 5.4.3 Encuestas a padres de familia

El enfoque principal de estas encuestas se centra en investigar la manifestación de conductas disruptivas fuera del entorno escolar, destacando similitudes notables.

La encuesta dirigida a los padres de familia se estructura en dos secciones. En la primera, se recopilan los datos demográficos del niño y de su representante, mientras que la segunda sección consta de 20 preguntas que abordan los comportamientos del niño en el entorno familiar.

A partir de los resultados obtenidos en la interrogante 5, presentada en la ilustración 8, se observa que el 40 % de los estudiantes demuestran respeto hacia las normas establecidas por sus padres en el ámbito doméstico, mientras que el 53 % no lo hace de manera regular. De esta deducción se infiere la necesidad de reforzar ciertas normas y reglas para fomentar una convivencia saludable con su entorno.

## Ilustración 8

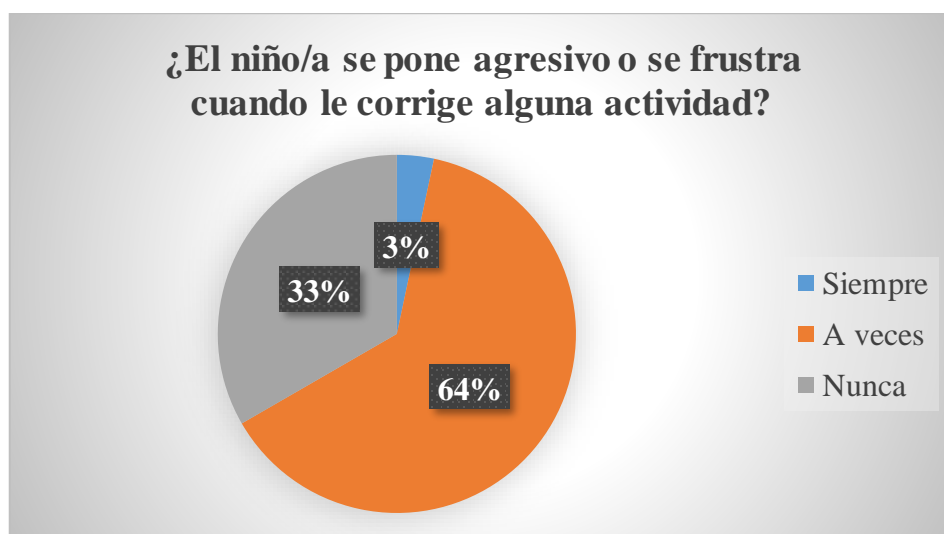
Ítem 5 encuestas a padres de familia



En relación con la ilustración 9, los resultados de las encuestas revelan que un significativo 64 % de los participantes, dentro del total considerado, manifiesta una conducta agresiva al ser corregidos en una actividad. Esta cifra destaca la magnitud del desafío que enfrentan los docentes al abordar las correcciones, subrayando la necesidad de implementar estrategias efectivas para manejar y reducir este comportamiento en el entorno educativo.

## Ilustración 9

Ítem 13 encuestas a padres de familia



Por otro lado, en la ilustración 10 se observa que los resultados de la pregunta 18 revelan que, con frecuencia, el 57 % de los padres de familia recurren a amenazas de castigo cuando el niño se niega a obedecer en el hogar. Esta práctica puede tener repercusiones negativas, ya que los niños y niñas pueden aprender comportamientos o actitudes basadas en las reacciones parentales inmediatas.

### **Ilustración 10**

*Ítem 18 encuestas a padres de familia*



En la ilustración 11, a través de los resultados de las encuestas, se ha podido evidenciar diversas conductas manifestadas por los infantes cuando no obtienen lo que desean. La tabulación de datos revela que un 52 % de los niños y niñas tiende a expresar su frustración llorando, mientras que el 20 % recurre a manifestar su descontento mediante gritos. Asimismo, el 17 % de los participantes muestra comportamientos de berrinches como respuesta a la insatisfacción.



## Ilustración 11

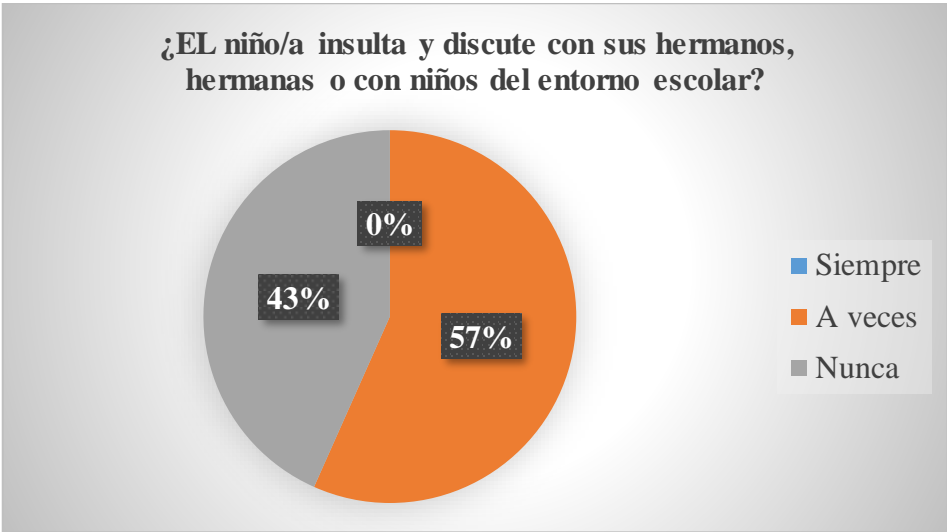
Ítem 19 encuestas a padres de familia



Basándonos en los resultados de la pregunta 20, presentados en la ilustración 12, se observa que en un 57 % de los casos, nuestra muestra participa en discusiones frecuentes con sus hermanos o hermanas. Estos hallazgos muestran similitudes con los resultados obtenidos a través de la ficha de observación, donde se evidencia que los infantes exhiben comportamientos inadecuados al pelearse con sus compañeros de clase, ya sea con su compañero del lado o del frente. Este comportamiento recurrente genera incomodidad para la docente, quien se enfrenta constantemente a esta situación sin contar con una estrategia clara para gestionarla.

**Ilustración 12**

*Ítem 20 encuestas a padres de familia*



5.5 Guía y aplicación de la propuesta



# INTRODUCCIÓN

Bienvenido/a

La guía diseñada para ofrecer recursos efectivos destinados a la modificación de conductas disruptivas en niños. A través de la combinación de herramientas educativas como canciones, adivinanzas y cuentos, nuestro objetivo es proporcionar a educadores estrategias prácticas y atractivas para fomentar un ambiente educativo positivo.

En esta guía, reconocemos la importancia de implementar estrategias positivas para reforzar conductas deseables en los niños. En este sentido, proponemos la inclusión de un sistema de recompensas como una herramienta efectiva y motivadora.

## **Recompensas:**

Incorporamos la propuesta de utilizar sellitos, estrellitas o medallitas como recompensas positivas para los niños. Cada recompensa será otorgado en reconocimiento a un logro o comportamiento destacado durante el día de clase.

## **Motivo de la Recompensa:**

Es esencial explicar claramente el motivo detrás de la entrega de recompensas. En este caso, las recompensas se otorgarán cuando se observe que una conducta previamente disruptiva ha dejado de ser repetitiva en el día de clase. Esta práctica busca reforzar y reconocer de manera positiva el esfuerzo y la mejora en el comportamiento de los niños fomentando un cambio positivo en sus conductas.

Josseline Mendoza  
Ibeth Guapacasa

# CUENTOS



## Objetivo

Fomentar la imaginación y habilidades, facilitando la resolución de conflictos y la superación de temores, con el propósito de mejorar la comunicación

Impactar positivamente en el desarrollo emocional y social de los niños, promoviendo la asimilación de nuevos conceptos y cultivando la empatía hacia su entorno.

## Destrezas

LL.1.5.2. Reflexionar sobre la intención comunicativa que tienen diversos textos de uso cotidiano.

LL.1.5.10. Construir significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal.

## Pasos a seguir

### PASO 1

Escoger la estrategia que deseas visualizar



### PASO 3

Escanea el código Qr hasta que aparezca un enlace



### PASO 2

Abrir la aplicación de cámara de tu teléfono celular



### PASO 4

Haz click sobre el enlace y se abrirá la información en tu navegador



# CUENTOS

## 1. La Fiesta en el Bosque



Ilustración 1: Microsoft Bing-  
Generador de imágenes



## 2. La Magia de los sentidos



Ilustración 2: Microsoft Bing-  
Generador de imágenes

## 3. Miguel y la Oscuridad



Ilustración 3: Microsoft Bing-Generador de imágenes

## 4. Amigos Peludos



Ilustración 4: Microsoft Bing-Generador de imágenes

# CUENTOS

## 5. Ciro y sus Amigos



Ilustración 5: Microsoft Bing-  
Generador de imágenes





# CANCIONES

## Objetivo

Estimular la imaginación infantil y promover el desarrollo muscular mediante la combinación con el baile, activando los sentidos y fomentando el equilibrio en los niños

Regularizar emociones vinculadas a la frustración, estrés o ansiedad, generando un ambiente de relajación que facilite un proceso de aprendizaje más efectivo.



## Destrezas

EF.1.7.3. Tener disposición para interpretar mensajes corporales producidos por otros, respetando las diferentes formas en que se expresen.

## Pasos para utilizar

### PASO 1

Escoger la estrategia que deseas visualizar



### PASO 3

Escanea el código Qr hasta que aparezca un enlace



### PASO 2

Abrir la aplicación de cámara de tu teléfono celular



### PASO 4

Haz click sobre el enlace y se abrirá la información en tu navegador



# CANCIONES

## 1. Mariposita



Ilustración 6: Microsof Bing-  
Generador de imágenes



## 2. El Baile del Pingüino



Ilustración 7: Microsof Bing-  
Generador de imágenes

# CANCIONES

## 3. Banquete de Armonía



Ilustración 8: Suno AI



## 4. Mi Amigo el Elefante



Ilustración 9: Suno AI

# CANCIONES

## 5. El baile del Pez



Ilustración 10: Suno AI



## 6. Aprendiendo y Jugando Juntos



Ilustración 11: Suno AI

# CANCIONES

## 7. Reglas de mi Aula



Ilustración 12: Suno AI



## 8. Mis manos Limpias



Ilustración 12: Suno AI

# CANCIONES

## 9. Cuquitos en mis Dientes



Ilustración 14: Microsoft Bing-  
Generador de imágenes

## 10. La rana Saltarina

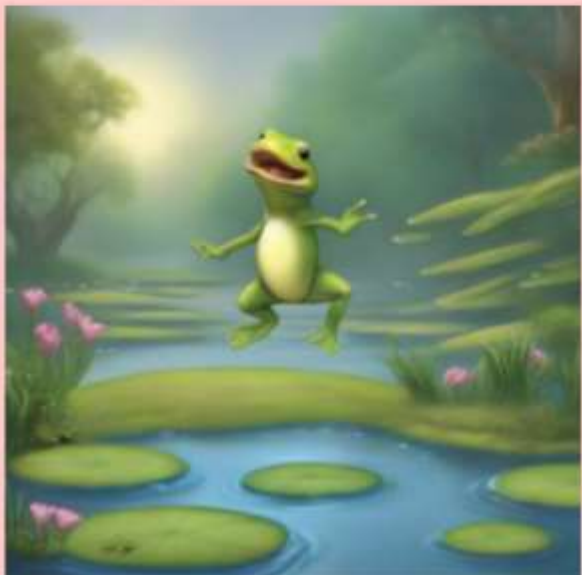


Ilustración 15: Microsoft Bing-  
Generador de imágenes

# ADIVINANZAS

## Objetivo

Promover la reflexión sobre el lenguaje en los niños, contribuyendo a un enriquecimiento integral en su aprendizaje, estimulando la imaginación.

Activar las mentes de los niños, creando un entorno propicio para el razonamiento y el aprendizaje, contrarrestando emociones negativas derivadas de la falta de motivación o aburrimiento.



## Destrezas

L.1.5.15. Utiliza recursos digitales para satisfacer sus necesidades de ocio y aprendizaje

## Pasos para utilizar

### PASO 1

Escoger la estrategia que deseas visualizar



### PASO 3

Escanea el código Qr hasta que aparezca un enlace



### PASO 2

Abrir la aplicación de cámara de tu teléfono celular



### PASO 4

Haz click sobre el enlace y se abrirá la información en tu navegador



# ADIVINANZAS

## 1. El sol



Ilustración 16: Microsoft Bing-Generador de imágenes



## 2. El canguil



Ilustración 17: Microsoft Bing-Generador de imágenes



# ADIVINANZAS

## 3. La sandía



Ilustración 18: Microsoft Bing-Generador de imágenes

## 4. La manzana



Ilustración 19: Microsoft Bing-Generador de imágenes

# ADIVINANZAS,

## 5. El arcoiris



Ilustración 20: Microsoft Bing-Generador de imágenes

## 6. El coco



Ilustración 21: Microsoft Bing-Generador de imágenes

# ADIVINANZAS,

## 7. La abeja



Ilustración 22: Microsof Bing-  
Generador de imágenes

## 8. La flor/flores



Ilustración 23: Microsof Bing-Generador  
de imágenes

# ADIVINANZAS

## 9. El guineo



Ilustración 24: Microsof Bing-  
Generador de imágenes

## 10. El pez



Ilustración 25: Microsof Bing-  
Generador de imágenes

## 11. El gato



Ilustración 26: Microsoft Bing-  
Generador de imágenes

## Recomendaciones

- Utilizar adecuadamente los recursos creados con herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en el entorno escolar.
- Presentar el contenido de los recursos creados con herramientas de IA a través de medios audiovisuales como TV/parlantes para obtener una mejor experiencia.



## **5.6 Resultados**

### **5.6.1 Ficha de Observación**

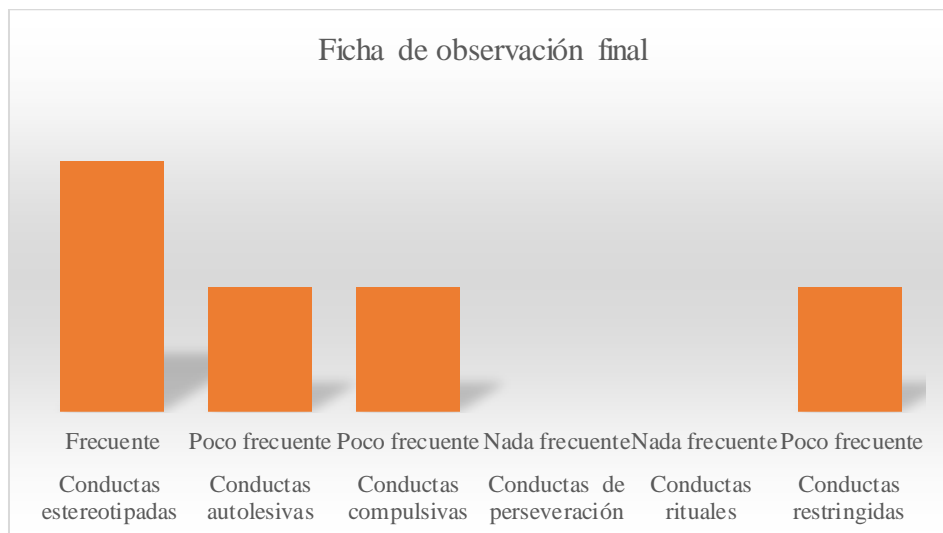
Se llevó a cabo una ficha de observación final con los niños y niñas de preparatoria con el propósito de evaluar si, al aplicar los recursos creados con Inteligencia Artificial (IA), se observa una disminución en las conductas disruptivas en el ámbito escolar.

Tal como se evidencia en la ilustración 13, al llevar a cabo una nueva aplicación de la ficha de observación, los resultados reflejan una disminución en la frecuencia de las conductas estereotipadas. Estas conductas, caracterizadas por movimientos repetitivos sin un propósito claro, como levantarse del asiento de manera constante, han pasado de ser catalogadas como "muy frecuentes" a ahora ser consideradas "frecuentes". De manera similar, las conductas autolesivas, representadas por acciones que involucran disputas con pares hasta llegar a la agresión física, han experimentado una disminución de la frecuencia, pasando de "frecuentes" a "poco frecuentes". Asimismo, las conductas compulsivas, ejemplificadas por la repetición de acciones como el chasquido de los dedos, han transitado de una categorización "frecuente" a "poco frecuente". Por último, las conductas restringidas, como la atención limitada durante las actividades en el aula, también han experimentado una reducción en la frecuencia, pasando de "frecuentes" a "poco frecuentes".

Estos hallazgos indican una disminución en las conductas disruptivas por parte de los estudiantes, sugiriendo que la implementación de recursos generados mediante Inteligencia Artificial (IA), como cuentos, canciones y adivinanzas, ha tenido un impacto positivo en la modulación de su comportamiento.

### Ilustración 13

*Resultados ficha de observación final*



#### 5.6.2 Encuesta a Docente

La encuesta final consta de 10 preguntas y tiene como objetivo explorar la percepción de la docente en relación con los recursos, como cuentos, canciones y adivinanzas, creados mediante Inteligencia Artificial (IA). Estos recursos fueron introducidos en el aula con los 31 niños y niñas con el fin específico de disminuir las conductas disruptivas.

En la ilustración 14, los resultados de la encuesta realizada a la docente señalan una notable disminución en las conductas disruptivas de nuestra muestra al utilizar recursos generados con Inteligencia Artificial (IA). Esta reducción resultó significativa en comparación con otras actividades implementadas.

## Ilustración 14

Item 5 encuesta a docente



Por otro lado la ilustración 15 muestra que, al incorporar estos recursos en el entorno educativo, la docente destaca que el 100% de los estudiantes muestra una participación activa. Además, resalta que estos recursos no solo reducen las conductas disruptivas, sino que también contribuyen al fortalecimiento del proceso de aprendizaje y promueven los valores entre los estudiantes.

## Ilustración 15

Item 6 encuesta a docente





En la ilustración 16, los resultados indican que la docente, en un 100%, estaría definitivamente dispuesta a incorporar regularmente estos recursos creados mediante Inteligencia Artificial (IA) en el aula con el objetivo de mejorar positivamente el ambiente educativo.

### **Ilustración 16**

*Item 7 encuesta a docente*



#### **5.6.3 Encuesta a los niños y niñas**

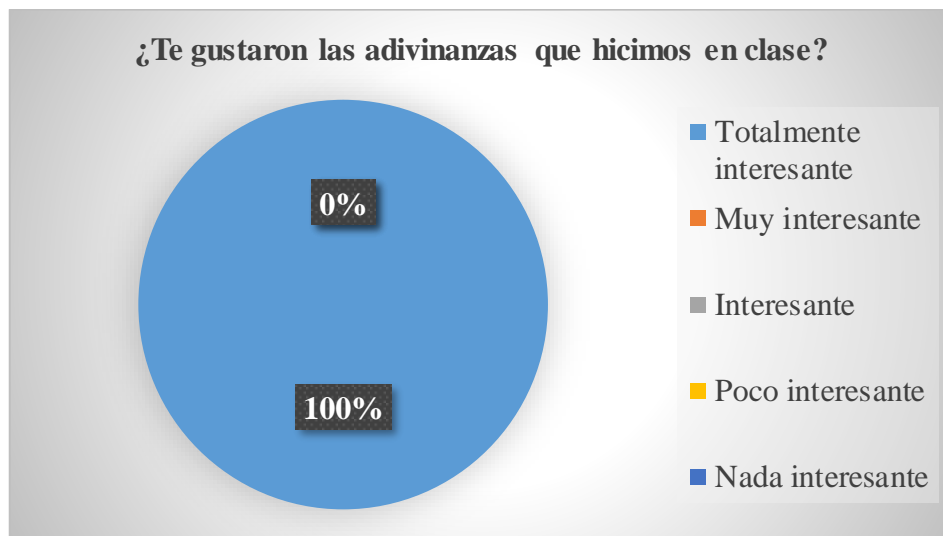
La encuesta realizada a los 31 estudiantes de nivel preparatoria se compone de dos secciones. La primera sección recopila datos demográficos del estudiante, mientras que la segunda consta de 13 preguntas formuladas en una escala Likert, que abarca desde aspectos positivos hasta negativos. Estas preguntas están diseñadas para explorar la percepción de los estudiantes en relación con los recursos como cuentos, canciones y adivinanzas que fueron implementados en el aula.

Como se evidencia en la ilustración 17, a través de las encuestas llevadas a cabo con los estudiantes de preparatoria, se destaca que el 100% de los participantes encontró sumamente atractivas las adivinanzas que fueron propuestas durante las clases. Este elevado nivel de interés sugiere que la actividad no solo fue bien recibida, sino que también generó un impacto positivo en el compromiso y la participación de los estudiantes. Es relevante destacar que, dentro de las

adivinanzas planteadas, la número 10, con la respuesta "el pez", fue percibida como la más accesible y fácil de interpretar por la totalidad de los encuestados. Contrariamente, la adivinanza número 11, con la respuesta "el gato", se identificó como un desafío mayor, generando cierta dificultad para algunos participantes.

### **Ilustración 17**

*Item 1 encuesta a los niños y niñas*



Con respecto a la ilustración 18, según los resultados de las encuestas realizadas, un 100%, expresaron haber disfrutado plenamente de los cuentos narrados durante las clases. Es importante destacar que, al indagar sobre sus preferencias, se observó que "La fiesta en el bosque" fue el cuento que mayormente les agradó, generando un alto nivel de satisfacción entre los estudiantes. Por otro lado, el cuento "Ciro y sus amigos" fue mencionado como el menos apreciado. Estos hallazgos proporcionan una visión más detallada sobre las preferencias y experiencias individuales, lo cual puede ser útil para adaptar futuras selecciones de cuentos en función de los intereses del grupo.

## Ilustración 18

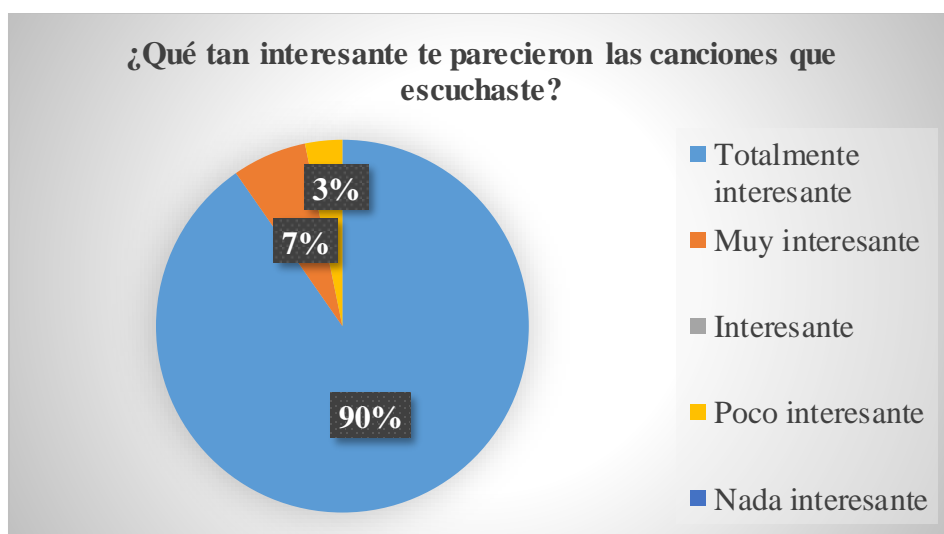
Item 4 encuesta a los niños y niñas



En base a las encuestas realizadas, se observa que el 90% de los participantes encontró las canciones presentadas como totalmente interesantes, mientras que un 7% las calificó como muy interesantes y un 3% como poco interesantes. Este amplio consenso positivo sugiere un alto nivel de aceptación y atractivo de las canciones en el grupo. Cabe destacar que, al indagar sobre sus preferencias, se identificó que "El baile del pez" es de las favoritas de los estudiantes, como se observa en la ilustración 19.

## Ilustración 19

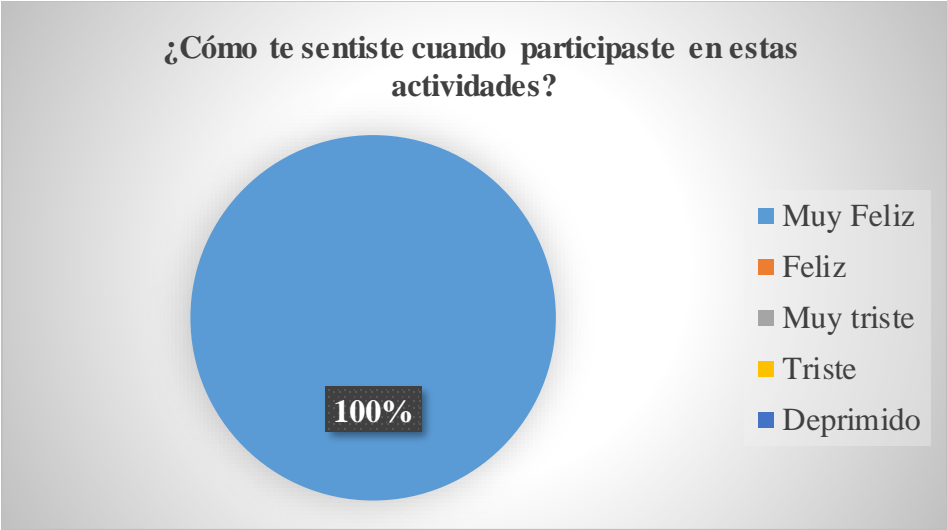
Item 7 encuesta a los niños y niñas



La ilustración 20 muestra que, los estudiantes manifestaron una gran felicidad al participar en estas actividades, subrayando la importancia positiva de las experiencias vividas. Al profundizar en sus respuestas, se pudo observar que el 100% de los niños compartió anécdotas específicas sobre momentos que les generaron entusiasmo y diversión durante las actividades. Esto resalta la capacidad de las actividades para cautivar su interés y crear una experiencia gratificante en el entorno del aula.

**Ilustración 20**

*Item 13 encuesta a los niños y niñas*



## 6. Conclusiones

- La exhaustiva identificación de estrategias de control de conductas disruptivas mediante Inteligencia Artificial (IA) ha ayudado a entender cómo estas estrategias pueden aplicarse de manera efectiva en la educación de niños y niñas en la unidad educativa Carlos Rigoberto Vintimilla. Los resultados indican claramente una mejora observable, ya que las conductas disruptivas han disminuido, pasando de ser muy frecuentes a frecuentes y poco frecuentes. Este cambio señala un progreso significativo en la gestión de comportamientos en el entorno educativo.
- El diseño meticuloso de un plan integral para la implementación de estrategias de control de conductas disruptivas mediante Inteligencia Artificial (IA) en la unidad educativa Carlos Rigoberto Vintimilla se presenta como una hoja de ruta sólida y adaptable. Este plan no solo aborda las necesidades específicas del entorno educativo, sino que también ofrece flexibilidad para ajustarse a las dinámicas cambiantes, asegurando una implementación exitosa y sostenible.
- La evaluación del impacto de las estrategias de control de conductas disruptivas mediante Inteligencia Artificial (IA) en la unidad educativa Carlos Rigoberto Vintimilla revela una notoria disminución en comportamientos disruptivos. Este análisis, respaldado por encuestas a docentes, destaca la eficacia de estas estrategias, subrayando la importancia de su integración para mejorar el ambiente educativo.

## **7. Recomendaciones**

- Estamos listas y comprometidas a brindar capacitación a los docentes, en el uso de nuevas herramientas, especialmente aquellas basadas en IA, para maximizar su efectividad en la gestión del aula y el control de conductas disruptivas.
- Se recomienda establecer un sistema de monitoreo continuo para evaluar la efectividad de las estrategias implementadas y realizar ajustes según sea necesario.
- Fomentar la participación de los padres en el proceso educativo, informándoles sobre las estrategias implementadas y brindándoles pautas para apoyar en casa.
- Mantener una actitud de adaptabilidad y flexibilidad ante posibles cambios en las dinámicas del aula y las necesidades de los estudiantes, ajustando las estrategias en consecuencia.

## 8. Bibliografía

- Conducta (s. f.). *Conducta / Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 13 de enero de 2024, de <https://dle.rae.es/conducta>
- Basantes Yauli, G. C. (2019). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO GUERRA"* [masterThesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1354>
- Chugñay Ilbay, A. M. (2023). *Estilos de crianza parental y su relación con las conductas disruptivas en niños*. [bachelorThesis, Universidad Ncional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10972>
- Eduardo, M. Á., Carlos. (2020). *Innovación organizacional: Cultura, condición para la estrategia*. Editorial Universidad del Rosario.
- Fernández de Silva, M. del R. (2023). *La inteligencia artificial en educación: Hacia un futuro de aprendizaje inteligente*. Escriba. Escuela de escritores. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=926431>
- Ferreira, K. (2021, julio 20). Tipos de inteligencia artificial: ¿cuáles existen y cómo funcionan? *Rock Content - ES*. <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-inteligencia-artificial/>
- Flores Aguilar, G., & Fernández-Río, J. (2021). Gamificación. *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*.
- Gracia, E. D., Pinto, A., Sáez, A., & Sierra, M. (2021). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje*.
- Heras Colàs, R., Vila, J., & Medir i Huerta, R. M. (2019). Estrategias educativas para comprender y actuar en el mundo actual. *Heras Colàs, Raquel Vila, Joan Medir i Huerta, Rosa M. 2019 Estrategias educativas para comprender y actuar en el mundo*

- actual Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano = Working Papers on Culture, Education and Human Development 15 3 73 83.* <https://dugidoc.udg.edu/handle/10256/17339>
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, 27, Article 27.
- Macías Figueroa, E. C. (2021). *Manejo de las conductas disruptivas en la convivencia estudiantil en la básica superior.* <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/2390>
- Macías Figueroa, E. C., & Alarcón Barcia, L. Andrea. (2021). Manejo de las conductas disruptivas en la convivencia estudiantil en la básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(Extra 4), 113.
- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164-181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Martínez-Vicente, M., Valiente-Barroso, C., Martínez-Vicente, M., & Valiente-Barroso, C. (2020). Ajuste personal y conductas disruptivas en alumnado de primaria. *Actualidades en Psicología*, 34(129), 71-89. <https://doi.org/10.15517/ap.v34i129.37013>
- Mendez-Álvarez, C. E. (2019). Elementos para la relación entre cultura organizacional y estrategia. *Revista Universidad y Empresa*, 21(37), 136-169. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.7681>
- Ministerio de Educación. (2014). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL.* <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implementacion-del-curriculo.pdf>
- Moreno Padilla, R. D. (2019a). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(14), 260-270.



- Moreno Padilla, R. D. (2019b). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(14), 260-270.
- Muñoz Tonguino, Y. M., Rodríguez Arturo, S. M., & Román Duarte, M. A. (2021). *La lúdica como estrategia para el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura*. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4162>
- Nieto Sanz, M. (2019). *Las conductas disruptivas dentro del aula. ¿Cómo hacer invisible lo visible?* <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/37083>
- Ribadeneira Cuñez, F. M. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Conrado*, 16(72), 242-247.
- Rivera, G. A. N., & Guillén, A. P. L. (2022). Análisis e importancia del uso de estrategias de enseñanza multisensorial en el desempeño docente en preescolar. *Revista Cognosis*, 7(EE3), Article EE3. [https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE\(3\).5244](https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE(3).5244)
- Rojas Suárez, L. Y. (2019). Elevar el Rendimiento Académico con Estrategias Educativas. *Revista Científic*, 4(12), 127-140.
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial\_FIN.indd*.
- Santos, P. J. de los, Carrasco, Á. L., & Domínguez, M. D. J. (2020). Conductas disruptivas en Educación Secundaria Obligatoria: Análisis de factores intervinientes. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 25, Article 25. <https://doi.org/10.18172/con.3827>
- Trastorno de Conducta según DSM 5: Diagnóstico y evaluación » Orientación Psicológica*. (2020, marzo 17). <https://orientacionpsicologica.es/trastorno-de-conducta-segun-dsm-5/>
- Valencia, K. D. C. F., Caiminagua, M. A. M., & Freire, E. E. E. (2020). Conducta disruptiva en aulas regulares de Machala: Estudio de caso. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(2), Article 2.

Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129.

Viciana Salinas, D. (2018). *Estrategias de control de las conductas disruptivas en el aula de Educación Primaria*.

Zambrano, W. A., Veintimilla, A. M. U., & Chavarría, M. T. (2021). Conductas disruptivas en ni de Educación Inicial. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v9i2.422>

## 9 Anexos

### Ilustración 21

*Observación de conductas disruptivas en el aula*



### Ilustración 22

*Observación de conductas disruptivas en el aula*



### Ilustración 23

*Observación de conductas disruptivas en el aula*



### Ilustración 24

*Observación de conductas disruptivas en el aula*



**Ilustración 25**

*Observación de conductas disruptivas en el aula*



**Ilustración 26**

*Empleo de los recursos creados con Inteligencia Artificial (IA)*



### **Ilustración 27**

*Empleo de los recursos creados con Inteligencia Artificial (IA)*



### **Ilustración 28**

*Empleo de los recursos creados con Inteligencia Artificial (IA)*



**Ilustración 29**

*Empleo de los recursos creados con Inteligencia Artificial (IA)*



**Ilustración 30**

*Empleo de los recursos creados con Inteligencia Artificial (IA)*



### **Ilustración 31**

*Empleo de los recursos creados con Inteligencia Artificial (IA)*



### **Ilustración 32**

*Encuesta final a los niños y niñas sobre los recursos implementados*





**Ilustración 33**

*Encuesta final a los niños y niñas sobre los recursos implementados*



**Ilustración 34**

*Encuesta final a los niños y niñas sobre los recursos implementados*



## Ilustración 35

### Encuesta Inicial a las docentes sobre las conductas disruptivas

**ENCUESTAS A LAS DOCENTES**

Sabemos que como educadores se enfrentan a diferentes desafíos en su labor diaria, y las conductas disruptivas puede ser uno de ellos.

La siguiente encuesta servirá para conocer la percepción y como maneja estas situaciones en el aula. Toda información proporcionada será anónima y de uso profesional que nos ayudará a comprender mejor este tema y encontrar estrategias efectivas para abordarlo.

#### Datos de la docente

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: F( ) M( )

Profesión: \_\_\_\_\_

Años de docencia dentro de la institución: \_\_\_\_\_

Niveles en los que ha trabajado dentro de la institución: \_\_\_\_\_

1. ¿Los estudiantes prestan atención a las indicaciones que se les da antes de realizar una actividad?

Siempre  A veces  Nunca

2. ¿Los estudiantes logran guardar sus pertenencias en el lugar que le corresponde?

Siempre  A veces  Nunca

3. ¿Los estudiantes respetan la orden de salir y entrar al aula cuando se les indica?

Siempre  A veces  Nunca

4. ¿Los estudiantes levantan la mano para hablar y pedir ayuda durante el trabajo personal?

Siempre  A veces  Nunca

5. Al momento de realizar actividades o juegos grupales ¿los estudiantes cooperan satisfactoriamente?

Siempre  A veces  Nunca

6. ¿Los estudiantes logran abrir los recipientes de su comida por si solos sin ayuda de terceros?

Siempre  A veces  Nunca

Definición de conductas disruptivas son aquellos comportamientos que obstaculizan o interrumpen las actividades que se realizan en la escuela, hogar o comunidad generando desorden.

### Ilustración 36

#### Encuesta Inicial a las docentes sobre las conductas disruptivas

7. ¿Los estudiantes logran comer la colación o refrigerio por si solos sin ayuda de terceros?

Siempre  A veces  Nunca

8. ¿Los estudiantes al momento de trabajar con sus materiales en clases pueden sacarlos y guardarlos con facilidad?

Siempre  A veces  Nunca

9. ¿Los estudiantes muestran interés en las actividades de aprendizaje?

Siempre  A veces  Nunca

10. ¿Los estudiantes llaman la atención del adulto de forma negativa al momento de realizar sus tareas?

Siempre  A veces  Nunca

11. ¿Los estudiantes mantienen el orden mientras realizan sus tareas?

Siempre  A veces  Nunca

12. ¿Los estudiantes logran terminar su tarea en un tiempo determinado como se espera para los niños de su edad?

Siempre  A veces  Nunca

13. ¿Los estudiantes se distraen fácilmente por cosas que ocurren en el aula?

Siempre  A veces  Nunca

14. ¿Los estudiantes buscan algún motivo de distracción?, escoja la opción e indique cuales.

Siempre  A veces  Nunca

---

15. Al momento que usted imparte sus clases ¿los alumnos se sientan correctamente?

Siempre  A veces  Nunca

16. ¿Los niños se levantan constantemente de su asiento?

Siempre  A veces  Nunca

Definición de conductas disruptivas son aquellos comportamientos que obstaculizan o interrumpen las actividades que se realizan en la escuela, hogar o comunidad generando desorden.

### Ilustración 37

#### Encuesta Inicial a las docentes sobre las conductas disruptivas

17. ¿Los estudiantes escuchan atentamente cuando otra persona habla?

Siempre

A veces

Nunca

18. ¿Los estudiantes muestran conductas disruptivas cuando se les corrige alguna actividad, escoja la opción y explique la razón del por qué?

Siempre

A veces

Nunca

---

19. ¿Estos tipos de comportamientos disruptivos le causa conflicto dentro del aula?

Siempre

A veces

Nunca

20. ¿Cómo soluciona estos tipos de comportamientos disruptivos?

Lee cuentos

Utiliza canciones

Fomenta el juego

Realiza técnicas de relajación

Establece rutinas (pedir permiso para ir al baño, alzar la mano para hablar, etc.)

Dialoga sobre los comportamientos adecuados

21. ¿En cuantos niños de su aula usted observa comportamientos disruptivos?

Hasta 5 niños

De 5 a 10 niños

De 10 a 20 niños

De 20 en adelante

22. Los comportamientos disruptivos en su aula se observan más en niños o niñas

Niños

Niñas

Definición de conductas disruptivas son aquellos comportamientos que obstaculizan o interrumpen la actividades que se realizan en la escuela, hogar o comunidad generando desorden.

## Ilustración 38

### Encuestas a padres de familia

#### ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA

Encuestas dirigidas a padres de familia para recopilar información sobre las conductas disruptivas en niños.

Su participación es de gran importancia y nos ayudará a desarrollar estrategias efectivas para abordar estas conductas. Les pedimos que se tomen unos minutos para responder a las siguientes preguntas de manera sincera y honesta, toda la información proporcionada será anónima y de uso profesional.

#### Datos del padre o madre de familia.

Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: F( ) M( )

Profesión: \_\_\_\_\_

Usted vive en una zona:

Urbana

Rural

#### Datos de su niño/niña

Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: F( ) M( )

¿Su niño tiene un diagnóstico dado de discapacidad o necesidades educativas específicas?

SI

NO

Si su respuesta es SI, especifique cual

#### De acuerdo con su niño/niña responder las siguientes preguntas.

1. ¿Usted como padre de familia revisa las tareas enviadas a casa?

Siempre

A veces

Nunca

2. El niño/a acata indicaciones que da el padre o la madre sin ningún problema?

Siempre

A veces

Nunca

3. Frente a un problema, duda o dificultad ¿el niño/a pide ayuda?

Siempre

A veces

Nunca

**Definición de conductas disruptivas** son aquellos comportamientos que obstaculizan o interrumpen las actividades que se realizan en la escuela, hogar o comunidad generando desorden.

## Ilustración 39

### Encuestas a padres de familia

**4. Usted como padre de familia ha generado normas/reglas dentro del hogar? Indique cuales:**

- Enseñar buenos modales (por favor y gracias)
- Mantener limpio su espacio y cuidar las cosas de la casa
- Mantener una buena higiene (lavarse las manos, dientes, cara)
- Enseñar el respeto y cuidado por los objetos y pertenencias de los demás
- Establece normas de seguridad (no tocar objetos peligrosos, no correr dentro de la casa, no subirse en los muebles, etc.)
- Hora de dormir
- Asignar tareas domésticas (recoger los juguetes, ayudar en la cocina, alimentar a las mascotas, lavar los platos, etc.)
- Establecer reglas para el comportamiento durante las comidas (no utilizar dispositivos electrónicos, no hablar con la boca llena, etc.)
- Limita el tiempo frente a pantallas electrónicas.
- Hacer la tarea antes de jugar.

**5. El niño/a respeta las normas/reglas establecidas dentro del hogar?**

Siempre  A veces  Nunca

**6. ¿El niño/a logra comer por sí solo sin ayuda de terceros?**

Siempre  A veces  Nunca

**7. El niño/a permanece sentado a la hora de comer?**

Siempre  A veces  Nunca

**8. ¿El niño/a logra lavar su vajilla por sí solo?**

Siempre  A veces  Nunca

**9. ¿El niño/a ordena por sí solo sus juguetes?**

Siempre  A veces  Nunca

**Definición de conductas disruptivas** son aquellos comportamientos que obstaculizan o interrumpen las actividades que se realizan en la escuela, hogar o comunidad generando desorden.

## Ilustración 40

### Encuestas a padres de familia

10. ¿El niño/a puede realizar su tarea solo?

Siempre  A veces  Nunca

11. ¿El niño/a permanece sentado a la hora de realizar sus tareas?

Siempre  A veces  Nunca

12. ¿El niño/a permanece en silencio y se concentra en sus actividades personales?

Siempre  A veces  Nunca

13. ¿El niño/a se pone agresivo o se frustra cuando le corrige alguna actividad?

Siempre  A veces  Nunca

14. ¿El niño/a logra terminar sus actividades propuestas por los padres en un tiempo determinado por los adultos?

Siempre  A veces  Nunca

15. ¿El niño/a escucha atentamente cuando otra persona habla?

Siempre  A veces  Nunca

16. ¿Dentro o fuera de casa el niño/a muestra interés en las actividades que realizan?

Siempre  A veces  Nunca

17. ¿Dentro o fuera de la casa el niño/a presenta mucho movimiento (correr, saltar, se escapa, no mide el peligro)?

Siempre  A veces  Nunca

18. ¿El niño/a se niega a obedecer hasta que se le amenaza con castigos?

Siempre  A veces  Nunca

19. Cuando el niño/a no obtiene lo que quiere ¿Cómo reacciona?

Llora

Grita

Patalea en el piso

Hace berrinche

**Definición de conductas disruptivas** son aquellos comportamientos que obstaculizan o interrumpen las actividades que se realizan en la escuela, hogar o comunidad generando desorden.

## Ilustración 41

### Encuestas a padres de familia

No hace nada

20. ¿EL niño/a insulta y discute con sus hermanos, hermanas o con niños del entorno escolar?

Siempre

A veces

Nunca

**Definición de conductas disruptivas** son aquellos comportamientos que obstaculizan o interrumpen las actividades que se realizan en la escuela, hogar o comunidad generando desorden.



## Ilustración 42

*Encuesta final a la docente sobre los recursos aplicados con los niños y niñas*

### ENCUESTA A LA DOCENTE

Estimada docente,

Como parte de nuestro compromiso constante con las actividades, nos gustaría obtener su valiosa opinión sobre los recursos de adivinanzas, cuentos y canciones abordados en la clase. Además, nos interesa explorar si ha observado algún cambio en los comportamientos disruptivos. Su retroalimentación es de gran importancia para nosotros y contribuirá al continuo mejoramiento de nuestras prácticas educativas.

Por favor, ayúdenos respondiendo a las siguientes preguntas. Su perspectiva es esencial para nosotros y nos ayudará a adaptar nuestras prácticas pedagógicas para crear un entorno aún más positivo y enriquecedor.

**Agradecemos de antemano su tiempo y colaboración.**

#### Datos de la docente

Edad: \_\_\_\_\_

Sexo: F( ) M( )

#### 1. ¿Qué opina sobre las actividades de adivinanzas en relación con los comportamientos de los niños?

- Excelentes
- Buenas
- Aceptables
- No estoy seguro/a
- Necesitan mejora

#### 2. ¿Cómo evalúa usted las actividades de cuentos en términos de comportamientos disruptivos?

- Muy positivas
- Positivas
- Neutrales
- Negativas
- No tengo una opinión clara

**¡Agradecemos mucho su tiempo y sus comentarios! Su opinión es esencial para nosotros.**

### Ilustración 43

*Encuesta final a la docente sobre los recursos aplicados con los niños y niñas*

**3. ¿Cree que las actividades con canciones tuvieron algún impacto en los comportamientos de los niños?**

- Sí, de manera positiva
- Sí, pero no significativamente
- No lo noté
- Más bien negativo

**4. ¿Hubo alguna actividad específica que pareciera haber tenido un efecto positivo en los comportamientos de los niños?**

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

**5. ¿Notó una disminución general en comportamientos disruptivos durante estas actividades en comparación con otras actividades?**

- Sí, significativamente
- Sí, en cierta medida
- No noté diferencia
- No, hubo un aumento

**6. ¿Cómo describiría la participación general de los niños durante estas actividades?**

- Muy participativos
- Participativos
- Neutrales
- Poco participativos
- No participativos

**7. ¿Cree usted que estas actividades podrían ser incorporadas regularmente para mantener un ambiente más positivo en el aula?**

- Sí, definitivamente
- Tal vez
- No estoy seguro/a

**¡Agradecemos mucho su tiempo y sus comentarios! Su opinión es esencial para nosotros.**

**Ilustración 44**

*Encuesta final a la docente sobre los recursos aplicados con los niños y niñas*

No, preferiría otras estrategias

**8. ¿Considera que la participación en estas actividades ayudó a fortalecer la relación entre los estudiantes y promover la colaboración entre ellos?**

Si, definitivamente

Si, en cierta medida

No noté diferencia

No, creo que hubo un impacto negativo

**9. ¿Cómo valora la actitud general de los estudiantes hacia las actividades?**

Muy positiva

Positiva

Neutra

Negativa

Muy negativa

**10 ¿Hay algún aspecto específico de los recursos utilizados en clase que considera que podríamos mejorar?**

.....  
.....  
.....  
.....

**¡Agradecemos mucho su tiempo y sus comentarios! Su opinión es esencial para nosotros.**

## Ilustración 45

Encuesta a los niños y niñas

**ENCUESTAS A LOS ESTUDIANTES**

¡Saludos amiguitos! ✨ Nos encantaría conocer sus opiniones sobre las adivinanzas, cuentos y canciones que compartimos en clase. Por favor, responde a estas preguntas utilizando caritas felices, tristes o neutras para hacerlo más divertido. ¡Tu opinión es valiosísima para nosotros! Queremos aclarar que esto **no es una prueba** y las respuestas **no serán calificadas**.


**¡Agradecemos mucho tu participación!**


**Nota:** La siguiente encuesta será llenada con ayuda de las practicantes y la docente.

**Datos del niño (a)**


Edad: \_\_\_\_\_


Encierra en un círculo ¿Cuál es tu género?








**1. Marca con una X tu respuesta. ¿Te gustaron las adivinanzas que hicimos en clase?**

  
Totalmente  
Interesante

  
Muy  
Interesante

  
Interesante

  
Poco  
Interesante

  
Nada  
Interesante

---

¡Gracias por compartir tu opinión y ayudarnos a hacer nuestras actividades más divertidas para todos! 🌈 ✨

## Ilustración 46

Encuesta a los niños y niñas

2. Marca con una X tu respuesta. ¿Cuál de todas las adivinanzas te pareció más fácil?

 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	

4. Marca con una X tu respuesta. ¿Cuál de todas las adivinanzas te pareció muy difícil?

 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____	

¡Gracias por compartir tu opinión y ayudarnos a hacer nuestras actividades más divertidas para todos! 🌈 ✨

## Ilustración 47

### Encuesta a los niños y niñas

4. Marca con una X tu respuesta. ¿Disfrutaste de los cuentos que contamos en clase?



Mucho



Si



Un poco



No

5. Marca con una X tu respuesta. ¿Cuáles cuentos fueron tus favoritos?



¡Gracias por compartir tu opinión y ayudarnos a hacer nuestras actividades más divertidas para todos! 🍷 ✨

## Ilustración 48

### Encuesta a los niños y niñas

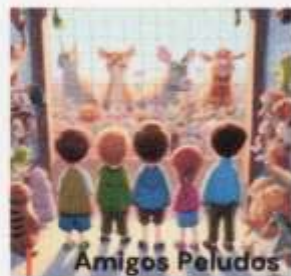
6. Marca con una X tu respuesta. ¿Hubo algún cuento que no te gustó?



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. Marca con una X tu respuesta. ¿Qué tan interesantes te parecieron las canciones que escuchamos?



Totalmente  
interesante

Muy  
interesante

Interesante

Poco  
interesante

Nada  
interesante

8. ¿Podrías calificar del 1 al 10 la canción que más te gustó?, 1 es la calificación más baja y 10 es la más alta.

- Mariposita \_\_\_\_\_

- El baile del pingüino \_\_\_\_\_

¡Gracias por compartir tu opinión y ayudarnos a hacer nuestras actividades más divertidas para todos! 🌈 ✨

## Ilustración 49

### Encuesta a los niños y niñas

- Banquete de armonía	_____
- Mi amigo el elefante	_____
- El baile del pez	_____
- Aprendiendo y jugando juntos	_____
- Reglas de mi aula	_____
- Mis manos limpias	_____
- Cuquitos en mis dientes	_____
- La rana saltarina	_____

**9. ¿Podrías calificar del 1 al 10 la canción que menos te gustó?, 1 es la calificación más baja y 10 es la más alta.**

- Mariposita	_____
- El baile del pingüino	_____
- Banquete de armonía	_____
- Mi amigo el elefante	_____
- El baile del pez	_____
- Aprendiendo y jugando juntos	_____
- Reglas de mi aula	_____
- Mis manos limpias	_____
- Cuquitos en mis dientes	_____
- La rana saltarina	_____

**10. Marca con una X tu respuesta. ¿Qué te pareció los colores de los videos que vimos?**

				
Muy bonitos	Bonitos	Me da igual	Un poco feos	Muy feos
_____	_____	_____	_____	_____

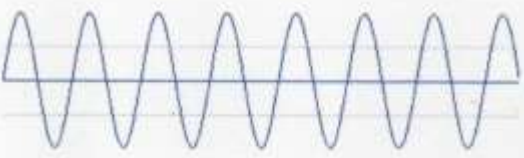

¡Gracias por compartir tu opinión y ayudarnos a hacer nuestras actividades más divertidas para todos! 🌈 ✨



## Ilustración 50





Encuesta a los niños y niñas

11. Marca con una X tu respuesta. ¿Te pareció que la música fue demasiado larga o corta?

\_\_\_\_\_






12. Marca con una X tu respuesta. ¿Te divertiste con las canciones que cantamos en el aula?

Mucho Si Un poco No

\_\_\_\_\_

13. Marca con una X tu respuesta. ¿Cómo te sentiste cuando participaste en estas actividades?

Muy Feliz Feliz Muy Triste Triste Deprimido

\_\_\_\_\_

¡Gracias por compartir tu opinión y ayudarnos a hacer nuestras actividades más divertidas para todos! 🎵 🌟

## Ilustración 51

*Ficha de observación adaptada*

<b>Sub-Escalas</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Puntúa</b>
Conductas Estereotipadas	Movimientos sin una finalidad aparente o acciones que se repiten de una manera similar	
Conductas Autolesivas	Movimiento o acciones que tienen la posibilidad de causar enrojecimientos, hematomas u otras lesiones en el cuerpo, y que se repiten de manera similar.	
Conductas Compulsivas	Conducta que se repite y se realiza de acuerdo con una regla, o implica cosas que se hacen "solo de esa manera concreta"	
Conductas de Perseveración	La realización de actividades de la vida diaria de una manera similar.	
Conductas Rituales	Resistencia al cambio, insistencia en que las cosas se queden igual.	
Conductas Restringidas	Atención restringida, gama limitada de intereses o actividades.	
<b>TOTAL</b>		

## Ilustración 52

*Documento de asentimiento para realizar las encuestas a los niños y niñas*



### DOCUMENTO DE ASENTIMIENTO INFORMADO PARA NIÑOS

**Estimado/a Padre/Madre/Tutor Legal**

Reciba un saludo cordial de parte de **Josseline Estefanía Mendoza Astudillo** y **Carol Ibeth Guapacasa Criollo**, estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana, pertenecientes a la carrera de **Educación Inicial**. Nos dirigimos respetuosamente a usted para solicitar autorización para que el menor participe en la encuesta de nuestro proyecto de tesis titulado: "Estrategias para el Control de Conductas Disruptivas mediante Herramientas de Inteligencia Artificial (IA) para Niños y Niñas de Preparatoria en la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla, Período Lectivo 2023-2024",

La encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre la experiencia y percepción de los niños respecto a los recursos utilizados en clase.

La encuesta, programada para el **lunes 22 de enero** del presente año, se llevará a cabo de manera presencial para garantizar respuestas directas de los niños en un ambiente propicio. Es esencial que los niños hayan estado presentes durante la ejecución de los recursos en el aula para asegurar la precisión de las impresiones recopiladas.

Destacamos que la recopilación de datos se realizará sin incluir información personal identificable, limitándose a registrar únicamente la edad y el sexo del niño/a. La información obtenida será tratada con máxima confidencialidad y utilizada exclusivamente con fines académicos y de mejora educativa.

Agradecemos la colaboración y participación en este proceso, contribuyendo al continuo mejoramiento de la calidad educativa.

#### **AUTORIZACIÓN:**

A través de mi firma, manifiesto que he leído y comprendido la información proporcionada en este documento de asentimiento informado. Autorizo la participación de mi hijo/a en la encuesta mencionada y acepto los términos y condiciones establecidos.

**Firma del Padre/Madre/Tutor Legal:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

CARRERA DE EDUCACIÓN

File Vieja 12-30 y Elia Liut

## Ilustración 53

*Documento de asentimiento para tomar fotografías a los niños y niñas*



Cuenca, 21 de noviembre del 2023

Señor Padre de familia

Presente

Reciba un cordial saludo a nombre de Josseline Mendoza e Ibeth Guapacasa estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana, por medio de la presente, con el debido respeto que se merece le solicito la autorización/permiso para tomar fotografías a su hijo/hija durante las actividades de la escuela. La cual tiene como objetivo el desarrollo de la tesis denominada "intitulado **ESTRATEGIAS PARA EL CONTROL DE CONDUCTAS DISRUPTIVAS MEDIANTE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) PARA NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS RIGOBERTO VINTIMILLA, PERIODO LECTIVO 2023-2024**".

Estas fotografías tomadas en el transcurso de las clases solo serán utilizadas con propósitos educativos para llevar a cabo los registros diarios, evaluar el comportamiento de los niños y poder obtener resultados lo cual permita llegar a conclusiones claras sobre el tema planteado.

..... Sí, otorgo mi consentimiento/autorización/permiso

.....No, niego mi consentimiento/autorización/permiso

Nombre del Padre o la Madre

\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Después de firmar, favor de devolver a la maestra de su hijo/hija.

Muchas gracias.

CARRERA DE EDUCACIÓN

Calle Vieja 12-30 y Elia Liut  
Tel.:(+593) 74135250