



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Informe del Trabajo Final de Grado previo a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación

TEMA

“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFONSO TROYA” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA TUNGURAHUA”.

AUTORA: Miranda Carrillo Patricia Geoconda.

TUTOR: Dr. Aldaz Herrera Nelson Marcelo Mg.

Ambato-Ecuador

2014.

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

CERTIFICA:

Yo Nelson Marcelo Aldaz Herrera en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFONSO TROYA” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA TUNGURAHUA**, de la estudiante: Patricia Geoconda Miranda Carrillo, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, Octubre del 2014

TUTOR

Dr., Nelson Marcelo Aldaz Herrera Mgs.

C.C. 060191884-0

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Patricia Geoconda Miranda Carrillo, portadora de la cédula de ciudadanía N° 060208790-0 , manifiesto que los resultados obtenidos en la presente investigación, previo la obtención del título de Licenciada en Educación Básica son absolutamente originales, auténticos y personales; a excepción de las citas.

Ambato, Octubre del 2014

EL AUTOR

Patricia Geoconda Miranda Carrillo

C.C. 060208790-0

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado sobre el tema: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFONSO TROYA” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA TUNGURAHUA.**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, Octubre del 2014

AUTORA

Patricia Gioconda Miranda Carrillo

CI. 060208790-0

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS
Y DE LA EDUCACIÓN**

Los miembros del tribunal examinador aprueban el informe de la investigación, sobre el tema: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFONSO TROYA” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA TUNGURAHUA**, presentada por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo , egresada de la Carrera de Educación Básica , una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

Ambato, Octubre del 2014

LA COMISIÓN

Lic. Mg. Susana Patricia Zurita Alaba
C.I. 1801687908
MIEMBRO

Dr. Mg. Raúl Yungan Yungan
C.I. 0602293482
MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios que en su infinito amor me ilumina día a día y me da la sabiduría, el entendimiento y la paciencia que necesito para lograr mis propósitos y así dar un paso más de mi vida profesional.

A mis padres Luis y Olivia por la confianza y el apoyo incondicional por encima de mis errores y en cada momento gracias por tanto cariño, paciencia y comprensión en cada instancia de mi vida.

A mi hija Mariana Raquel, que es la razón de existir y me impulsa a ser mejor cada día para alcanzar mis sueños.

A mi esposo por apoyarme incondicionalmente y comprender mis aspiraciones como profesional.

A mis hermanos y mis familiares por el apoyo incondicional y comprensión en este periodo de mi vida.

Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato y en especial a mi querida Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, a sus docentes que semestre a semestre me impartieron sus conocimientos, ejemplo y valores los mismos que han sido fundamentales para mi formación académica.

Inmenso a mis grandes profesores que contribuyeron a mi formación integral dentro de mi carrera y de manera muy especial a los que contribuyeron a que esta investigación pueda culminar, sobre todo a mi tutor que me regalo tiempo de su vida y sobre todo sus conocimientos para lograr este objetivo.

A mis compañeros y amigos que me ayudaron con su criterio e ideas y que estuvieron presentes cuando verdaderamente los necesite.

A la Unidad Educativa “Alfonso Troya” por su acogida para la culminación del presente trabajo.

Patricia Geoconda Miranda C.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

Pág.

A.- PÁGINAS PRELIMINARES

Portada	i
Aprobación del tutor del t rabajo de graduación.....	ii
Declaración de autenticidad.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
al consejo directivo de la facultad de ciencias	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice de Contenidos	viii
Índice de gráficos.....	xii
Índice de cuadros.....	xiv
Resumen ejecutivo.....	xvi
Executive summary.....	xvii

B.- TEXTO

INTRODUCCIÓN	1
--------------------	---

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1	Tema de investigación	3
1.2	Planteamiento del problema.....	3
1.2.1	Contextualización	3
1.2.2	Análisis critico.....	6
1.2.3	Prognosis	6
1.3	Formulación del problema.....	6

1.3.1	Interrogantes de investigación	6
1.4	Delimitación del problema.....	7
1.5	Justificación	8
1.6	Objetivos.....	9
1.6.1	Objetivo general	9
1.6.2	Objetivos específicos.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes investigativos	10
2.2	Fundamentación Filosófica.....	11
2.2.1	Fundamentación axiológica.....	12
2.2.2	Fundamentación epistemológica	13
2.2.3	Fundamentación ontológica.....	13
2.2.4	Fundamentación sociológica	13
2.2.5	Fundamentación Pedagógica	14
2.3	Fundamentación legal	14
2.4	Categorías fundamentales.....	16
2.4.1	Constelación de ideas de la Variable Independiente	17
2.4.2	Constelación de ideas de la Variable Dependiente.....	18
2.5	Variable independiente	19
2.5.1	ESTRATEGIAS LÚDICAS	19
2.5.2	METODOLOGÍA.....	25
2.5.3	DIDÁCTICA	26
2.6	Variable dependiente.....	29
2.6.1	INTELIGENCIA	29
2.6.2	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	29
2.6.3	INTELIGENCIA EMOCIONAL	30
2.6.4	COMPETENCIAS EMOCIONALES	31
2.6.5	EDUCACIÓN EMOCIONAL	33
2.7	Hipótesis	34

2.8	Señalamiento de las variables.....	34
------------	---	-----------

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1	Enfoque de la investigación	35
3.2	Modalidad básica de la investigación	35
3.2.1	Bibliográfica documental.....	35
3.2.2	De campo	35
3.3	Nivel o tipo de investigación	36
3.4	Población y muestra	37
3.4.1	Población.....	37
3.5	Operacionalización de variables	38
3.6	Recolección de información.....	40
3.7	Procesamiento y análisis	41

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Análisis de encuestas	42
4.1.1	Análisis de encuestas a los estudiantes	42
4.1.2	Análisis de encuestas a los docentes	52
4.1.3	Análisis de encuestas a los padres de familia	62
4.2	Verificación de hipótesis	72
4.2.1	Planteamiento de la Hipótesis.....	72
4.2.2	Selección del Nivel de Significación	72
4.2.3	Descripción de la Población.....	72
4.2.4	Especificación de los Estadístico.....	72
4.2.5	Especificaciones de las Regiones de Aceptación y Rechazo.....	73
4.2.6	Análisis de variables	73
4.3	Resolución de la fórmula	74
4.4	Regla de decisión	75

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	Conclusiones.....	76
5.2	Recomendaciones.....	77

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1	Datos informativos	78
6.2	Antecedentes de la propuesta	79
6.3	Justificación	79
6.4	Objetivos.....	80
6.5	Análisis de factibilidad	81
6.6	Fundamentación científico – técnico.....	82
6.7	Metodología – modelo operativo	87
6.8	Administración	106
6.9	Previsión de la evaluación.....	106

C . MATERIAL DE REFERENCIA .

Bibliografía.....	107
Anexos.....	110

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Categorías fundamentales	16
Gráfico 2 Constelación de ideas de la variable independiente.....	17
Gráfico 3 Constelación de ideas de la variable dependiente.....	18
Gráfico 4 pregunta 1 estudiantes.....	42
Gráfico 5 pregunta 2 estudiantes.....	43
Gráfico 6 pregunta 3 estudiantes.....	44
Gráfico 7 pregunta 4 estudiantes.....	45
Gráfico 8 pregunta 5 estudiantes.....	46
Gráfico 9 pregunta 6 estudiantes.....	47
Gráfico 10 pregunta 7 estudiantes.....	48
Gráfico 11 pregunta 7 estudiantes.....	49
Gráfico 12 pregunta 9 estudiantes.....	50
Gráfico 13 pregunta 10 estudiantes.....	51
Gráfico 14 pregunta 1 docentes.....	52
Gráfico 15 pregunta 2 docentes.....	53
Gráfico 16 pregunta 3 docentes.....	54
Gráfico 17 pregunta 4 docentes.....	55
Gráfico 18 pregunta 5 docentes.....	56
Gráfico 19 pregunta 6 docentes.....	57
Gráfico 20 pregunta 7 docentes.....	58
Gráfico 21 pregunta 8 docentes.....	59
Gráfico 22 pregunta 9 docentes.....	60
Gráfico 23 pregunta 10 docentes.....	61
Gráfico 24 pregunta 1 padres de familia	62
Gráfico 25 pregunta 2 padres de familia	63
Gráfico 26 pregunta 3 padres de familia	64
Gráfico 27 pregunta 4 padres de familia	65
Gráfico 28 pregunta 5 padres de familia	66
Gráfico 29 pregunta 6 padres de familia	67
Gráfico 30 pregunta 7 padres de familia	68

Gráfico 31 pregunta 8 padres de familia	69
Gráfico 32 pregunta 9 padres de familia	70
Gráfico 33 pregunta 10 padres de familia	71
Gráfico 34 gráfica de distribución.....	75
Gráfico 35 actividades para la planificación.....	83
Gráfico 36 representación bidimensional aprendizaje (kolb)	83
Gráfico 37 Portada Propuesta	88
Gráfico 38 organigrama propuesta.....	106

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 población	37
Cuadro 2 variable independiente: estrategias lúdicas	38
Cuadro 3 variable dependiente: desarrollo de la inteligencia emocional.....	39
Cuadro 4 Plan de procesamiento de información	40
Cuadro 5 pregunta 1 estudiantes	42
Cuadro 6 pregunta 2 estudiantes	43
Cuadro 7 pregunta 3 estudiantes	44
Cuadro 8 pregunta 4 estudiantes	45
Cuadro 9 pregunta 5 estudiantes	46
Cuadro 10 pregunta 6 estudiantes	47
Cuadro 11 pregunta 7 estudiantes	48
Cuadro 12 pregunta 8 estudiantes	49
Cuadro 13 pregunta 9 estudiantes	50
Cuadro 14 pregunta 10 estudiantes	51
Cuadro 15 pregunta 1 docentes	52
Cuadro 16 pregunta 2 docentes	53
Cuadro 17 pregunta 3 docentes	54
Cuadro 18 pregunta 4 docentes	55
Cuadro 19 pregunta 5 docentes	56
Cuadro 20 pregunta 6 docentes	57
Cuadro 21 pregunta 7 docentes	58
Cuadro 22 pregunta 8 docentes	59
Cuadro 23 pregunta 9 docentes	60
Cuadro 24 pregunta 10 docentes	61
Cuadro 25 pregunta 1 padres de familia	62
Cuadro 26 pregunta 2 padres de familia	63
Cuadro 27 pregunta 3 padres de familia	64
Cuadro 28 pregunta 4 padres de familia	65
Cuadro 29 pregunta 5 padres de familia	66

Cuadro 30 pregunta 6 padres de familia	67
Cuadro 31 pregunta 7 padres de familia	68
Cuadro 32 pregunta 8 padres de familia	69
Cuadro 33 pregunta 9 padres de familia	70
Cuadro 34 pregunta 10 padres de familia	71
Cuadro 35 Frecuencias observadas	73
Cuadro 36 Frecuencia esperada	74
Cuadro 37 Aplicación de la fórmula chi cuadrado.....	74
Cuadro 38 modelo operativo	87
Cuadro 39 “el soldado de plomo”. (relajación en posición de pie).....	89
Cuadro 40 Las caritas de emociones.....	90
Cuadro 41 Las caritas de emociones.....	92
Cuadro 42 Ventana de Johari	95
Cuadro 43 Paseo por el bosque	97
Cuadro 44 Todos cometemos errores.....	99
Cuadro 45 ¡Venga que tú vales!.....	100
Cuadro 46 Bingo de emociones	101
Cuadro 47 Detective de pensamientos	103
Cuadro 48 evaluación de la propuesta	106

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFONSO TROYA” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA TUNGURAHUA”

Autora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Tutor: Dr. Nelson Marcelo Aldaz Herrera Mgs.

Fecha: Septiembre del 2014.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación versa sobre la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes de Educación Básica, siendo primordiales para desarrollar sus competencias emocionales, lo que permitirá optimizar sus habilidades sociales así como potenciar su autoconocimiento, logrando que identifique sus emociones positivas como negativas para afrontar problemas cotidianos tomando decisiones basadas en valores, fomentar el trabajo autónomo y grupal dentro como fuera del aula crea aprendizajes significativos. El objetivo del presente trabajo estuvo encaminado a determinar la influencia de las estrategias lúdicas a través del accionar áulico para poder obtener el desarrollo de la inteligencia emocional de Segundo año de EGB paralelo “B” de la Unidad Educativa “Alfonso Troya” las mismas que son escasas, lo que se evidencio con la aplicación de encuestas a padres de familia, docentes y estudiantes, dando como resultados que los docentes no desarrollan la inteligencia emocional ya que concentran sus actividades en el desarrollo de los contenidos curriculares planificados y textos que proporciona el Ministerio de Educación de cada asignatura. El compañerismo, la solidaridad, la afectividad de los docentes son limitados por lo que es necesario proponer la elaboración de una Guía de Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes la misma que ayudará a los docentes a potencializar el ambiente áulico. Conjuntamente, la educación debe coadyuvar al desarrollo intelectual, cognoscitivo como emocional, puesto que actualmente se debe propender por una educación integral de la persona y el ser humano que son los objetivos del Buen vivir.

Descriptores: estrategia lúdica, inteligencia emocional, guías, cognoscitivo, educación integral

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO

FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION

BASIC EDUCATION CAREER

DEVELOPMENT OF EMOTIONAL INTELLIGENCE AND PLAYFUL STRATEGIES OF SECOND YEAR STUDENTS OF EGB SIDE "B" OF THE UNIDAD EDUCATIVA "ALFONSO TROYA" OF THE AMBATO CITY OF TUNGURAHUA PROVINCE "

Author: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Tutor: Dr., Nelson Marcelo Aldaz Herrera Mgs.

EXECUTIVE SUMMARY

The present investigation deals with recreational strategies in basic education students, being primordial to develop their emotional competencies, allowing optimize their social skills as well as enhance self-awareness, making to identify their positive and negative emotions to deal with everyday problems making decisions based on values, promote independent and group work within as outside the classroom creates significant learning. The objective of the present study was to determine the influence of playful strategies through triggering aulic to obtain developing emotional intelligence for second year of GBS parallel educational unit b "Alfonso Troya" the same people who are scarce, what I evidence with the implementation of surveys to parents, teachers and students giving as a result that the teachers do not develop emotional intelligence since they concentrated their activities in the development of the planned curriculum content and texts provided by the Ministry of education of each subject. Fellowship, solidarity, the affectivity of the professors are limited so it is necessary to propose the elaboration of a guide of playful strategies for the development of the emotional intelligence of the students that will help teachers to potentiate the courtly environment. Together, education must contribute to the intellectual, cognitive development and emotional, since currently should aim for an integral education of the person and the human being that good objectives are to live.

Key words: fun strategy, emotional intelligence, guías, cognitive, integral education.

INTRODUCCION

La inteligencia emocional es: “La capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño (...) de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular nuestros propios estados de ánimo de evitar que la angustia interfiera nuestras facultades racionales (...)” (Goleman, 1996). El docente atiende no solamente factores del currículo de corte académico sino también el desarrollo intrapersonal e interpersonal como parte motivacional del aprendizaje. El observar a los estudiantes en su contexto interno como externo es lo que permite al docente interactuar de forma efectiva con el estudiante en su preparación para el mundo real; aquel mundo que se recrea y crea permanentemente en el ámbito áulico, es primordial reflexionar sobre la práctica pedagógico para mejorar su desempeño, logrando que el estudiantes adquiera las conductas apropiadas, los aprendizajes, operaciones mentales, estrategias, significados, etc. que modifican constantemente su estructura cognitiva para responder de forma adecuada a los estímulos intencionados del docente.

Uno de los objetivos finales de todo proceso educativo, lograr la plena maduración y autonomía del educando, la reciprocidad en las relaciones educativas deben llevarlo a interiorizar los modelos de comportamiento que ha asimilado en el proceso, tomando en cuenta que los elementos integradores de la relación educativa es el entorno social (la familia colegio y compañeros), afectivo (padres, familia y amigos), cultural (artístico, medios masivos) y referencial (costumbres y valores) las cuales se consigue planteándose objetivos que relacionen los contenidos cognitivos, afectivos, motivacionales, sentimientos así como los valores éticos con una adecuada planificación utilizando la lúdica ya que es una estrategia de trabajo compleja centrada en el alumno a través de la cual el docente prepara, organiza previamente las actividades creando un ambiente estimulante para conseguir sus objetivos propuestos.

El presente trabajo con el tema: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EGB PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“ALFONSO TROYA” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA TUNGURAHUA”, está diseñado en seis capítulos:

En el CAPITULO I: El Problema: se da a conocer la información referente al problema a investigar, los hechos que generaron la problemática, la delimitación del objeto de investigación, la justificación y los objetivos a alcanzar.

En el CAPITULO II: corresponde al Marco Teórico, en él se describe trabajos similares y relacionados al tema, la fundamentación filosófica y legal, la explicación de las variables y el planteamiento de la hipótesis.

En el CAPITULO III: Metodología: se refiere a la modalidad y tipo de la investigación, la población, la operacionalización de variables, el plan de recolección y procesamiento de información.

En el CAPITULO IV: Análisis e Interpretación de Resultados: se hace referencia al análisis e interpretación de los datos obtenidos y la verificación de la hipótesis.

En el CAPITULO V: Conclusiones y Recomendaciones: las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Finalmente en el CAPITULO VI: Propuesta: se plantea la propuesta, los antecedentes, la justificación, los objetivos, la fundamentación, la metodología, la administración y previsión de la evaluación, como una alternativa de solución al problema investigado.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

“Estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de EGB paralelo “B” de la Unidad Educativa “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato provincia Tungurahua”.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

Las estrategias lúdicas al ser un conjunto de actividades que combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante ayudan a elevar su sociabilidad y creatividad además propician su desarrollo emocional.

A nivel mundial el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes preocupa, ya que educarla implica proporcionar habilidades para el desarrollo evolutivo y socio-emocional de estos.

Entre los aportes fundamentales a la educación del siglo XXI se cuenta con la educación emocional.

La educación emocional es un complemento indispensable en el desarrollo cognitivo y una herramienta fundamental de prevención, ya que muchos problemas tienen su origen en el ámbito emocional. Este informe fundamenta la educación del siglo XXI en cuatro ejes básicos que denomina los cuatro pilares de la educación: (1) Aprender a conocer y aprender a aprender para aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de toda la vida, (2) aprender a hacer para capacitar a la persona para afrontar muchas y diversas situaciones, (3) aprender a ser, para obrar con autonomía, juicio y responsabilidad personal, y (4) aprender a convivir, a trabajar en proyectos comunes y a gestionar los conflictos. (Delors, 1998)

Como se ve en este informe la educación emocional es un agregado fundamental en el desarrollo cognitivo ya que los problemas sociales tienen su origen en las emociones del ser humano además fundamenta la educación en los cuatro pilares fundamentales.

En relación con la educación es importante recordar

El derecho a la educación apunta al desarrollo de las habilidades, conocimientos, valores y actitudes que permitan a todas las personas desarrollarse y vivir de manera digna, tomar decisiones informadas para mejorar su calidad de vida y la de la sociedad participar en las decisiones colectivas. Durante este período escolar se asienta la capacidad de socialización con diversas personas, se forma la identidad y se construye la autoestima. (Oficina Regional de Educación para América Latina,, 2013).

En la provincia de Tungurahua al igual que el resto de provincias pertenecientes a la Zona 3 de educación, se rige con la implementación de los estándares de calidad educativa que ha diseñado el Ministerio de Educación, (estándares de aprendizaje, de desempeño profesional, de Gestión escolar y de infraestructura) para alcanzar la excelencia facilitando los aprendizajes que convertirán a los estudiantes en ciudadanos para el “Buen Vivir”, ya que se cuenta con descripciones claras de lo que se logra trabajando colectivamente en el mejoramiento del sistema educativo haciendo referencia a procesos de gestión, prácticas institucionales que contribuyan a la formación deseada de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo y desempeño profesional del docente competente, para logra los aprendizajes que el estudiante logrará a lo largo de la trayectoria escolar, determinando las características que los lugares y ambientes escolares debe tener.

La Unidad Educativa “Alfonso Troya” evaluó la calidad educativa cuyo resultado tuvo “un 52,80 % de debilidad en cuanto a la metodología, sistemas y procedimientos aplicados en la parte académica” (Unidad Educativa Alfonso Troya, 2011), perjudicando a la formación de los estudiantes ya que no se utiliza estrategias lúdicas que promuevan un aprendizaje significativo en las áreas cognitivas y socioemocionales

Árbol de Problemas

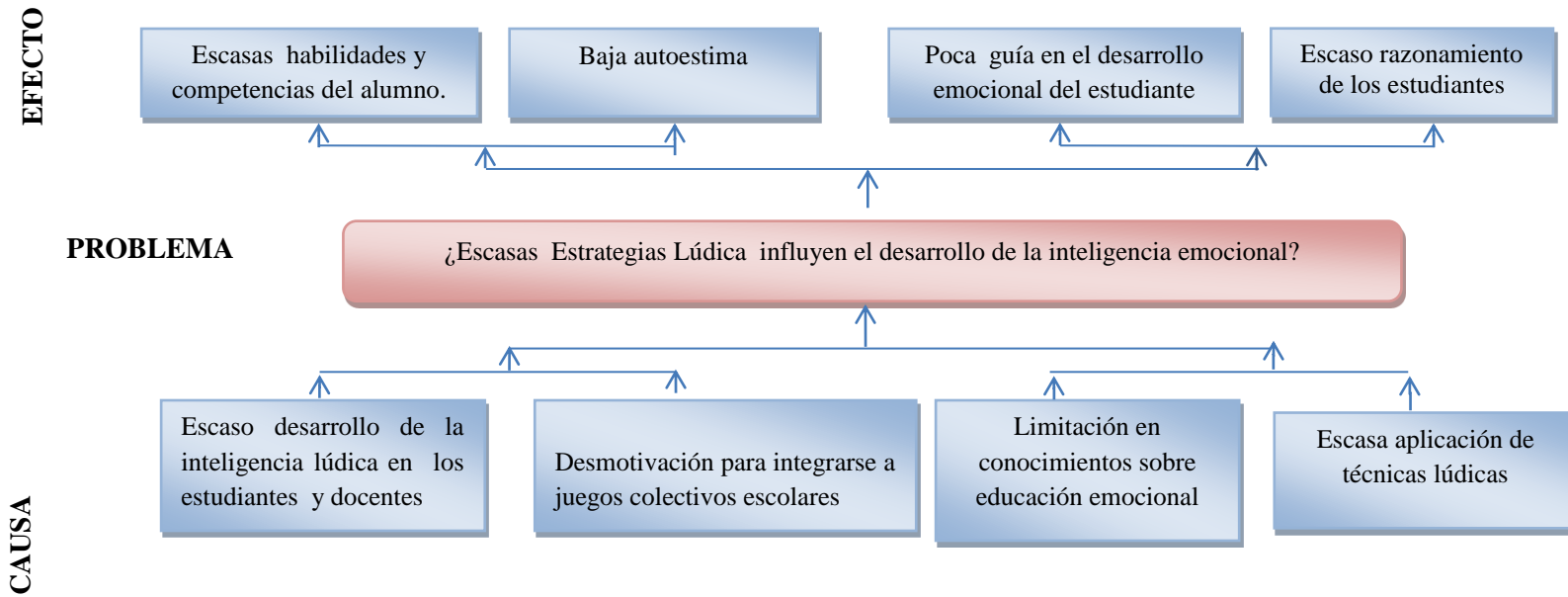


Gráfico 1 Árbol de problemas
Investigadora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

1.2.2 Análisis crítico

En la Unidad Educativa “Alfonso Troya” El problema se origina por la escasa estrategia lúdica en el desarrollo de la inteligencia emocional en los docentes como los estudiantes, una de las causas es la desmotivación para integrarse a los juegos colectivos escolares así como limitación en conocimiento sobre Educación Emocional también escasa aplicación de técnicas lúdicas provocando escasas habilidades y competencias del estudiante, poca guía en el desarrollo emocional del estudiante, escaso razonamiento de los estudiantes.

1.2.3 Prognosis

De no darse solución a la escasa actividad lúdica que influye en la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo año de la Unidad Educativa “Alfonso Troya” a futuro no podrán solucionar problemas solos, tomar decisiones, tendrán bajo rendimiento escolar así como deserción escolar además presentaran problemas de adaptación; estos factores siempre afectarán su vida estudiantil, personal y profesional.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué forma las Estrategias Lúdicas influye en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica paralelo “A” de la unidad educativa “Alfonso Troya” de parroquia Pishilata, cantón Ambato, provincia Tungurahua?

1.3.1 Interrogantes de investigación

1. ¿De qué manera se utiliza las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional con los estudiantes del segundo año “B” de EGB de la Unidad Educativa “Alfonso Troya”?

2. ¿Cuál es el grado de desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes del segundo grado “B” de EGB de la Unidad Educativa “Alfonso Troya”?
3. ¿Qué estrategias lúdicas se deben adoptar para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo grado “B” de EGB de la Unidad Educativa “Alfonso Troya”?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Delimitación del contenido

CAMPO: Educativo.

ÁREA: Metodología.

ASPECTO: Estrategias Lúdicas.

Delimitación espacial

Segundo año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato provincia Tungurahua

Delimitación temporal

Año lectivo: 2013-2014

Unidades de observación

- Autoridades educativas de la institución
- Personal docente
- Padres de familia
- Estudiantes de la Unidad Educativa Alfonso Troya

1.5 JUSTIFICACIÓN

Uno de los grandes desafíos que enfrenta la educación ecuatoriana es la falta de aplicabilidad de estrategias metodológicas que ayuden a desarrollar la inteligencia de los estudiantes

Esta investigación es de trascendental importancia ya que realizará una indagación de los métodos lúdicos aplicados en los estudiantes de segundo año “B” de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato, siendo las estrategias lúdicas una actividad recreativa que se puede aplicar en el aula para desarrollar contenidos de aprendizajes, esto permitirá impulsar las competencias emocional que desea alcanzar el docente en el proceso de aula.

La presente investigación recoge los elementos pedagógicos y didácticos propuestos en el modelo lúdico para el desarrollo emocional de los estudiantes en edad escolar, su propósito se centra en cualificar la práctica educativa integrando a todos los agentes del contexto natural del estudiante.

Con el ánimo de dar continuidad a la intencionalidad formativa dentro de la institución, está investigación es útil ya que se enmarca dentro de sus políticas institucionales, presentándose como proyecto en su plan de mejoras, el cual permitirá cumplir con la misión institucional que es iniciar un proceso de integración y articulación de saberes encaminados a la cohesión y sistematicidad de la labor educativa.

Los beneficiarios de esta investigación son autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia.

El impacto que se desea alcanzar es que todas las personas involucradas en esta investigación tomen conciencia del desarrollo de la inteligencia emocional para mejorar sus relaciones inter e intra personales

Este proyecto es factible ya que las autoridades, personal docente y estudiantes de la institución prestarán el apoyo respectivo.

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo general

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas a través del accionar áulico para poder obtener el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa “Alfonso Troya” de la parroquia Pishilata, cantón Ambato, provincia Tungurahua, en el año lectivo 2013-2014

1.6.2 Objetivos específicos

- Identificar las estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional
- Determinar el proceso de desarrollo de la inteligencia emocional
- Proponer estrategias Lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de EGB dela Unidad Educativa “Alfonso Troya

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

La educación ecuatoriana persigue la formación de niños y jóvenes en competencias, proponiendo un modelo educativo centrado en el estudiante, convirtiéndole al docente en un mediador, una de las estrategias áulicas es la utilización de técnicas activa como los juegos, que le permiten construir su propio conocimientos así como desarrollar la inteligencia emocional, sin embargo el uso inadecuado de las estrategias lúdicas provoca que el docente no desarrolle una apropiada relación social con su entorno.

Para sustentar la presente indagación se buscó referencias investigativas en los registros de la Universidad Técnica de Ambato, encontrando dos temas de acuerdo a las variables de investigación, concernientes a estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional. Los temas de tesis son las siguientes:

Tema: “La importancia de la organización familiar y su influencia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la escuela “Rosa Zarate” del Cantón Salcedo”. Autora: Anabel del Rocío Flores Velasco (2012).

La investigación llega a las siguientes conclusiones:

- El docente no busca soluciones para mejorar la relación entre padres e hijos, por lo que ocasiona conflictos entre compañeros por ser violentos ante toda situación que se presente, también por no controlar sus actitudes y de no fomentar los valores para que el estudiante en base a ello aprenda a respetarse y respete a las demás personas que están a su alrededor.
- El docente no motiva a los estudiantes para que se interesen por el estudio y su autoestima es bajo, no les importa si obtienen calificaciones excelentes o regulares, por lo que esto va perjudicando en el desarrollo de la inteligencia emocional (Flores, 2012)

Al analizar este trabajo se concluyó que el desarrollo de la inteligencia emocional es significativo ya que se debe fortalecerlo con actividades lúdicas tanto en la institución como en la familia, ya que cada etapa de los niños es trascendental, se ha visto necesario buscar alternativas de solución mediante investigaciones, pero es preocupante que ningún trabajo dio resultados a este problema.

Tema: “Las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del cantón Píllaro”

Autora: Luz Marina Bautista (2011)

La investigación llega a las siguientes conclusiones:

- La mayoría de los niños manifiestan que los docentes no utilizan actividades lúdicas para motivar la clase.
- El docente debe motivar, predisponer al alumno hacia lo que quiere enseñar, que el ponga toda su concentración y esfuerzo, por aprender.
- Permite desarrollar, valores, formando niños colaboradores, solidarios, responsables en si la formación global de él. (Bautista, 2012)

Se deduce que las actividades lúdicas fortalece la motivación de la clases creando un ambiente agradable para impartir el proceso el enseñanza aprendizaje lo que no es utilizado por el docente entonces se debe poner más hincapié en el aspecto emocional de cada estudiante ya que de ello depende su formación intelectual, si el niño no se encuentra en un buen estado de ánimo es difícil que aprenda la clase impartida por el docente

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La filosofía de la educación debe considerar el quehacer pedagógico en referencia al actuar concreto del hombre en todas sus dimensiones intra e interpersonales, por ello se constituye en una disciplina sintética, el pensamiento filosófico y pedagógico en relación con las estrategias lúdicas se caracteriza por educar a través del juego siendo una disciplina educativa y recreativa, por lo que es necesario ubicarse en una corriente filosófica que está dentro del paradigma crítico propositivos, crítico porque cuestiona al analizar e interpretar y propositivo ya que solucionará problemas dentro de la acción social actual, el tema Estrategias

Lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional, no tendrá un análisis cuantitativo ya que propondremos soluciones basadas en un análisis cualitativo. La base filosófica es la actividad como condición inherente al ser humano, quien conscientemente actúa sobre el mismo y su entorno, por lo que la educación tiene como función la conservación así como la transformación. La presencia de las estrategias lúdicas ofrecen una nueva alternativa educativa, orientada al proceso de enseñanza-aprendizaje, razón por la cual los maestros deben capacitarse en esta área, el uso adecuado de herramientas de aprendizaje son útiles para facilitar la tarea del profesor y el estudiante, rompiendo así con la monotonía de la clase tradicionalista.

2.2.1 Fundamentación axiológica

El tema a desarrollarse estrategias lúdicas y el desarrollo de la inteligencia emocional se sustenta en el área de valores. El desarrollo del estudiante como sujeto de aprendizaje.

“La utilización de métodos participativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, propician la formación y desarrollo de la flexibilidad, la posición activa, la reflexión personalizada, la perseverancia y la perspectiva mediata de la expresión de los valores en la regulación de la actuación del estudiante” (Coll Aguilera, 2006). En criterio del autor, se coincide que el proceso axiológico es el que analiza las habilidades, los medios que desempeñan un papel muy importante, ya que conducen al estudiante a tener motivación para obtener un aprendizaje significativo y desarrollar su inteligencia emocional a través de una metodología lúdica con un notable sentido inter-intra personal y creativo. Muchas de estas competencias emocionales se lo deben desarrollar en sus inicios educativos y familiares que es lo óptimo para tener una sociedad mejor.

Esta investigación constituye una herramienta de apoyo en la educación de los estudiantes, ya que pretende guiar así como orientar a los padres, maestros y estudiantes sobre el uso adecuado del juego para la práctica de valores como el

respeto, la lealtad, responsabilidad, comunicación efectiva y lo más importante la armonía en el hogar sea primordial.

2.2.2 Fundamentación epistemológica

Los aspectos epistemológicos determinan el ambiente del conocimiento, por lo tanto el docente- tradicionalista y el estudiante-memorista serán sustituidos por el docente-actualizado e innovador y el estudiante-investigador que utilicen adecuadamente las técnicas lúdicas. La falta de técnicas lúdicas en el aula de clase causa falta de atención así como problemas de conducta cambiando su comportamiento social. Desafortunadamente debido a la poca importancia que se le da a este problema y a la falta de preparación del profesorado sobre Educación Emocional, provoca desatención y poco interés en los temas tratados en el aula.

2.2.3 Fundamentación ontológica

La fundamentación ontológica se basa en el desarrollo del ser humano en sus tres dimensiones saber, ser y actuar. Al ser un ente social siempre está en una actitud de búsqueda para satisfacer sus necesidades por lo tanto su formación integral como es: su ética, moral, conocimiento entre otros se convierte en su principal fortaleza siendo la inteligencia emocional la que le ayuda a controlar sus emociones mediante la lúdica.

2.2.4 Fundamentación sociológica

El ser humano es un ente de naturaleza biopsicosocial en él es inherente la actitud por conocer y aprender, ya sea individualmente o en equipo, siendo la inteligencia emocional una parte importante en su desarrollo ya que esta nos permite controlar las emociones creando así una sociedad mejor, si le damos el cuidado necesario a nuestro aprendizaje esto permitirá que nuestro contexto sea cada día mejor.

El ser humano como aprendiz entra en una situación problemática es decir en un conflicto entre su deseo por aprender y su deseo por investigar

2.2.5 Fundamentación Pedagógica

La pedagogía tiene una relación muy estrecha con la psicología como ciencia, ya que a la medida que esta lo permite se obtiene una mejor educación. En la pedagogía y en la didáctica de las emociones el estudiante debe poseer un buen nivel de relación inter/intrapersonal. Para esto se requiere desarrollar la inteligencia emocional primordialmente al uso de estrategias lúdicas pueden ayudar a la apropiación del control de emociones. Esta investigación se basa en el constructivismo ya que el docente debe construir el conocimiento mediante la utilización de nuevas estrategia.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La investigación sobre Las estrategias lúdicas y el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes se sustenta en La Constitución Política del Ecuador 2008, El Código Orgánico de la Niñez y la Adolescencia, La Ley Orgánica de Educación intercultural, en las cuales de manifiesta lo siguiente:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR 2008
Título I ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO
Capítulo primero. Principios fundamentales
Sección quinta: Educación

“Art.26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado constituye (...) y de la inversión estatal garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir”. (Constitución de la República del Ecuador, 2008),

De este artículo se puede deducir que todos los ecuatorianos tenemos derecho a una educación de calidad y calidez enmarcadas siempre en el buen vivir para poder tener un desarrollo óptimo de la inteligencia emocional lo cual ayudará al estudiante a ser una mejor persona.

“El Art. 27.- La educación se centrara en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, ..Impulsara.., la justicia, la solidaridad y la paz; estimularála iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de competencias y capacidades” (Constitución de la República del Ecuador, 2008). La ley garantiza la educación emocional del ser humano.

EL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

“Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.-Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte...Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales (...) (Congreso Nacional , 2003). La Ley da el aval a los líderes políticos para realizar proyectos que den las facilidades necesarias a la niñez para que su tiempo libre sea de una forma recreativa. El Gobierno Nacional tiene la obligación de impulsar el juego en los estudiantes ya sea con instalaciones, con creación de espacios lúdicos, etc.

LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Título I:

De los principios Generales

Capítulo Único

DEL AMBITO PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2 Literal x Integralidad

“x. Integralidad.- (...) reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del dialogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones” (Registro Oficial , 2011), Esta Ley regula a las instituciones a tener áreas recreativas tanto dentro como fuera del aula.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

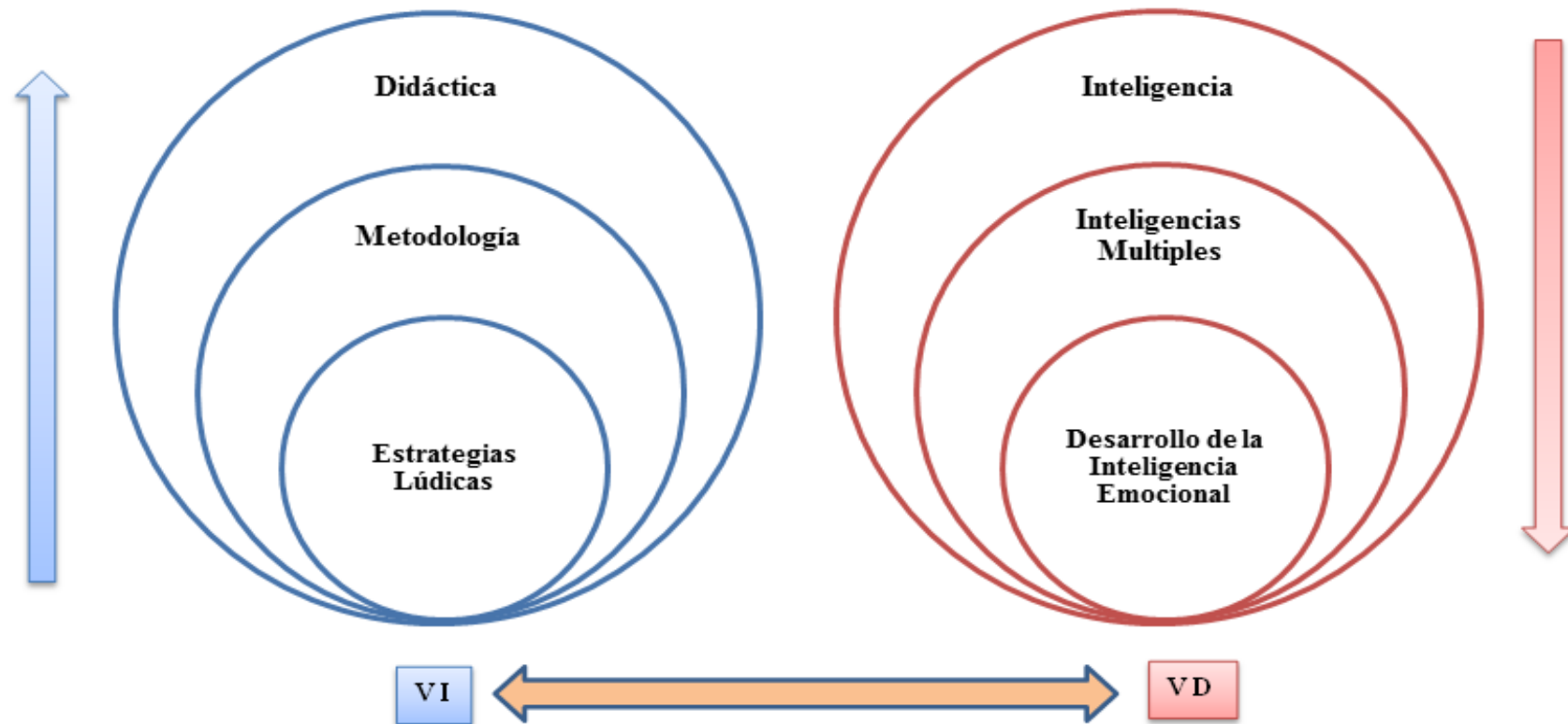


Gráfico 1 Categorías fundamentales
Investigadora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

2.4.1 Constelación de ideas de la Variable Independiente

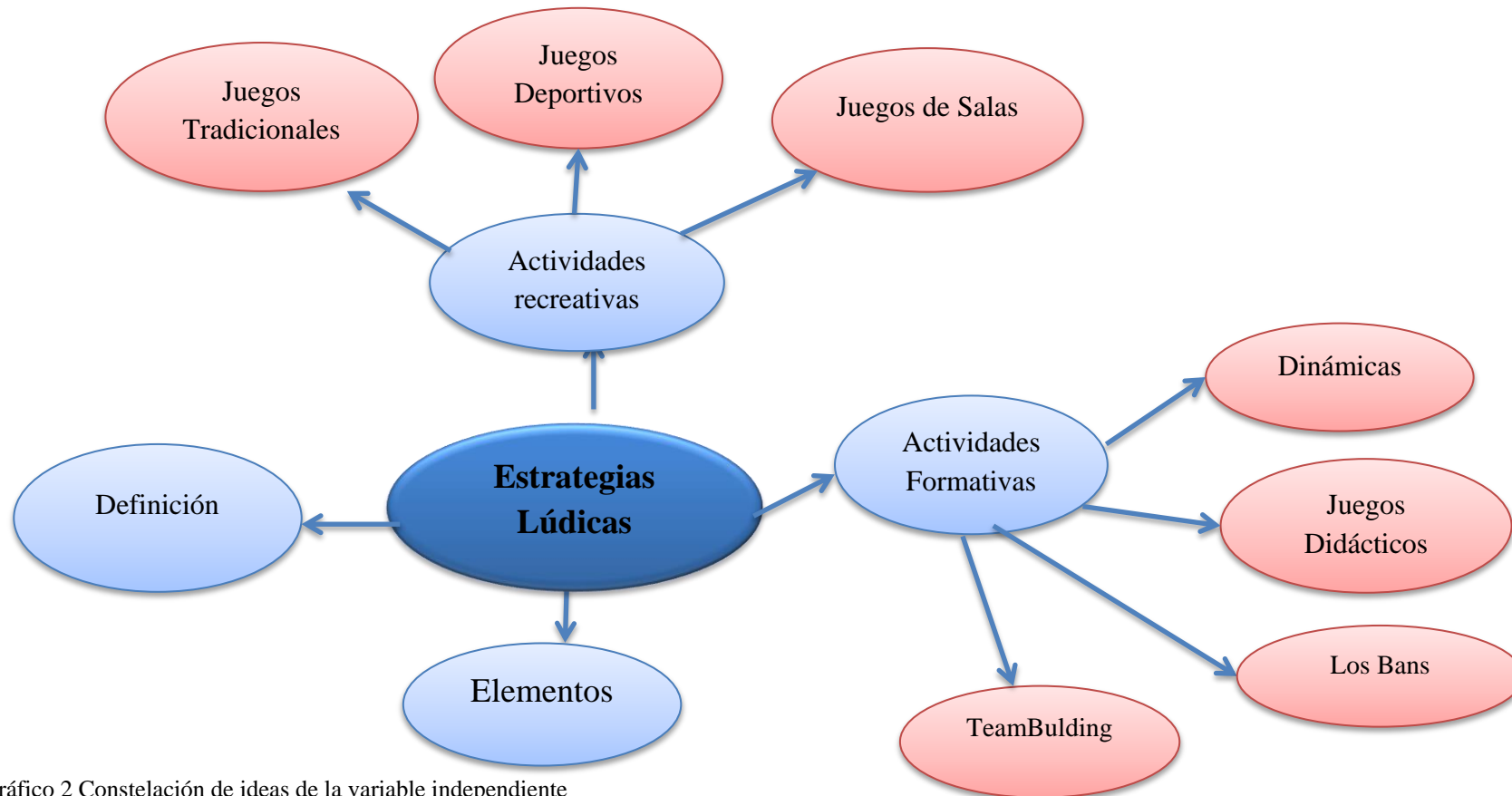


Gráfico 2 Constelación de ideas de la variable independiente
Investigadora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

2.4.2 Constelación de ideas de la Variable Dependiente

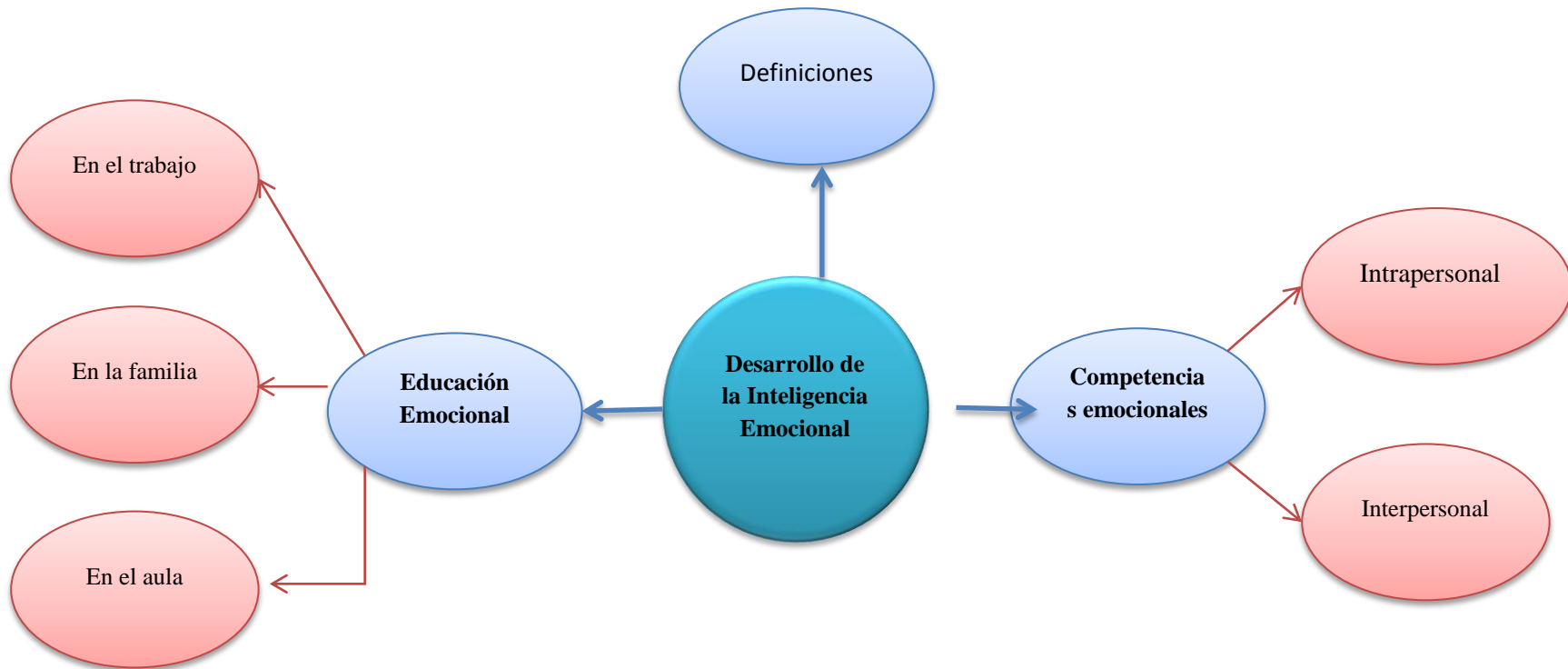


Gráfico 3 Constelación de ideas de la variable dependiente
Investigadora Patricia Geoconda Miranda Carrillo

2.5 VARIABLE INDEPENDIENTE

2.5.1 ESTRATEGIAS LÚDICAS

Definiciones:

Estrategia

El concepto de estrategia en el área educativa contempla dos dimensiones una que es de aprendizaje y otra de enseñanza.

Entre los conceptos fundamentales de la estrategia se cuenta con la estrategia pedagógica como: “Modelos para la enseñanza que tienen como característica principal ser prescriptivos” (Eggen & Kauchak , 1999, pág. 25). El autor al decir que una estrategia es un modelo de enseñanza esta debe ser diseñado por el docente en su planificación para cumplir metas establecidas y así llegar a una educación de calidad.

La estrategia pedagógica es: “Conjunto de acciones realizadas por el docente con una intencionalidad pedagógica clara y específica” (Gallego & Salvador G, 2004). El autor estructura a las actividades con las que el docente debe cumplir los objetivos y contenidos de la planificación ya que la estrategia didáctica se fundamenta en el conocimiento pedagógico.

Actividades Lúdicas como estrategia didáctica

Es importante plantear que la lúdica proviene del latin Ludus. Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano: “La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa” (Campo, 2013). El autor nos ubica en el campo psicosocial puesto que los adquisidores de saberes lo podemos realizar en el aula mediante actividades donde interactúen el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Juego

“Karl Groos filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad” (Squera, 2012). Comparto el concepto del autor al

decir que el juego ayuda a desarrollar el pensamiento y la actividad física del niño además representa etapas biológicas en el hombre que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta.

Para Jean Piaget “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Squera, 2012). El autor trata especialmente el desarrollo por estadios y el individualismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales.

Vygotsky define el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Squera, 2012)

Para este autor el juego aflora su imaginación, pero los tres autores coinciden que el juego es importante en el aspecto pedagógico, psicológico y social del ser humano.

Elementos

Las estrategias lúdicas educativas se basan en el juego, porque lo considera un modelo de conducta que caracteriza el aprendizaje de la infancia. Lo lúdico afecta a todo el proceso de enseñanza aprendizaje, es una forma específica de aprender que consiste sobre todo en presentar y desarrollar las actividades didácticas en forma de juego. Es importante tener presente que la concepción del juego como medio educativo es exclusivo del educador el cual debe tener en cuenta los siguientes elementos:

- a) Un diagnóstico previo de la situación en que se encuentra el destinatario.
- b) Objetivos didácticos claramente definidos.
- c) Justificación razonada de las diferentes propuestas de intervención.
- d) Situaciones lúdicas adaptadas a las características de los niños y niñas.
- e) Organización coherente del tiempo, espacio y recursos educativos.
- f) Instrumentos eficaces para evaluar la consecución de los aprendizajes.

ACTIVIDADES RECREATIVAS:

Actividades recreativas define como: Es donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. (Worspress, 2012)

Comparto el criterio del autor ya que lo recreativo puede ser utilizado como formativo.

La recreación debe entenderse como un proceso personal que tendrá que proyectar un impulso correcto de los componentes de diversión, del descanso y del desarrollo de la persona. La combinación de estos componentes debe permitir transformar nuevas experiencias, diversificarlas, tratando de servirse de éstas para buscar una correcta armonía en las relaciones de la persona en sus niveles de organización fisiológicas, biológicas, psíquicas y socioculturales. (Corrales, 2009)

Se coincide con el criterio de autor puesto la recreación debe tener como componente principal la diversión el descanso y el desarrollo de la persona.

Dice: La recreación no puede ser entendida sólo como una pura diversión es una disposición positiva y favorable de cambio y regeneración y debe cumplir la condición de “volver a crear” o de ‘re-crear’ divirtiendo mediante una actitud activa y una implicación y participación en un grupo. (Corrales, 2009)

Se coincide con el criterio del autor ya que la recreación, o lo que algunos denominan “ocio activo”, implica una cierta predisposición favorable hacia el juego mediante el cual podemos desarrollar algún tipo de actividad lúdica que pueda relacionarse con los hábitos positivos y actitudes de implicación que se pueden vivir en el tiempo libre.

El juego ha sido uno de los motores de todas las propuestas de Renovación Pedagógica y en la actualidad constituye una de las piezas fundamentales de la actual Reforma de la educación. Esta investigación pretendo que éste sea uno de los motores principales para potenciar la tendencia lúdica de los estudiantes creando hábitos de socialización e higiene que predispongan favorablemente hacia la práctica del deporte recreativo para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Juegos Tradicionales

Define: Los juegos tradicionales son ejercicios recreativos o pasatiempos que están sometidos a reglas que se transmiten de generación en generación, en la cual se gana o se pierde, pueden ser específicos o no, pero sí propios de un lugar determinado, y cuyo origen se remonta a tiempo muy lejanos. Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural intangible, por la transmisión vía generacional de la memoria colectiva que identifica a una región, pues están ligados a su historia, cultura y tradición. En algunas regiones del mundo con el pasar del tiempo, los juegos tradicionales se han convertido en deportes autóctonos de la región y que se relación con la tradición cultural de un pueblo. (Calle, 2011)

Se coincide con el autor al evocar “juegos tradicionales” vienen a nuestra imaginación los juegos que fueron practicados por nuestros abuelos para poder recrearse en los momentos que ellos estaban libres y pasar un rato más agradable con los amigos. Estos juegos han sido enseñados a sus hijos y han pasado de generación en generación con el fin de no ser olvidados en el tiempo, pero la modernidad los ha dejado atrás ya que a los niños en la actualidad les ha invadido la tecnología y los juegos que más les atraen son los juegos electrónicos. Con el tiempo estos juegos tradicionales vuelven a surgir por iniciativa de algunas personas que aman lo tradicional.

El Ministerio de Educación (MinEduc) crea el programa denominado “Aprendiendo en Movimiento”, uno de los bloques temáticos es la recuperación de los juegos tradicionales, que tiene como fin que los estudiantes se muevan con juegos y actividades recreativas, que aportarán a su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socio afectivo y cultural.

“Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folclórico, de la etnografía” (Trigo E. , 1995). Se coincide con el criterio del autor ya que los juegos tradicionales amplían el repertorio lúdico de nuestros estudiantes con juegos de ayer para jugarlos hoy y siempre colaborando con el desarrollo de actitudes y hábitos positivos hacia nuestras tradiciones

implementando estrategias que permitan recuperar los juegos tradicionales que jugaban los familiares de los estudiantes (padres, tíos, abuelos)

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que ayudan a ponernos en contacto con nuestra cultura, nuestros antepasados

Juegos Deportivos

El desarrollo físico es significativo para el estudiante, caminar, correr, saltar, flexionar, extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo corporal y emocional.

A través del juego el niño aumentará su capacidad de análisis, concentración, sinopsis, meditación y generalización. El estudiante al solucionar algunas situaciones que se presentan en el juego desarrolla su inteligencia, condiciona su agilidad mental a través de las experiencias vividas para solucionar más tarde problemas de la vida habitual.

El progreso intelectual es la etapa de la niñez cuando el niño aumenta notablemente la preocupación dominante en el juego. El niño descubre en el juego un interés inmediato, “juega porque el juego es placer,” justamente responde a las necesidades de su desarrollo integral.

Juegos de Sala:

Un juego de sala se practica generalmente sobre una mesa

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

Define a las actividades formativas como: “ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos” (Worspress, 2012).

Coincido con el autor al decir que es un procedimiento que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dinámicas

Son procesos participativos en la conducción de grupos lo que le permite al facilitador como a los participantes interactuar en una forma dinámica con el concepto de aprender haciendo y aprender sintiendo

Las dinámicas de grupo son actividades llevadas a cabo tanto para niños, jóvenes, mayores u otros colectivos, a los que podemos inculcar valores, conseguir objetivos sociales o simplemente pasarlo bien. Es una herramienta para la formación, un instrumento de trabajo que puede utilizarse de diversas maneras y que pueden realizarse diferentes actividades.

(Aldaz, 2007) Plantea la siguiente clasificación:

- **Dinámicas de presentación:** su objetivo es la presentación de todos los componentes del grupo, para conocer nombres, gustos, experiencias y otros detalles que puedan ser interesantes.
- **Dinámicas de conocimiento:** su misión es la de profundizar en el conocimiento de los componentes del grupo, afianzamos los datos que ya conocemos.
- **Dinámicas de afirmación:** consolidar el conocimiento que ya tenemos a nivel individual y a nivel grupal.
- **Dinámicas de distensión:** su objetivo es aumentar la participación y la comunicación de cada uno de los miembros del grupo y crear un grado de confianza en uno mismo y en los demás.
- **Dinámicas de cooperación:** su misión es ayudar a los miembros del grupo a trabajar en equipo, favoreciendo la colaboración de todos los componentes y enseñándoles a colaborar entre ellos. Otras dinámicas. Pueden ser juegos de interior o deportes. Podrían incluirse en algunos de los anteriores. Etc...

Juegos Didácticos

Constituye un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza que propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica.

Bans

Actividades lúdicas basadas en cantos rítmicos y movimientos corporales que pretenden la motivación del trabajo docente rápido y sin ningún objetivo de aprendizaje aparente

TeamBulding

Es el conjunto de actividades de involucramiento de los integrantes de un equipo de trabajo a ver sus debilidades y fortalezas, donde realizan planes para implementar más efectivamente maneras de cooperación

2.5.2 METODOLOGÍA

Definiciones

Dice la metodología es “integración y la armonía de un método, o modo de pensar para planificar el estudio de unas técnicas o formas de actuar para que logre el conocimiento que se ha planificado” (Díaz F., 1996) Se coincide con el criterio ya que es la utilización de técnicas, recursos y procedimientos ordenados para conseguir el objetivo de la clase y crear un aprendizaje significativo en los estudiantes ya que la meta del docente es involucrar al alumno en su propio aprendizaje.

Metodología es: “El conjunto de procedimientos, instructivos encaminados a crear las condiciones adecuadas para que se produzcan el aprendizaje de las intenciones

educativas de manera significativa” (Medina, 1988, pág. 45) , Es evidente que el autor enfoca que la enseñanza necesita una metodología, es decir, un método o conjunto de métodos que le permitan llegar a los fines en forma directa y segura. De esta metodología se desprenden los procedimientos que el educador utiliza, fundados en la experiencia, la investigación y el análisis.

“Ausubel (1976) definir su método a través de dos frases: Diles lo que les vas a decir, luego díselo y finalmente diles lo que les dijiste , Averígüese lo que el alumno sabe y actúese en consecuencia” (Bravo, Días González, Strasa, & Tabares, 2007), Los autores al mencionar que la teoría instruccional utiliza el método expositivo verbal, el profesor presenta la información y el alumno la recibe y la internaliza con el objetivo de poder recuperarla posteriormente, además utiliza el método deductivo para obtener un aprendizaje significativo.

Método de enseñanza es “El conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos”. (Néirici, 1985, pág. 364). La autora enfoca al método dirigido hacia el alumno para cumplir con los objetivos de la planificación

2.5.3 DIDÁCTICA

Definiciones

Didáctica es “El acto didáctico la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje(...). El objetivo de docentes y discentes(.)en el logro de determinados aprendizajes (...)realizar las operaciones cognitivas.(. ,).con los recursos educativos a su alcance”. (Medina, 1988)

Se coincide con el criterio del autor al mencionar el acto didáctico que tiene el profesor en el proceso de enseñanza aprendizaje permite lograr los objetivos planteados en este proceso.

“La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación... la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje" (Medina, 1988). .Se coincide con el criterio de la autora al enfocarle la didáctica como una acción docente sobre la dirección pedagógica que le da al estudiante para poder obtener los objetivos planteados por el Ministerio de educación que es facilitar el aprendizaje utilizando técnicas y recursos adecuados.

La Didáctica es: “una disciplina teórica que se ocupa de estudiar la acción pedagógica, es decir, las prácticas de la enseñanza, y que tiene como misión describirlas, explicarlas y fundamentar y enunciar normas para la mejor resolución de los problemas que estas prácticas plantean a los profesores” (Camilloni, 2007)

De los criterios de los autores se puede concluir que la Didáctica es una disciplina pedagógica, la visión artística que implica comprender el proceso de enseñanza aprendizaje con un tinte singular y creativo.

Clasificación

Alicia de Camilloni se propone a exponer el complicado problema de las relaciones entre las didácticas. Mientras la Didáctica General constituye una teoría de la acción pedagógica sin más especificación, los principios de la misma tienen alcances más amplios y con la intención manifiesta de abarcar la más amplia gama de situaciones diversas de enseñanza. Su enfoque es, por tanto, el de los aspectos comunes de las situaciones, más allá de las diferencias que también las caracterizan. Para (Camilloni, 2007) las didácticas especiales (o específicas) desarrollan campos sistemáticos del conocimiento didáctico que se caracterizan por partir de una delimitación de regiones particulares del mundo de la enseñanza. Existen una significativa multiplicidad de categorías y niveles o grados de análisis en su definición. Entre los criterios más usuales encontramos los siguientes:

- Didácticas específicas según los distintos niveles del sistema educativo: didáctica de la educación inicial, primaria, secundaria, superior y universitaria.

- Didáctica específica según las edades de los alumnos: didáctica de niños, de adolescentes, de jóvenes adultos, de adultos y adultos mayores, etc.
- Didácticas específicas de las disciplinas: didáctica de la matemática, de la lengua, de las Ciencias Sociales, de la Educación Física, etc.
- Didácticas específicas según el tipo de institución: didáctica específica de la Educación Formal o de la Educación No formal, con subdivisiones según se trate de las escuelas rurales o urbanas en el primer caso.
- Didácticas específicas según las características de los sujetos: inmigrantes, personas que vivieron situaciones traumáticas, minorías culturales o personas con Necesidades Educativas Especiales (NEE).

En relación con este tema es conveniente recordar el mayor desarrollo de las didácticas específicas de las disciplinas fue obra de los especialistas en los diferentes campos del conocimiento y por lo tanto no provino del campo de la didáctica general.

Por esta razón, la didáctica general y las didácticas especiales no siempre están alineadas, aunque tampoco es muy frecuente que se contradigan abiertamente. Sus relaciones son complicadas.

2.6 VARIABLE DEPENDIENTE

2.6.1 INTELIGENCIA

“Garden (1965) dice la inteligencia es: Un potencial psico - biológico para resolver problemas o crear nuevos productos que tienen valor en su contexto cultural” (Aldaz, 2007). Se coincide con el autor ya que ser inteligente lo relaciona con la necesidad de satisfacer necesidades propias y del colectivo, utilizando herramientas adquiridas en el medio familiar, educativo y colectivo. La inteligencia es una capacidad que se convierte en una destreza que se puede desarrollar

Inteligencia es: “La adaptación por excelencia, el equilibrio entre una asimilación continua de las cosas a la propia actividad y la acomodación de esos esquemas” (Piaget, 2000). El autor enfoca a la inteligencia desde cuando el niño nace ya que, él asimila la actividad con la creación de esquemas mentales.

La inteligencia es: “la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (Gardner, (1987). Se coincide con el criterio del autor a mencionar que la inteligencia es una capacidad convirtiéndole en destreza que se puede desarrollar.

2.6.2 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo de la Universidad de Harvard han identificado ocho inteligencias (Luca, 2000) las presenta de la siguiente manera:

-Inteligencia Lógico-matemática, la que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

-Inteligencia Lingüística, la que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

-Inteligencia Espacial, consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos, o los decoradores.

Inteligencia Musical es, naturalmente la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.

-Inteligencia Corporal - kinestésica, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

-Inteligencia intrapersonal es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta.

-Inteligencia interpersonal, la que nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

La inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la Inteligencia emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria.

-Inteligencia Naturalista, la que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

La autora menciona que todos tenemos las ocho inteligencias en mayor o menor medida la labor docente es desarrollarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando una metodología adecuada.

2.6.3 INTELIGENCIA EMOCIONAL

Inteligencia Emocional es un constructo mental fundamentado en la Meta cognición Humana.

El término Inteligencia Emocional fue utilizado por primera vez en 1990 por Peter Salovey y John Mayer, quienes definen a la I. E. como: “Inteligencia emocional es la capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver los problemas de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás” (Aldaz, 2007). La Inteligencia Emocional tiene como sustento al carácter multifactorial de las inteligencias, es decir las Inteligencias Múltiples. En el estudio de Gardner se analizan dos inteligencias que tienen mucho que ver con la relación social: La Inteligencia Intrapersonal y la Inteligencia Interpersonal

El autor menciona a Daniel Goleman en su trabajo y dice: Del estudio de P. Salovey y J. Mayer, centrándose en temas tales como El fundamento biológico de las emociones y su relación con la parte más volitiva del cerebro; la implicación de la Inteligencia Emocional en ámbitos como las relaciones de pareja, la salud, y fundamentalmente el ámbito educativo- (Aldaz, 2007)

Se coincide con el criterio del autor ya que Goleman, propone a la Inteligencia Emocional como un importante factor de éxito y básicamente consiste en la capacidad en conocer, controlar e inducir emociones y estados de ánimo, tanto en uno mismo como en los demás.

2.6.4 COMPETENCIAS EMOCIONALES

Mencionan a las competencias emocionales como: “la capacidad para movilizar adecuadamente un conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para realizar actividades diversas con un cierto nivel de calidad y eficacia” (Bisquera & Pérez N, 2000). El autor hace referencia a que la competencia se la desarrolla a lo largo de la vida y se la puede mejorar, lo engloba en los saberes: saber ser, saber hacer y saber estar

El autor cita a Salovey y Mayer, los primeros en formular el concepto de IE, definen: “Cinco capacidades que le son inherentes, de las cuales Goleman dice que son vitales a la hora de valorar la Inteligencia de las personas: Autoconciencia, Autorregulación, Automotivación que corresponden a la Inteligencia Intrapersonal: Empatía, Destrezas sociales a la Inteligencia Interpersonal” (Aldaz,

2007). Al analizar estas competencias ellos las definen en referencia a los sentimientos y emociones que le permite discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir su propio pensamiento y acciones.

Competencias Intrapersonal

- Autoconciencia: Capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado.
- Autorregulación: Capacidad para manejar las emociones de forma apropiada. Supone tomar conciencia de la relación entre emoción, cognición y comportamiento, tener buenas estrategia de afrontamiento, capacidad para autogenerarse emociones positivas.
- Motivación: Es el conjunto de características y elementos relacionados con la autogestión personal, entre las que se encuentra la autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, capacidad para analizar críticamente las normas sociales, la capacidad para buscar ayuda y recursos, así como la autoeficacia emocional.

Competencias Interpersonales

- Destrezas sociales. La competencia social es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes pro social, asertividad, etc.
- Empatía. : Para el autor define empatía como: “El conjunto de capacidades que nos permite reconocer y entender las emociones de los demás”, (Aldaz, 2007)

Comprende las siguiente sub competencias

- o *Comprensión de los otros*: ver los sentimientos y perspectivas de los compañeros de estudio

- Desarrollar a los otros. Ver las necesidades de desarrollo del resto y reforzar sus habilidades
- Servicio de orientación. Anticipar reconocer y satisfacer las necesidades reales de los demás
- Potenciar la Diversidad: Cultivar las oportunidades académicas del currículo a través de distintos tipos de personas
- Conciencia política Ser capaz de leer las corrientes emocionales del grupo, así como el poder interpretar las relaciones entre sus miembros

2.6.5 EDUCACIÓN EMOCIONAL

Educación emocional es: Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones(...)finalidad aumentar el bienestar personal y social. (Bisquera & Pérez N, 2000)

Se coincide con el criterio de autor ya que la educación emocional juega un papel primordial en cada espacio de la vida de las personas y aún más de las niñas y niños, ya que concibe a éstas y éstos desde un punto de vista holístico y preventivo, siempre en mira a estilos de vida mejores y a relaciones intrapersonales e interpersonales más saludables, por lo que a continuación se presentan los objetivos de la educación emocional.

La inteligencia emocional en el contexto familiar

La personalidad se desarrolla a raíz del proceso de socialización, en la que el niño asimila las conductas, valores y hábitos positivos de la sociedad. Los padres son la figura de identificación para sus hijos.

La inteligencia emocional en la escuela

Si nos ponemos a analizar la clase de educación implantada en años atrás, podremos observar cómo los profesores preferían a los niños conformistas, que conseguían buenas notas y exigían poco; y, de hecho, respondiendo a las ideas

que se implantaba en nuestra educación y nuestra sociedad: "Ley del menor esfuerzo".

Para ello se debe replantear el currículo escolar, para que se brinde herramientas académicas básicas como el manejo efectivo del lenguaje, el trabajo empático y en equipo, la resolución de conflictos, la creatividad, el liderazgo emocional, el servicio productivo.

La educación de las emociones denominada "Alfabetización Emocional" (también, escolarización emocional), pretende enseñar a los niños a modular su emocionalidad desarrollando su I.E.

2.7 HIPÓTESIS

Las estrategia lúdicas influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la unidad educativa "Troya "

2.8 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: Estrategias lúdicas

Variable dependiente : Inteligencia emocional

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación será predominantemente cualitativa desde un punto de vista **cuali- cuantitativo** porque analiza y explora la comprensión de los hechos en la búsqueda de señalar las causas, encontrar los efectos y dar las posibles soluciones a las falta de estrategias lúdicas en el aula además se obtendrá datos numéricos que serán tabulados estadísticamente, que determinaran la fuerza de asociación o relación entre variables, así como la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra..

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1 Bibliográfica documental

La investigación responderá a la modalidad bibliográfica-documental ya que por medio de documentos, libros, textos, revistas, internet entre otras fuentes se plantea conocer, desarrollar así como profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores ilustrados en el uso adecuado de estrategias lúdicas que ayudarán al desarrollo del Marco Teórico.

También se apoyará en el estudio de las fichas individuales de los estudiantes manejados por la Docente y las libretas de calificaciones.

3.2.2 De campo

La recolección de la información se ejecutará de forma directa en el Segundo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Troya” por parte de la investigadora, donde se pondrá en contacto por medio de entrevistas y encuestas con los actores, es decir los docentes, padres de familia y autoridades

de la institución, mismos que nos ayudarán con sus conocimientos así como experiencias en concordancia con lo que tiene que ver con las estrategias lúdicas y de este modo evidenciar claramente el desarrollo emocional en los estudiantes.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Exploratorio

Esta investigación empezará por el nivel exploratorio ya que es necesario sondear el problema de las estrategias lúdicas examinando variables de interés para fortalecer los conocimientos del tema, indagando con una metodología flexible y amplia en diferentes fuentes de información para demostrar su incidencia en el desarrollo emocional de los discentes.

Descriptivo

Se estudiará todos los elementos donde se pudiera identificar indicios de un uso inadecuado de las estrategias lúdicas que esté trasgrediendo en el desarrollo emocional de los discentes y de esta manera tener una noción de las causas y alternativas de solución a la dificultad planteada en los estudiantes del Segundo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Alfonso Troya”.

Asociación de Variables

La investigación se llevará a nivel de asociación de variables, porque permite evaluar el grado de concordancia entre las variables estrategias lúdicas y desarrollo emocional por parte de los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa” Alfonso Troya”, ya que se pretende concienciar sobre el uso de estrategias lúdicas y la optimización del tiempo con la familia, los compañeros de clase y los amigos.

Explicativo:

Se comprobará hipótesis, así como se formulará conclusiones y recomendaciones y se planteará una propuesta.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

El universo 82 personas de los cuales 33 estudiantes, 16 docentes, 33 padres de familia de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Alfonso Troya”, como se detalla en la siguiente tabla.

Cuadro 1 población

Población	Frecuencia
Estudiantes	33
Padres de Familia	33
Docentes	16
total	82

Fuente: Documentos de la U.E. “Alfonso Troya”
Investigadora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Por ser la población pequeña se aplicará a todos por lo tanto la investigación es de tipo probabilístico.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro 2 variable independiente: estrategias lúdicas

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica instrumento
<p>La estrategia o actividad lúdica</p> <p>Actividades organizadas de juego que permite la asimilación funcional o reproductiva de la realidad para el desarrollo del pensamiento</p>	<p>Actividades organizadas</p> <p>Asimilación</p> <p>Desarrollo del pensamiento</p>	<p>Pasos</p> <p>Secuencias</p> <p>Experiencia</p> <p>Descubrimiento</p> <p>Investigación</p> <p>Juego Didáctico</p> <p>Solución de problemas</p> <p>Adaptarse a nuevas situaciones</p>	<p>¿Qué técnicas constructivistas se utilizarán con las actividades lúdicas?</p> <p>¿Implementa actividades lúdicas en el aula con frecuencia?</p> <p>¿Considera usted que sus estudiantes son participativos en clase?</p> <p>¿Cuál es el proceso de aprendizaje que utiliza con Técnicas Lúdicas?</p> <p>¿En el proceso de aprendizaje utiliza dinámicas para motivar al estudiante?</p> <p>¿Celebra con sus alumnos reuniones informales?</p> <p>¿Utiliza actividades lúdicas recreativas y formativas dentro y fuera del aula?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

Fuente: Bibliográfica

Investigadora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Cuadro 3 variable dependiente: desarrollo de la inteligencia emocional

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica instrumento
<p>Desarrollo de la Inteligencia Emocional</p> <p>Es el mejoramiento de la capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver los problemas de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás a través de las relaciones intrapersonales e interpersonales adecuadas</p>	<p>Capacidad</p> <p>Control de emociones</p> <p>Relación intra-interpersonal</p>	<p>Procedimental Actitudinal</p> <p>Autoconciencia, Autorregulación, Automotivación</p> <p>Empatía Habilidades sociales</p>	<p>¿Desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes?</p> <p>¿Sus estudiantes controlan sus estados de ánimo?</p> <p>¿Motiva a sus estudiantes para cumplir sus tareas escolares?</p> <p>¿Los estudiantes son solidarios con sus compañeros de clase?</p> <p>¿Considera usted que los padres de familia demuestran afecto a sus hijos?</p> <p>¿Los padres de familia demuestran afecto mutuo?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

Fuente: Bibliográfica

Investigadora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para Verificar si las estrategia lúdicas ayudan a desarrollar la inteligencia emocional. Se obtuvo información en la Unidad Educativa “Alfonso Troya” del Segundo año B de EGB.

Cuadro 4 Plan de procesamiento de información

Preguntas básicas	Explicación
¿Por qué diseñar un programa basado en estrategias lúdicas?	Para que el maestro logre un desarrollo de la inteligencia emocional
¿De qué personas se obtienen la información?	De las Autoridades, Docentes, Estudiantes y Padres de Familia
¿Utiliza las Estrategia Lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?	Utilización de las estrategias Lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional.
¿Quiénes investigan?	Patricia Miranda
¿Cuándo?	El segundo bimestre
¿Dónde?	Unidad Educativa “Alfonso Troya”
¿Cuántas veces?	70 encuestas y 1 entrevista dos veces una nula de pilotaje y 1 definitiva
¿Qué técnicas de recolección?	La técnica de la encuesta y entrevista dirigida
¿Con qué?	Cuestionarios: Encuesta, Entrevista dirigida
¿En qué situación?	Confiable y anonimato

Fuente: Tutoría de la investigación
Investigadora: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Recopilación

El trabajo que se realizará es un conjunto de información seleccionada que será objeto de un análisis crítico y reflexivo, para seleccionar la información más relevante y descartar la información incompleta para esto utilizaremos los tipos de investigación bibliográfica en la que se ha tomado información de libros, textos, revistas, internet, folletos y la Constitución Política del Ecuador y por otro lado tenemos la investigación de campo en la que se recolectara información a través de la investigación en el lugar de los hechos.

Procesamiento de resultados

Seguidamente de la compilación de datos ya puntualizada anteriormente podemos expresar que con el apoyo de técnicas e instrumentos empleados se podrá obtener el resultado de la influencia de las estrategias lúdica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de la institución educativa donde realizo la investigación y de esta manera destacar las relaciones más relevantes e importantes entre los datos obtenidos de las dos variables de estudio.

Análisis e interpretación

Mediante el procedimiento a aplicar el análisis se efectuará tomando en cuenta lo aplicado tanto en lo cualitativo como en lo cuantitativo para determinar cómo influye las estrategias lúdica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes, finalmente de acuerdo a la interpretación que se realizará, se podrá comprobar la hipótesis y establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE ENCUESTAS

4.1.1 Análisis de encuestas a los estudiantes

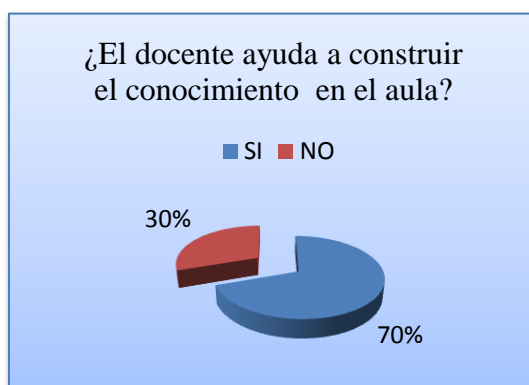
PREGUNTA 1: ¿El docente ayuda a construir el conocimiento en el aula?

Cuadro 5 pregunta 1 estudiantes

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	23	70
si	10	30
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 4 pregunta 1 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U.E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis

El 70% de los encuestado, esto es 23 estudiantes, manifiestan que El Docente no construye el conocimiento, en tanto que el 30 %, indican que Sí.

Interpretación:

De la información obtenida se colige que la mayoría de los estudiantes indican que el Docente no construye el conocimiento ya que probablemente utilice la memorización para la consolidación de conocimientos.

PREGUNTA 2: ¿Es participativo en clase?

Cuadro 6 pregunta 2 estudiantes

¿Es participativo en clase?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	25	76
si	8	24
total	33	100

Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 5 pregunta 2 estudiantes



Fuente: encuesta dirigida a los estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis:

El 76% de los encuestado, esto es 25 estudiantes, manifiestan que no es participativo en clases, frente a un 24%, es decir 8 personas, indican que Sí.

Interpretación:

De los datos obtenidos se colige que la mayoría de los estudiantes no participan en clase, esta situación puede deberse a que el estudiante es tímido tiene temor a equivocarse y al qué dirán.

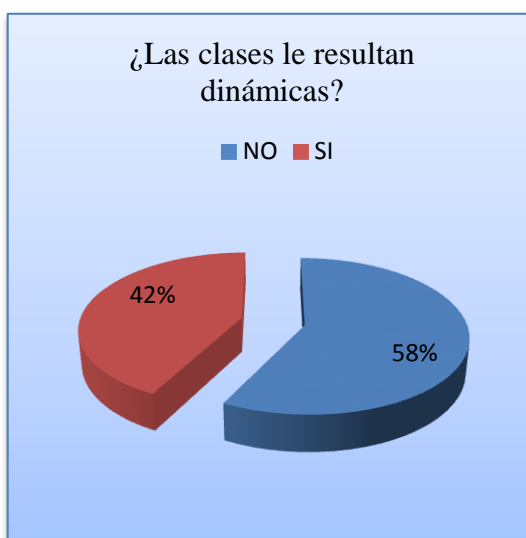
PREGUNTA 3: ¿Las clases le resultan dinámicas?

Cuadro 7 pregunta 3 estudiantes

¿Las clases le resultan dinámicas?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	19	58
si	14	42
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U.E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 6 pregunta 3 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la Escuela “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis:

El 58% de los encuestado, esto es 19 estudiantes, manifiestan que las clases no le resultan dinámicas, en tanto que el 42 %, es decir 14 personas, indican que Sí.

Interpretación:

De los datos obtenidos se colige que a la mayoría de estudiantes no les resulta la clase dinámica consecuencia de recibir un aprendizaje poco constructivista, lo que provoca que el estudiante no participe en clases ya que las clases no le son atractivas y no tiene interés por aprender.

PREGUNTA 4: ¿Realizan juegos dentro y fuera del aula?

Cuadro 8 pregunta 4 estudiantes

¿Realizan juegos dentro y fuera del aula?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	23	70
si	10	30
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 7 pregunta 4 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la Escuela “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis:

El 70% de los encuestado, manifiestan que no se realizan juegos dentro ni fuera del aula, en tanto que el 30 %, es decir 10 personas, indican que Sí.

Interpretación:

En el segundo año de EGB de la U. E. “Alfonso Troya” no se utilizan ningún tipo de juegos para motivar los aprendizajes evidenciando la poca utilización del método constructivista así como la no participación en clases del estudiantes.

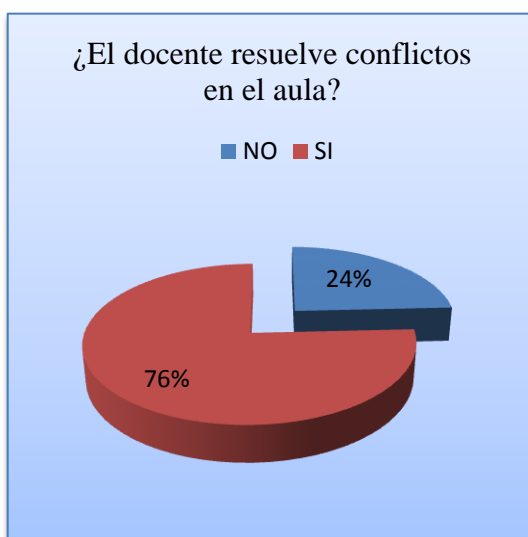
PREGUNTA 5: ¿El docente resuelve conflictos en el aula?

Cuadro 9 pregunta 5 estudiantes

¿El docente resuelve conflictos en el aula?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	25	24
si	8	76
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 8 pregunta 5 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U.E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Miranda

Análisis:

El 76% de los encuestado, esto es 8 estudiantes, manifiestan que el docente no resuelve los conflictos en el aula, frente a un 24 %, 8 personas, indican que Sí.

Interpretación:

De los datos obtenidos se colige que el docente no interactúa con sus estudiantes notándose la falta de técnicas constructivistas en el aprendizaje provocando que el estudiante no participe en clase.

PREGUNTA 6: ¿Puede controlar sus estados de ánimo?

Cuadro 10 pregunta 6 estudiantes

¿Puede controlar sus estados de ánimo?		
respuestas	frecuencia	porcentaje
no	22	67
si	11	33
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes en la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 9 pregunta 6 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis:

El 67% de los encuestado, 22 estudiantes, manifiestan que no pueden controlar su estado de ánimo, en tanto que el 33%, es decir 11 personas, indican que Sí.

Interpretación:

El control del estado de ánimo en estudiantes de siete a ocho años denota cierta madurez y autocontrol de sus emociones, al no poderlas controlar, se evidencia la falta de toma de decisiones para solucionar por si solos sus problemas y también demuestra una gran sobreprotección por parte de los padres de familia.

PREGUNTA 7: ¿Se siente motivado para cumplir sus tareas escolares?

Cuadro 11 pregunta 7 estudiantes

¿Se siente motivado para cumplir sus tareas escolares?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	20	61
si	13	39
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 10 pregunta 7 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis:

El 61% de los encuestado, 20 estudiantes, manifiestan que no se sienten motivados para cumplir con la tarea frente al 39%, 13 personas, indican que Si

Interpretación:

Si bien es cierto que un gran número estudiantes se encuentran muy motivados para realizar sus tareas escolares es preocupante la cantidad de estudiantes que no tienen motivación para realizar sus tareas escolares; esta situación deriva en incumplimiento escolar, bajo rendimiento y baja autoestima.

PREGUNTA 8: ¿Es solidario con sus compañeros de clase?

Cuadro 12 pregunta 8 estudiantes

¿Es solidario con sus compañeros de clase?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	20	61
si	13	39
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 11 pregunta 7 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U.E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis:

El 61% de los encuestado, 20 estudiantes manifiestan que no son solidarios con sus compañeros de clases, frente al 39%, es decir 10 personas, indican que Sí.

Interpretación:

Una gran parte de los de estudiantes son solidarios con sus compañeros pero es preocupante la falta de solidaridad existente en la otra mitad de estudiantes porque es sinónimo de falta de valores, de servicio y bien común aprendidos e inculcados desde el hogar, denota individualismo y egoísmo pero sobre todo la falta de principios y buenas costumbres en la familia.

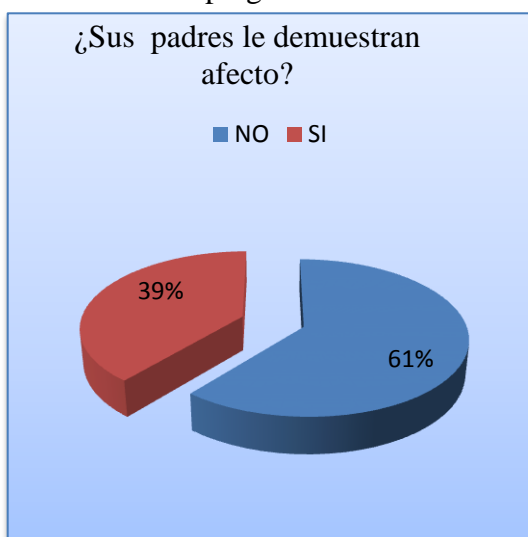
PREGUNTA 9: ¿Sus padres le demuestran afecto?

Cuadro 13 pregunta 9 estudiantes

¿Sus padres le demuestran afecto?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	22	61
si	11	39
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 12 pregunta 9 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis:

El 61% de los encuestado, esto es 20 estudiantes, manifiestan que no siente el afecto de sus padres, en tanto que el 39%, es decir 13 personas, indican que Sí.

Interpretación:

La no demostración de afecto no es sinónimo de buena educación todo lo contrario, denota una despreocupación que limita el normal desarrollo cognitivo, psicomotriz, afectivo e intelectual en el estudiante puesto que al crecer sintiéndose solo, lo único que consigue es problemas en su mundo exterior porque no puede discernir los que es bueno o malo.

PREGUNTA 10: ¿Sus padres se demuestran afecto mutuo?

Cuadro 14 pregunta 10 estudiantes

¿Sus padres se demuestran afecto mutuo?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	20	61
si	13	39
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 13 pregunta 10 estudiantes



Fuente: Encuesta dirigida a los Estudiantes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Miranda

Análisis:

El 61% de los encuestado, esto es 20 estudiantes, manifiestan que sus padres no se demuestran afecto frente el 30 %, es decir 10 personas, indican que Sí.

Interpretación:

En su mayoría, los padres no se demuestran afecto mutuo los niños no sienten amor y seguridad en sus hogares, lo que es preocupante, esta situación transmiten los estudiantes en la escuela mediante la falta de motivación en clase, falta de afecto con sus compañeros de clase y de solidaridad con el dolor ajeno.

4.1.2 Análisis de encuestas a los docentes

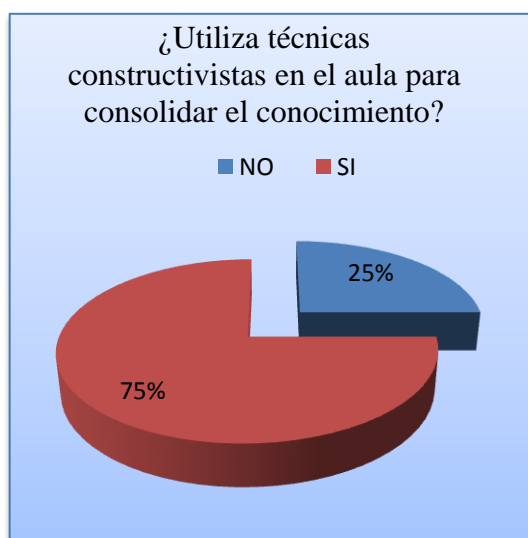
PREGUNTA 1: ¿Utiliza técnicas constructivistas en el aula para consolidar el conocimiento?

Cuadro 15 pregunta 1 docentes

¿Utiliza técnicas constructivistas en el aula para consolidar el conocimiento?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	4	25
si	12	75
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 14 pregunta 1 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis:

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 75%, manifiestan que si utilizan técnicas constructivistas frente al 30 %, indican que no.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos los Docentes si utilizan técnicas constructivistas pero hay que tomar en cuenta que más se inclinan hacia el método conceptual sin aplicación de técnicas lúdicas perjudicando el desarrollo de la inteligencia emocional .

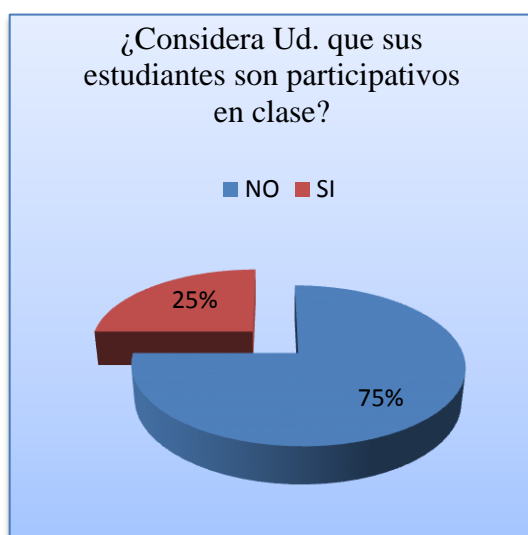
PREGUNTA 2: ¿Considera Ud. que sus estudiantes son participativos en clase?

Cuadro 16 pregunta 2 docentes

¿Considera Ud. que sus estudiantes son participativos en clase?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	12	75
si	4	25
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 15 pregunta 2 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 75%, considera que sus estudiantes no son participativos frente al 25 %, indican que no.

Interpretación

Los estudiantes no son muy participativos en clase porque el docente constantemente requiere llenar los textos guías de las diferentes materias para poder cumplir con los requerimientos establecidos por el currículo.

PREGUNTA 3: ¿En el proceso de enseñanza/aprendizaje utiliza dinámicas para motivar al Estudiante?

Cuadro 17 pregunta 3 docentes

¿En el proceso de enseñanza utiliza dinámicas para motivar al Estudiante?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
no	8	50
si	8	50
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 16 pregunta 3 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 50%, manifiestan que si utilizan dinámicas frente al 50 %, indican que no.

Interpretación

Las clases son dinámicas de acuerdo a los docentes porque los textos guías que se utilizan tienen talleres participativos que permite trabajar en grupos y sobre todo la integración docente-estudiante; esta situación favorece la interrelación y el compañerismo.

PREGUNTA 4: ¿Utiliza actividades lúdicas recreativas, formativas dentro y fuera del aula?

Cuadro 18 pregunta 4 docentes

¿Utiliza actividades lúdicas recreativas, formativas dentro y fuera del aula?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	14	88
si	2	12
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 17 pregunta 4 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 88%, manifiestan que no utiliza actividades lúdicas dinámicas frente al 12%, indican que sí.

Interpretación

Es notoria la falta de juegos en las actividades que realiza el docente diariamente; es posible que las nuevas mallas curriculares mantengan al docente ocupado cumpliendo actividades de planificación e informes escolares que realizando material didáctico que cree ambientes potencializador es para mejorar el rendimiento académico.

PREGUNTA 5: ¿Desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes en el aula?

Cuadro 19 pregunta 5 docentes

¿Desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes en el aula?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	14	87
si	2	13
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 18 pregunta 5 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 87%, manifiestan que no desarrollan la inteligencia emocional frente al 13%, indican que sí.

Interpretación

El notorio desconocimiento sobre cómo desarrollar la inteligencia emocional en los docentes es verdaderamente preocupante ya que no se le toma mucho en cuenta en el aula.

PREGUNTA 6: ¿Sus estudiantes controlan sus estados de ánimo?

Cuadro 20 pregunta 6 docentes

¿Sus estudiantes controlan sus estados de ánimo?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	11	69
si	5	31
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 19 pregunta 6 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 69%, manifiestan que no controlan su estado de ánimo frente a un 31% que sí.

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos, la mayoría de estudiantes no controlan sus estados de ánimo al realizar los grupos de trabajo y cumplir el papel encomendado esto se podría deber a la poca empatía que se tiene en el ambiente áulico.

PREGUNTA 7: ¿Motiva a sus estudiantes para cumplir sus tareas escolares?

Cuadro 21 pregunta 7 docentes

¿Motiva a sus estudiantes para cumplir sus tareas escolares?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	10	63
si	6	37
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 20 pregunta 7 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 63%, manifiestan que no motivan a sus estudiantes frente a un 30 % que sí.

Interpretación

Los estudiantes muy poco llevan tareas escolares para realizar en casa porque la utilización de textos guías y tutorías de horas pedagógicas permite, de acuerdo al docente llenar cualquier vacío que tenga el estudiante a tiempo para mejorar su rendimiento académico

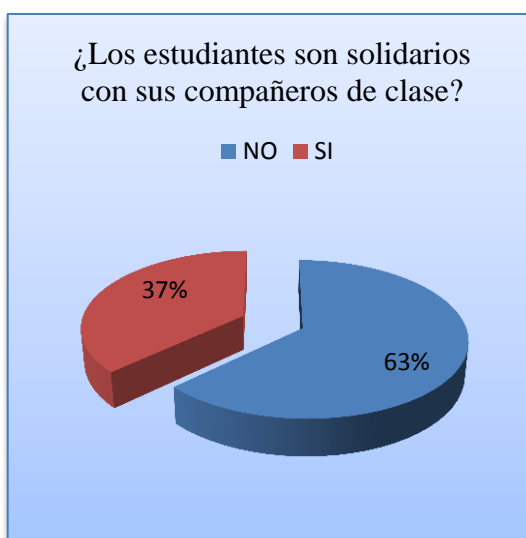
PREGUNTA 8: ¿Los estudiantes son solidarios con sus compañeros de clase?

Cuadro 22 pregunta 8 docentes

¿Los estudiantes son solidarios con sus compañeros de clase?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	10	63
si	6	37
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 21 pregunta 8 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 63%, manifiestan que no son solidarios frente al 37%, indican que no.

Interpretación

Los estudiantes de los segundos años de EGB no son solidarios con sus compañeros de clase y cumplen con sus tareas y responsabilidades de manera individual.

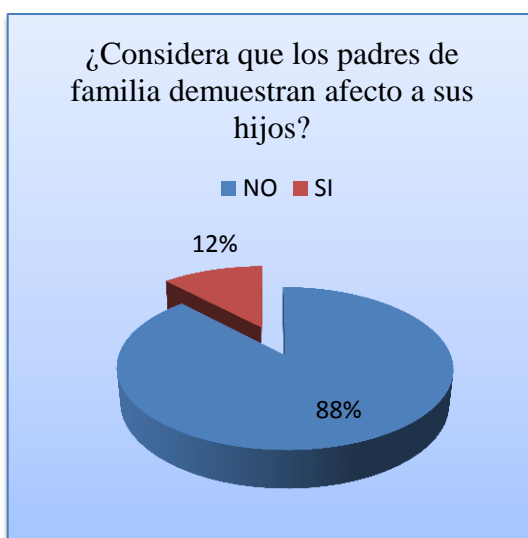
PREGUNTA 9: ¿Considera que los padres de familia demuestran afecto a sus hijos?

Cuadro 23 pregunta 9 docentes

¿Considera que los padres de familia demuestran afecto a sus hijos?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	14	88
si	2	12
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 22 pregunta 9 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 88%, manifiestan que los padres no demuestran afecto a sus hijos frente a un 12% que sí.

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos, los padres de familia no demuestran afecto a sus hijos lo cual no es bueno ya que a los niños no les permite alcanzar madurez emocional al no sentirse queridos y desprotegidos.

PREGUNTA 10: ¿Los padres de familia demuestran afecto mutuo?

Cuadro 24 pregunta 10 docentes

¿Los padres de familia demuestran afecto mutuo?		
respuestas	frecuencia	porcentaje
no	12	75
si	4	25
total	16	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Gráfico 23 pregunta 10 docentes



Fuente: Encuesta dirigida a los docentes de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Análisis

De los 16 docentes que laboran en la U.E. “Alfonso Troya” el 75%, manifiestan que los padres no demuestran afecto mutuo frente al 25%, indican que sí.

Interpretación

Las demostraciones de afecto entre padres de familia es importante para que el estudiantes sienta confianza y seguridad en sí mismo porque permite que el estudiante desarrolle sus capacidades emocionales y cognitivas de manera positiva el estudiante al no percibir este afecto influye mucho en su inteligencia emocional

4.1.3 Análisis de encuestas a los padres de familia

PREGUNTA 1 ¿Su hijo realiza la tarea solo en casa?

Cuadro 25 pregunta 1 padres de familia

¿Su hijo realiza la tarea solo en casa?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	24	73
si	9	27
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 24 pregunta 1 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis

De los 33 padres encuestados el 73% manifiestan que sus hijos no colaboran en casa frente a un 27 % que dice que si

Interpretación

De los datos obtenidos de colige que los padres de familia sobreprotegen a su hijos y no les crean en casa el deseo de colaboran en las tareas del hogar.

PREGUNTA 2 ¿Su hijo es participativo en casa?

Cuadro 26 pregunta 2 padres de familia

¿Su hijo es participativo en casa?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	27	82
si	6	18
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. "Alfonso Troya".
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 25 pregunta 2 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. "Alfonso Troya".
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis

De los 33 padres de familia encuestados el 82%, manifiestan que su hijos no son participativo en casa frente a un 18 % que dice que sí.

Interpretación

De los datos obtenidos se colige que los niños no participan en casa ya que no les gusta colaborar y esto se debe a la excesiva sobreprotección o quizá a la falta de interés por sus hijos.

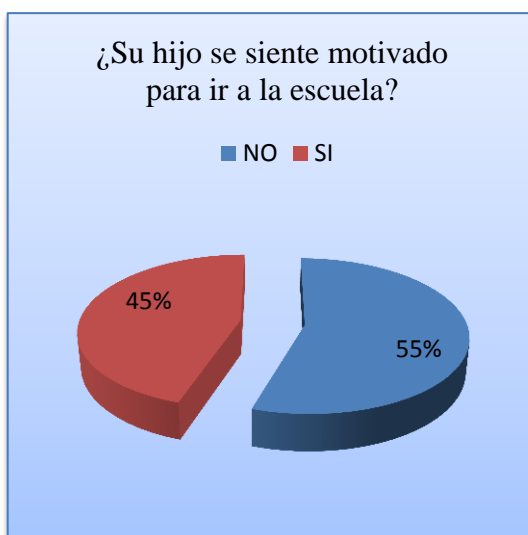
PREGUNTA 3 ¿Su hijo se siente motivado para ir a la escuela?

Cuadro 27 pregunta 3 padres de familia

¿Su hijo se siente motivado para ir a la escuela?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	18	55
si	15	45
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 26 pregunta 3 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis

De los 33 padres de familia encuestados el 55%, manifiestan que su hijos no se sienten motivados para ir a la escuela frente a un 45 % que dice que sí.

Interpretación

De los datos obtenidos se colige que los estudiantes si se encuentran motivados para asistir a la escuela esto se deben a que los padres les envían a la escuela ya que muchas veces papá y mamá trabaja todo el día.

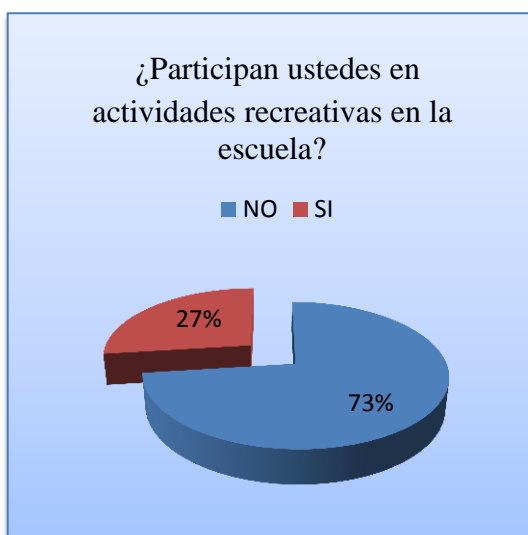
PREGUNTA 4 ¿Participan ustedes en actividades recreativas en la escuela?

Cuadro 28 pregunta 4 padres de familia

¿Participan ustedes en actividades recreativas en la escuela?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	23	70
si	10	30
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 27 pregunta 4 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis

De los 33 padres de familia encuestados el 73%, manifiestan que no participan en actividades recreativas frente a un 27 % que dice que sí.

Interpretación

De los datos obtenidos se colige que los padres de familia no le sienten a la escuela como un potencializador de la integración familiar ya que no participan en actividades extracurriculares.

PREGUNTA 5 ¿La escuela desarrolla las emociones de sus hijos?

Cuadro 29 pregunta 5 padres de familia

¿La escuela desarrolla las emociones de sus hijos?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	24	73
si	9	27
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 28 pregunta 5 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis

De los 33 padres de familia encuestados el 73%, manifiestan que la escuela no desarrolla las emociones de sus hijos frente a un 27 % que dice que sí.

Interpretación

De los datos obtenidos se colige que el padre de familia siente que la escuela no ayuda a su hijo a que identifique las emociones propias y colectivas.

PREGUNTA 6 ¿Su hijo controla sus estados de ánimo?

Cuadro 30 pregunta 6 padres de familia

¿Su hijo controla sus estados de ánimo?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	22	67
si	11	33
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 29 pregunta 6 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis

De los 33 padres de familia encuestados el 67%, manifiestan que su hijos no controlan sus estados de ánimo frente a un 33 % que dice que sí.

Interpretación

De los datos obtenidos se colige que al no desarrollar la inteligencia emocional de sus hijos ellos no controlan sus estados de ánimo y quizá presenten desequilibrio ante situaciones cotidianas.

PREGUNTA 7 ¿Su hijo se siente motivado para cumplir sus tareas escolares?

Cuadro 31 pregunta 7 padres de familia

¿Su hijo se siente motivado para cumplir sus tareas escolares?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	20	61
si	13	39
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 30 pregunta 7 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis:

De los 33 padres de familia encuestados el 61%, manifiestan que su hijos no se sienten motivados para cumplir con su tarea en casa frente a un 39 % que dice que sí.

Interpretación:

De los datos obtenidos se colige que al no llevar tareas a casa sus hijos se dedican más a la tecnología y no tienen motivación hacia el cumplimiento de tareas.

PREGUNTA 8 ¿Su hijo es solidario en casa?

Cuadro 32 pregunta 8 padres de familia

¿Su hijo es solidario en casa?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	20	61
si	13	39
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 31 pregunta 8 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis:

De los 33 padres de familia encuestados el 61%, manifiestan que su hijos no es solidario en casa frente a un 39 % que dice que sí.

Interpretación:

De los daos obtenidos se colige que los padres sienten que sus hijos no son tan solidarios ya que presentan hasta cierto punto individualismo.

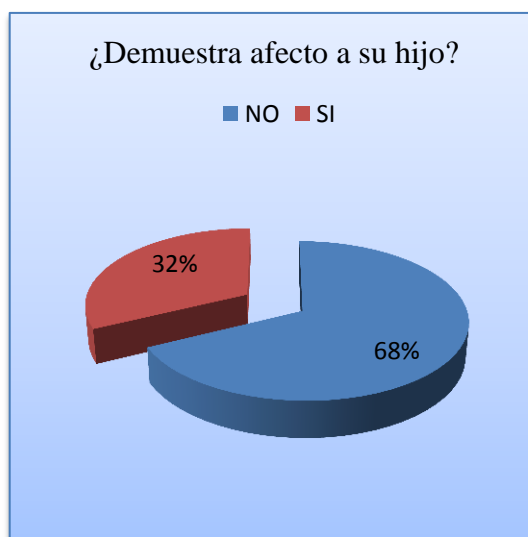
PREGUNTA 9 ¿Demuestra afecto a su hijo?

Cuadro 33 pregunta 9 padres de familia

¿Demuestra afecto a su hijo?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	20	61
si	13	39
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. "Alfonso Troya".
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 32 pregunta 9 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. "Alfonso Troya".
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis:

De los 33 padres de familia encuestados el 68%, manifiestan que no muestra afecto a su hijo frente a un 32 % que dice que sí.

Interpretación:

De los datos obtenidos se colige que los padres no demuestran afecto a sus hijos ya sea por el excesivo tiempo empleados en sus actividades diarias.

PREGUNTA 10: ¿Ustedes como pareja se demuestran afecto mutuo?

Cuadro 34 pregunta 10 padres de familia

¿Ustedes como pareja se demuestran afecto mutuo?		
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje (%)
no	18	55
si	15	45
total	33	100

Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Gráfico 33 pregunta 10 padres de familia



Fuente: Encuesta dirigida a los Padres de familia de la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Análisis:

De los 33 padres de familia encuestados el 55%, manifiestan que no se demuestran afecto mutuo frente a un 45 % que dice que sí.

Interpretación:

De los datos obtenidos se colige que los padres sienten que no se muestran afecto entre si quizá sea por la sociedad individualista que se presenta en la actualidad

4.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

VI: Estrategias Lúdicas

VD: Desarrollo de la inteligencia emocional

4.2.1 Planteamiento de la Hipótesis

Ho = Las estrategias lúdicas NO influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año “B” de la Unidad Educativa Alfonso Troya

H1 = Las estrategias Lúdicas SI influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de Segundo año “B” de la Unidad Educativa Alfonso Troya

4.2.2 Selección del Nivel de Significación

Para la verificación de la hipótesis de utilizará el nivel de significación 0,05 %

4.2.3 Descripción de la Población

Tomamos como muestra a 33 estudiantes del segundo año paralelo “B”, 16 docentes, y 33 padres de familia de la Unidad Educativa “Alfonso Troya”

4.2.4 Especificación de los Estadístico

Se trata de un cuadro de contingencias de 4 filas por 3 columnas con la aplicación de la siguiente formulas

$$x^2 = \sum \frac{(o - E)^2}{E}$$

Dónde:

X² = Chi Cuadrado

∑ = sumatoria

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

4.2.5 Especificaciones de las Regiones de Aceptación y Rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que tiene 3 las filas y 3 columnas.

$$gl = (4-1)(2-1)$$

$$gl = (4-1)(2-1)$$

$$gl = (3)(1)$$

$$gl = 3$$

Por lo tanto con 3 grados de libertad y con un nivel de significación del 0,05 y de acuerdo a la tabla estadística.

$$X^2_{t_B} = 7,815$$

Entonces si $X^2_{t_B} \leq X^2_c$ se acepta la hipótesis alterna caso contrario se la rechaza

4.2.6 Análisis de variables

Cuadro 35 Frecuencias observadas

Preguntas	Respuestas		total
	si	no	
Pregunta 2 ¿Considera Ud. que sus estudiantes son participativos en clase?	24	58	82
Pregunta 4 ¿Utiliza actividades lúdicas recreativas, formativas dentro y fuera del aula?	22	60	82
Pregunta 5 ¿Desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes en el aula?	36	46	82
Pregunta 9 ¿Considera que los padres de familia demuestran afecto a sus hijos?	36	46	82
total	118	210	328

Fuente: Encuesta dirigida a la U. E. "Alfonso Troya".

Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Para la verificación de la hipótesis se toma la fórmula del Chi cuadrado, se utilizó la encuesta como técnica de investigación, escogiendo cuatro preguntas de la misma:

Cuadro 36 Frecuencia esperada

Preguntas	Respuestas		Total
	si	no	
Pregunta 2 ¿Considera Ud. que sus estudiantes son participativos en clase?	29,5	52,5	82
Pregunta 4 ¿Utiliza actividades lúdicas recreativas, formativas dentro y fuera del aula?	29,5	52,5	82
Pregunta 5 ¿Desarrolla la inteligencia emocional de los estudiantes en el aula?	29,5	52,5	82
Pregunta 9 ¿Considera que los padres de familia demuestran afecto a sus hijos?	29,5	52,5	82
total	118	210	328

Fuente: Encuesta dirigida a la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

4.3 RESOLUCIÓN DE LA FÓRMULA

Cuadro 37 Aplicación de la fórmula chi cuadrado

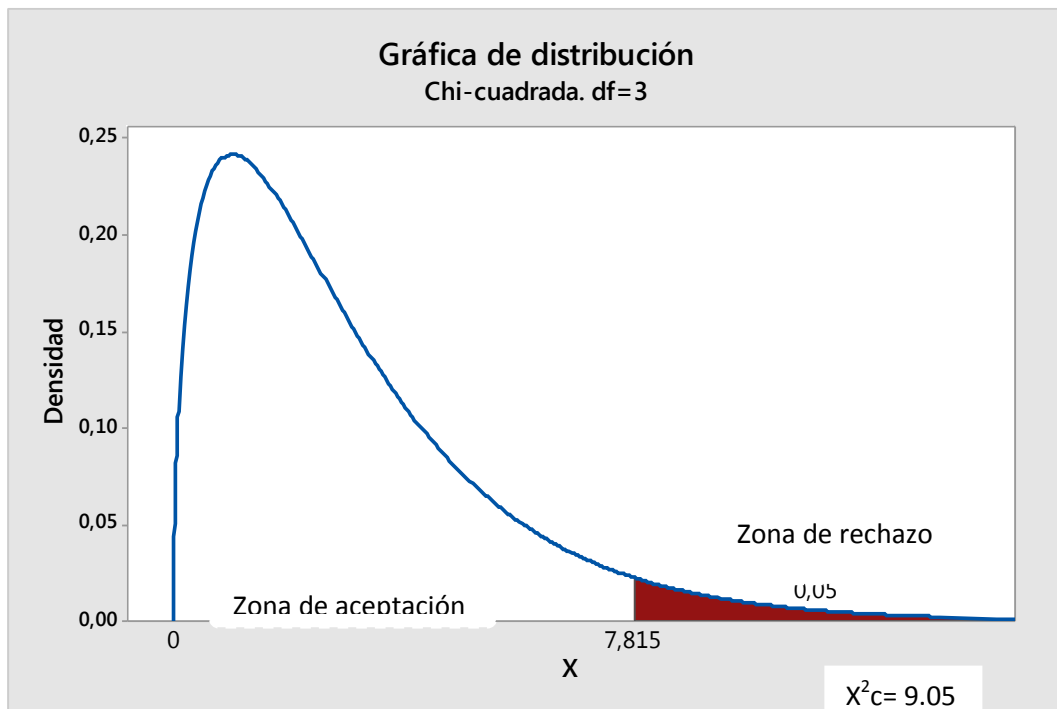
O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
24	29,5	-5,5	30,25	1,025423729
58	52,5	5,5	30,25	0,576190476
22	29,5	-7,5	56,25	1,906779661
60	52,5	7,5	56,25	1,071428571
36	29,5	6,5	42,25	1,43220339
46	52,5	-6,5	42,25	0,804761905
36	29,5	6,5	42,25	1,43220339
46	52,5	-6,5	42,25	0,804761905
			X ² _{C=}	9,053753027

Fuente: Encuestas dirigida a la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

4.4 REGLA DE DECISIÓN

Con 3 grados de libertad y con un nivel de significación del 0.05 el chi cuadrado calculado es 9,05 es mayor que chi cuadrado tabulado que es 7,815 inferimos que $x^2_c > x^2_t$ y el x^2_c está en la zona de rechazo por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna la cual dice Las estrategias Lúdicas SI influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de Segundo año “B” de la Unidad Educativa Alfonso Troya

Gráfico 34 gráfica de distribución



Fuente: encuestas realizadas a la U. E. “Alfonso Troya”.
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Las actividades lúdicas que se aplican en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de los segundos años de educación básica de la U. E. “Alfonso Troya” son escasas debido a que los docentes centra su actividad en el desarrollo del contenido de lo planificado y textos guías de cada asignatura.

No existen actividades que posibilitan el desarrollo de la inteligencia emocional porque los juegos no está orientado a incentivar la toma de decisiones y fomentar el trabajo autónomo de tareas escolares por la falta de tiempo para cumplir con los requerimientos administrativos escolares.

La inteligencia emocional se evidencia a través de la afectividad, el compañerismo, la solidaridad que demuestran los estudiantes en clase con sus compañeros y padres. Estos gestos son limitados por lo que es necesario plantear actividades que permitan la interrelación entre estudiantes, docentes y padres de familia, de esta manera la trilogía educativa centrará su atención en un pleno desarrollo educativo

5.2 RECOMENDACIONES

Aplicar actividades lúdicas que generen aprendizajes significativos y permita que al docente conocer a sus estudiantes no solo en lo cognitivo sino también en su desarrollo comportamental para poder conducir positivamente la toma de decisiones de los estudiantes, planificando dinámicas y juegos en cada una de las asignaturas antes y después de clase para motivar el interés por aprender y construir nuevos aprendizajes.

Priorizar espacios lúdicos con los estudiantes para mejorar la interrelación personal y social; evitando de esta manera la formación de grupos y actitudes sentimentales, valores negativos. Integrar a padres de familia a través de actividades recreativas la aplicación de juegos grupales para lograr una mejor integración de la comunidad educativa.

Diseñar una Guía de estrategias lúdicas para motivar la participación activa y voluntaria de los estudiantes para incrementar el rendimiento académico, proponiendo que desarrollen la inteligencia emocional de los estudiantes del segundo año “B” de educación básica de la U.E “Alfonso Troya”..

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Título: Guía de Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 2do año “B” de EGB de la Unidad Educativa Alfonso Troya de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.

Institución Ejecutora: Unidad Educativa “Alfonso Troya”

Beneficiarios:

Directos: Estudiantes

Indirectos: Docentes y Padres de familia.

Ubicación: Barrio American Park parroquia Pishilata cantón Ambato provincia del Tungurahua

Tiempo estimado para la ejecución: Inicio Agosto 2014 Fin Febrero 2015

Equipo técnico responsable:

- Investigadora
- Director
- Docentes de Unidad Educativa
- Estudiantes
- Padres de familia

Costo: 200 dólares

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La aplicación de las estrategias lúdicas en el segundo año de EGB paralelo “B” de la Unidad Educativa Alfonso Troya es escasa ya que el docente se limita a completar textos, a cumplir con los requerimientos establecidos en el currículo, no se ha implementado estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional ya que es necesario capacitar a los docentes sobre fundamentos de la inteligencia emocional para que ellos puedan desarrollar esta capacidad en los estudiantes

6.3 JUSTIFICACIÓN

La preocupación por el no desarrollo de la inteligencia emocional en el proceso de enseñanza aprendizaje en los primeros años de educación básica se arrastra a los años superiores viéndose incapaces de afrontar los problemas del mundo real, por lo que esta propuesta es de trascendental importancia ya que proporcionará al docente estrategias lúdicas que induzcan al estudiante al desarrollo de la inteligencia emocional.

Esta propuesta recoge elementos pedagógicos y didácticos en el modelo lúdico que permitirá desarrollarse emocionalmente al docente con el propósito de cualificar la práctica educativa.

Al ser primordial la intencionalidad formativa dentro de la institución esta propuesta es útil ya que sus estrategias integran y articulan saberes emocionales.

Los beneficiarios de esta investigación son autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia.

El impacto que se desea alcanzar es que todas las personas involucradas en esta investigación tomen conciencia del desarrollo de la inteligencia emocional para mejorar sus relaciones inter e intra personales

Esta propuesta es factible ya que las autoridades, personal docente y estudiantes de la institución prestan el apoyo respectivo.

El educador debe buscar y diseñar situaciones que propicien el desarrollo de la inteligencia emocional mediante actividades prácticas y recreativas relacionadas con la vida cotidiana.

Considerando que dentro de la educación básica los estudiantes se enfrentan diariamente a situaciones muy frecuentes que los lleva a confrontar sus emociones por lo que el docente debe buscar estrategias que le permitan guiar a los estudiantes en sus inquietudes tomando en cuenta que el juego es el interés mayor en el niño.

Además uno de los grandes problemas detectados está centrado a partir de segundo año de educación básica que es el inicio de la educación en donde el docente puede ayudar a desarrollar la inteligencia emocional.

6.4 OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de 2do año “B” de EGB de la Unidad Educativa. “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua a través de la implementación de Estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje

Objetivos Específicos

1. Diseñar una guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 2do año “B” de EGB de la Unidad Educativa. “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua
2. Socializar la guía para la capacitación de los docentes sobre el desarrollo de inteligencia emocional en los estudiantes de 2do año “B” de EGB de la Unidad Educativa. “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.

3. Presentar la propuesta a los docentes en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 2do año “B” de EGB de la Unidad Educativa. “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Política:

Es factible la ejecución de este trabajo ya que se cuenta con el aval por la parte administrativa y del docente de aula de la institución

Socio cultural:

El trabajo de investigación buscará mejorar la sociedad ya que si existe una adecuada inteligencia emocional de los niños viviremos en un mundo mejor lleno de valores positivos.

Tecnológica:

El factor Tecnológico también se convierte en un aspecto de mucha relevancia, ya que la incorporación de nuevas tecnologías permitirá brindar mejores capacitaciones a los miembros de la comunidad educativa.

Organizacional:

Investigadora, director, docentes de aula y estudiantes

Equidad de género. La guía servirá a niños y niñas por igual sin discriminación de género

Económica: Los costos corren por parte de la investigadora

Legal:

La presente propuesta no tiene ninguna resistencia con los estatutos de la institución ya que va en mejoras de la misma, por consiguiente es aplicable, ya

que cumple con los requisitos legales y no existe algún inconveniente para realizar el presente trabajo que promueve el desarrollo de la inteligencia emocional mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO – TÉCNICO

Estilos de Aprendizaje

Keefe, (1988) (citado en Alonso, Gallego y Honey, 2005, p.48) define los estilos de aprendizaje "los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje", comparto el criterio del autor al mencionar que el aprendizaje se da en el estudiante en el nivel instruccional aplicando metodología didáctica y el entorno del aprendizaje, un segundo nivel es el afectivo se refiere a las relaciones que tiene con su entorno, y un nivel fisiológico.

La aplicación de las teorías sobre los estilos de aprendizaje a distintas áreas pedagógicas (objetivos pedagógicos, inteligencia emocional, etc.) aportan una guía metodológica para la mejora de la calidad de la educación centrada en las fortalezas y debilidades de las competencias docentes y discentes.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje nos permiten seleccionar, organizar, planificar y evaluar las actividades del docente y del estudiante aplicando distintas metodologías didácticas acordes a los distintos objetivos pedagógicos. El docente cuenta con una amplia gama de actividades a su disposición en la planificación didáctica.

Modelo de aprendizaje de Kolb

Kolb (1976) hace una representación bidimensional de los estilos y fases del aprendizaje. "Las cuatro fases se denominan: Experiencia concreta, Observación reflexiva, Conceptualización abstracta y Experimentación activa", El autor

considera que las distintas fases se van enriqueciendo unas a otras ya que cada una aporta información necesaria para el funcionamiento del proceso de aprendizaje.



Gráfico 35 actividades para la planificación
 Fuentes: file:///C:/Users/user/Downloads/141-446-1-PB.pdf
 Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo



Gráfico 36 representación bidimensional de los estilos y fases del aprendizaje (kolb, 1976)
 Fuentes: file:///C:/Users/user/Downloads/141-446-1-PB.pdf
 Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

Estrategias Didácticas

Cuanto tratamos de estrategias de intervención educativa debemos tener presente su doble vertiente, aunque complementaria: estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje.

Según Rajadell (1992) Una estrategia de enseñanza equivale a la “actuación secuenciada potencialmente consciente del profesional en educación, del proceso de enseñanza en su triple dimensión de saber, saber hacer y ser”, Se coincide con el criterio del autor al mencionar los tres saberes que son importantes en la educación. en el proceso de enseñanza/ aprendizaje: el saber se refiere a la adquisición de conocimientos, saber hacer pretende que la persona desarrolle habilidades y capacidades, el ser profundiza en la fase afectiva de la persona ayuda a consolidar intereses , actitudes como valores que le permite aprender a percibir, reaccionar así como cooperar de manera positiva ante una situación.

Según Rajadell (1992) una estrategia de aprendizaje equivale a la “actuación secuenciada, consciente o inconscientemente, por parte del alumno con la intencionalidad de aprender de forma total o parcial de la actuación de la otra persona que juega el rol de educador que pretende enseñar”, El autor muy acertadamente la enfoca como una estrategia cognitiva propia del estudiantes que permite desarrollar sus destrezas dirigiendo la atención para seleccionar modelos del registro sensorial decidiendo que información recuperar para crear un aprendizaje significativo.

El docente representa la figura clave de la enseñanza y del aprendizaje pero él debe poseer algunas características como: La empatía, el estilo de enseñar y la metodología.

Existen estrategias centradas en el docente, en el estudiante y en el medio

Las estrategias centradas en el docente comunica a los estudiantes un conjunto de conocimientos en un contexto específico, bajo un control de espacio y tiempo

totalmente planificados por ejemplo: una conferencia, una lección magistral, una exposición, una explicación un debate son algunas de las muchas estrategias didácticas centradas en el docente.

Las estrategias centradas en el estudiante toman un papel fundamental en el proceso de formación a pesar que va de la mano con las del docente con el objetivo de dirigir y asegurar la efectividad del aprendizaje. La edad, los objetivos planteados la tipología del contenido o el nivel de conocimientos previos son factores que influyen notablemente en el desarrollo de este tipo de estrategias

Estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional

En la actualidad la propuesta educativa de capacitación permanente exigen ser revisadas, la educación enfrenta el desafío de responder de una manera innovadora a la creciente demanda de formación solicitada por los docentes la cual no debe solo contemplar el acceso a nuevos conocimientos y conceptos sino posibilitar al docente sobre la reflexión de su práctica pedagógica .

El aprendizaje crece en cantidad y calidad cuando viene de la mano de buenos y expertos maestros mediadores. La vida es una sucesión constante de cambios que se superan con la ayuda de los demás. La educación tiene como objetivo construir habilidades para lograr la plena autonomía del individuo.

El camino para educar la inteligencia emocional es a través de la estrategia,

De acuerdo al momento existen diversas estrategias de enseñanza

“Existe diversas estrategias de enseñanza que pueden utilizarse al inicio (preinstruccionales). Durante (coinstruccionales) y al final posinstruccionales) de una clase episodio o secuencia de enseñanza aprendizaje o dentro de un texto instruccional” (Diaz, 2002, pág. 78). De lo que el autor menciona se puede inferir que las estrategias preinstruccionales preparan y alertan al estudiante en relación con qué y cómo va a aprender, las estrategias construccionales apoya a los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza aprendizaje y las

posinstruccionales permiten al niño/a tener una visión sintética, integradora e incluso ética al material que le permite valorar su propio aprendizaje.

Existen una serie de estrategias didácticas que favorecen el desarrollo de actitudes y valores que agrupamos en la dimensión didáctica del ser, la dimensión afectiva de la persona como ser individual y social.

Estrategias de enseñanza personalizadas

- Aprendizaje colaborativo
- Estudios de casos.
- Aprendizaje basado en problemas.

Estrategias grupales

- Tormenta de ideas o "brainstorming"
- Discusión dirigida
- Phillips 6/6
- Foro
- Mesa redonda
- Seminario
- Ideawriting

Competencias y Sub competencias

“Salovey y Mayer, los primeros en formular el concepto de inteligencia emocional definen cinco grandes capacidades propias de la inteligencia emocional, de las que tres se corresponden a la inteligencia intrapersonal y dos a la interpersonal. Goleman (1996) manifiesta que las emociones son vitales a la hora de valorar la inteligencia de las personas. La naturaleza de la Inteligencia Emocional Goleman lo fundamenta en cinco competencias” (ALDAZ, 2009)

Se coincide con el criterio del autor al mencionar en su trabajo a los pioneros de la inteligencia emocional puesto que ellos se fundamentan en cinco grandes competencias tres intrapersonales y dos interpersonales dando énfasis a la inteligencia emocional del ser humano en el desarrollo de sus habilidades.

6.7 METODOLOGÍA – MODELO OPERATIVO

Cuadro 38 modelo operativo

Fases	Objetivos	Actividades	Responsables	Recursos	Tiempo
Socialización	Socializar a los docentes sobre la necesidad de aplicar las estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional	Integración de la temática	Autoridades Docentes Investigadora Institución	Humanos Materiales Institucionales	
Planificación	Planificar con los docentes sobre la aplicación adecuada de las estrategias lúdicas para un adecuado desarrollo emocional	Análisis y sustentación de la guía de estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional.	Investigadora Docente de aula	Humanos Materiales Institucionales	
Presentación	Presentar la guía a los docentes para que sea aplicado en el aula,	Las estrategias deben ser aplicadas en el aula de clases	Investigadora Docente de aula	Humanos Materiales Institucionales	
Evaluación	Evaluar el grado de interés de los docentes sobre las estrategias que se pueden aplicar para desarrollar la inteligencia emocional	Observación y dialogo permanente con autoridades, docentes y estudiantes	Autoridades Docentes Investigadora	Humanos Materiales Institucionales	

Fuente: tutoría de la investigación
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.



Propuesta

GUIA METODOLOGICA

Tema : Guía de Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 2do año "B" de EGB de la Unidad Educativa "Alfonso Troya" de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua

Inteligencia emocional



La finalidad del proyecto es compartir, comparar, intercambiar y evaluar los diferentes procedimientos y metodologías de enseñanza.

El objetivo es mejorar la calidad del desarrollo de la inteligencia emocional en el aula



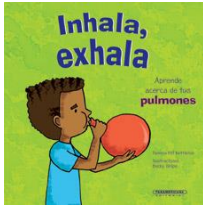
Esta guía metodológica es el resultado final del ¿Cómo utilizar esta guía metodológica?

La guía metodológica se compone de 9 talleres los mismos que son diseñados utilizando el método de Kolb, las actividades a realizarse la podrá ubicar en el desarrollo así como su anexo respectivo donde está el material que se utilizará para mejorar el desarrollo de la inteligencia emocional

Consideramos que estos temas son claves para la adquisición y el desarrollo de habilidades sociales






Gráfico 37 Portada Propuesta
Elaborada por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo.

Taller N° 1 “EL SOLDADO DE PLOMO”. (RELAJACIÓN EN POSICIÓN DE PIE)		
competencia : Autorregulación		Sub competencia : Autocontrol.
Estrategia: Aprendizaje colaborativo		
Objetivo	.Practicar técnicas de relajación útiles para la reducción de la ansiedad	
recursos	aula	
tiempo	30 minutos.	forma trabajo Individual
Actividades		
Motivación	. Canción Este es el baile del esqueleto mueve las (manos/ <i>piernas</i> / <i>espalda/cuello/cabeza/ ojos</i>) no te quedes quieto este es el ritmo para desfogar yo me congelo en mi lugar (bis) /y voy a inhalar y exhalar	
Desarrollo	 <p>data:image/jpeg;base64,/</p>  <p>http://www.macocaya.es</p>  <p>Inhala, exhala Ayuda a acercar de los pulmones</p> <p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Paso 1. Ponte de pie con tus manos a los costados, piernas juntas bien estiradas, espalda recta, cuello derecho, cabeza derecha mirando al frente (posición de firmes). ✚ Paso 2. Vas a imaginarte que poco a poco te conviertes en un soldado de plomo y vas a poner todo tu cuerpo muy tenso, muy duro... lo más que puedas. ✚ Paso 3. Vas a imaginarte que te conviertes en un hombre de chicle y poco a poco vas a ir relajando todo tu cuerpo, lo vas a poner flojito, flojito. ✚ Paso 4. Ahora cuando yo diga INHALA, con la boca cerrada vas a jalar con la nariz tranquilamente todo el aire que puedas y lo llevarás hasta tu abdomen contando mentalmente 1, 2, 3 cuando escuches EXHALA lo vas a sacar lentamente mientras cuentas 4, 5, 6. ✚ Paso 5. Ahora en posición de firmes (paso 1), vas a respirar profundamente (paso 4), y mientras INHALAS vas a ir tensando todo tu cuerpo para convertirte en un soldado de plomo (paso 2) cuenta 1, 2, 3, 4, 5, ahora poco a poco, mientras EXHALAS te convertirás en un hombre de chicle 6, 7, 8, 9, 10. ✚ Paso 6. Repite este ejercicio 5 veces más o hasta que te sientas relajado. <p>Problemas. Si el niño no puede hacer esto, ayúdelo a adquirir “la posición de firmes”, moldeando cada una de las partes de su cuerpo. En el momento que tenga que hacer tensión, toque las partes que se vean relajadas y sugiérale que las tense. Se ha observado que es de gran ayuda que mientras el niño tenga sus manos al lado del cuerpo, usted ponga su dedo índice para que el niño tener sus manos alrededor de su dedo.</p> </p>	
Crterios de evaluación	<p>Se espera que los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sean capaces de identificar y nombrar las partes del cuerpo • Identifiquen los ejercicios de respiración. 	
Acuerdos y Consignas	Este ejercicio de lo debe hacer en clase todos los días al inicio de clases	

Cuadro 39 “el soldado de plomo”. (relajación en posición de pie).

Fuente: Manual de técnicas de relajación

Elaborado por Patricia Miranda C.

Taller N° 2 Las caritas de emociones		
<i>competencia : Autoconocimiento</i>	<i>Sub competencia : Reconocimiento de emociones.</i>	
<i>Estrategia: Estudio de casos</i>		
<i>Objetivo (s)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la identificación de distintas emociones, tanto propias como de otros, aprender a representar y expresar emociones. 	
<i>recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Copia set tarjetas de emociones (adjunta anexo) • Materiales para la confección de máscaras.: hojas en blanco lápices de color y lana. 	
<i>tiempo</i>	45 minutos.	<i>forma trabajo Individual</i>
<i>Actividades</i>		
<i>motivación</i>	<p><i>Reflexión: Todo el día estamos sintiendo diversas sensaciones: pena, alegría, vergüenza, rabia, etc. Para poder entendernos a nosotros mismos y a los demás, es importante conocer estas sensaciones llamadas “emociones”. Los invito a que juguemos a descubrir las emociones.</i></p>	
<p><i>Desarrollo</i></p>  <p>http://vulgaire.com/</p>  <p>http://4.bp.blogspot.com/trabajo.png</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Invite a los estudiantes a sentarse en un círculo. ✚ En el centro colocar el set de tarjetas con la cara de la emoción hacia el suelo ✚ Pida a cada niño que saque una tarjeta, la observe detenidamente en forma individual ✚ pida a algunos de ellos que traten de simular la cara que ponen ellos cuando sienten dicha emoción, el resto de los compañeros adivine. ✚ Cuando un estudiante represente la cara que le tocó, motive la reflexión con preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué emoción representa la carita que está poniendo el compañero/a?, ✓ ¿Qué características de la cara te hacen pensar que es pena, alegría, rabia, etc.?, ✓ ¿Han sentido la emoción que representa la carita del compañero/a alguna vez?, y ¿Cuándo? ✚ Después de haber trabajado unas 5 emociones, pídale que vuelvan a sus puestos y entrégueles una hoja en blanco en la que deberán hacer una máscara que represente la emoción que les tocó ✚ Al finalizar los dibujos, invítelos a terminar la actividad, paseándose por la sala con su máscara puesta y adivinando las emociones que representan las expresiones de los demás compañero/as.). ✚ Para finalizar la actividad, realice un cierre destacando las ideas centrales que surgieron en la conversación. A continuación se presentan ciertas ideas fuerza que pueden ayudar al conductor a orientar este cierre. (5 minutos). 	
<i>Criterios de evaluación</i>	<p><i>Se espera que los estudiantes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sean capaces de identificar y nombrar las emociones que experimentan ellos mismos y otros. • Relacionen ciertas expresiones faciales con determinadas emociones. 	
<i>Acuerdos y Consignas</i>	<p><i>Las emociones que primero vemos pueden estar “tapando” otra emoción ayudémonos entre compañeros</i></p>	

Cuadro 40 Las caritas de emociones.

Fuente:







http://www.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201103070010270.Valoras%20UC%20Juego%20Caritas_de_emociones.pdf

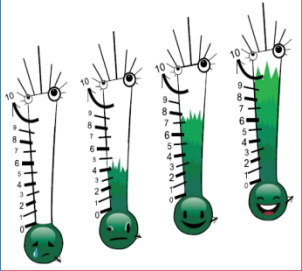
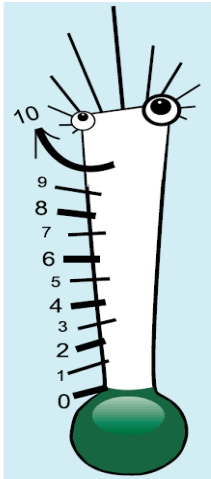
Elaborado por Patricia Miranda C.

Anexo taller 2

Caritas de emociones

A 4x3 grid of 12 cards, each featuring a different emoji and the text "VALORAS UC" in the top right corner. A scissors icon is in the top left, and a navigation icon is in the bottom right.

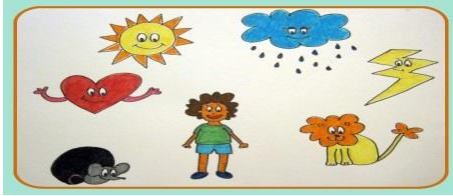
 VALORAS UC	 VALORAS UC	 VALORAS UC
 VALORAS UC	 VALORAS UC	 VALORAS UC
 VALORAS UC	 VALORAS UC	 VALORAS UC
 VALORAS UC	 VALORAS UC	 VALORAS UC

Taller N° 3 El termómetro emocional																				
competencia : Autorregulación	Sub competencia : Autocontrol.																			
Estrategia: Aprendizaje colaborativo																				
Objetivo	Puntuar su estado emocional en la semana																			
recursos	Fotocopia termómetro, colores																			
tiempo	45 minutos	forma trabajo Individual																		
Actividades																				
Motivación	. Cuento El viaje de Eric Anexo																			
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✚ En cada situación nos podemos sentir de una manera diferente ✚ Emociones positivas propias 																			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Situación</th> <th style="width: 40%;">Nos sentimos bien</th> <th style="width: 30%;">Cuanto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>contento</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>valentía</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Amor</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Situación	Nos sentimos bien	Cuanto		contento			valentía			Amor								<ul style="list-style-type: none"> ✚ Emociones negativas propias
	Situación	Nos sentimos bien	Cuanto																	
	contento																			
	valentía																			
	Amor																			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">Situación</th> <th style="width: 40%;">Nos sentimos bien</th> <th style="width: 30%;">Cuanto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>tristeza</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>rabia</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>miedo</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Situación	Nos sentimos bien	Cuanto		tristeza			rabia			miedo								<ul style="list-style-type: none"> ✚ Entregar una copia de termómetro ✚ Es fundamental que los niños se habitúen a puntuar su estado emocional. ✚ En un principio se pueden utilizar criterios como estar bien o mal, alegre o triste, contento o enfadado. Se van puntuando de cero a diez. ✚ El estudiante debe pintar de verde/azul/rojo de acuerdo a las tablas que lleno ✚ Si un niño está llorando mucho porque le pegaron otros niños, ¿hasta dónde llegaría el termómetro? ✚ Si una niña está contenta porque sus padres la abrazan y le dan besos, ¿hasta dónde llegaría el termómetro?
Situación	Nos sentimos bien	Cuanto																		
	tristeza																			
	rabia																			
	miedo																			
Criterios de evaluación	Se espera que los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> • Sean capaces de identificar y nombrar las emociones positivas y negativas • Mide sus emociones 																			
Acuerdos y Consignas	Cuando tengamos miedo, recordamos los momentos que hemos sido valientes con Leoncio. Cuando tengamos rabia llamamos a clementina nos damos un fuerte abrazo a nosotros mismos y después damos abrazos a los demás con mucho amor.																			

Cuadro 41 El termómetro emocional.

Fuente: Los trastornos afectivos en la escuela Guía del programa de desarrollo emocional
 Elaborado por Patricia Miranda C.

El viaje de Eric



Casi todos los años Eric iba a veranear en el pueblo donde nacieron sus padres, allí se bañaba en el río con sus amigos y se lo pasaba muy bien. Un día que estaba un poco triste se sentó en una roca apoyado en un enorme árbol mirando el río. Muchas cosas pasaban por su cabeza. Ya se termina el verano y al volver a la ciudad en septiembre empieza en un colegio nuevo y le da un poco de rabia porque no quiere cambiar de colegio y también le da miedo porque allí no va a conocer a nadie, es un colegio muy grande, con muchos profesores y mucha gente. Eric cogió una piedra y la tiró al río diciendo ¡estoy triste, y enfadado! Y tengo miedo de cambiar de colegio!

En ese momento aparecieron entre los árboles Cris, Tristán y Rufus.
_Hola Eric, no te asustes, soy Cris la reina de la tristeza, y estos mis amigos Rufus, el rey de la rabia, y Tristán, el rey del miedo.

. Yo, Cris, cuando me siento triste descargo toda mi agua que he ido acumulando en forma de lluvia, y así me siento mucho mejor. Cuando ya he soltado toda el agua, llamo a mi amigo Lorenzo, el sol sonriente, el rey de la alegría.
Juntos hacemos un arcoíris. Y me calienta y me hace reír con sus ganas de disfrutar, de pasarlo bien, de divertirse. Y me hace recordar todos esos momentos en los que estoy alegre.

-¿Cuál es el momento o cosa que te hace sentirte feliz a ti?- Preguntó Lorenzo a Eric
- Como una mascota que tengas, un peluche, cuando tu mamá te hace la comida que más te gusta, cuando te juntas con tus amiguitos o tus primos. ¿En qué piensas y te hace sentirte feliz?

Ahora preguntamos a los peques cual es el momento o la cosa que cuando piensan en ella les hace sentirse feliz. Empezamos los voluntarios para animarlos a expresarse.

Y Tristán le dijo, muchos niños se sienten como tu Eric, que les asusta cambiar de colegio. Yo cuando siento miedo llamo a mi amigo Leoncio el león, él es el rey de la valentía y me hace recordar todos esos momentos en los que me ha acompañado y me he sido valiente.

¿En qué momentos has sido valiente Eric?

-El primer día de escuela, que al principio lloré un poco y después hice muchos amigos
Ahora preguntamos a los peques en qué momentos han sido valientes y se les ha ido el miedo. Voluntarios con su respuesta preparada para animar a los peques a que se expresen.

- Y Rufus ¿qué haces tú cuando sientes mucha rabia?- Dijo Eric

Rufus- A veces me enfado mucho y me pongo muy nervioso y empiezo a disparar truenos por todos lados, pero como no me gusta estar dando calambrazos a todos mis amigos y compañeros del bosque llamo a Clemenina la reina del amor y de los abrazos. Así que como Clemenina nos enseña vamos a darnos un súper abrazo a nosotros mismos con mucho amor..... Y después nos abrazamos entre todos.

Así que Eric aprendió que cuando estamos tristes descargamos la nube! Y recordamos las cosas que nos hacen sentirnos felices con Lorenzo

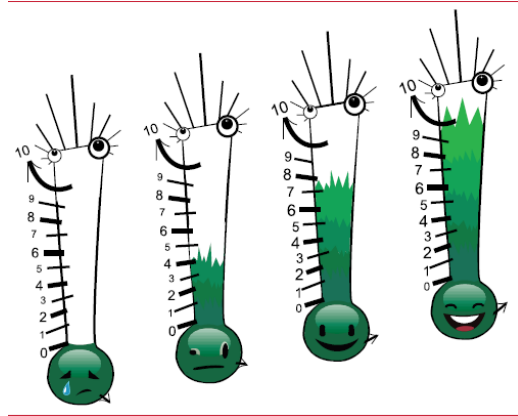
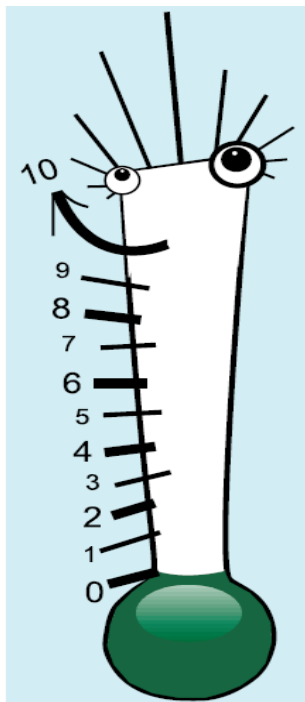
Eric aprendió que todas las emociones son importantes y necesarias,

Emociones positivas

Situación	Nos sentimos bien	Cuanto
	contento	
	valentía	
	Amor	

Emociones negativas

Situación	Nos sentimos bien	Cuanto
	tristeza	
	rabia	
	miedo	



Tarjetas del termómetro emocional

Taller n° 4 Ventana de Johari	
competencia : autoconciencia	sub competencia : conciencia emocional – autovaloración – autoconfianza
Estrategia: Estudio de casos	
Objetivo (s)	expresar gráficamente, mediante “mi ventana de johari”, ¿cómo y cuándo se conoce él y lo conocen los demás
recursos	hoja tamaño carta con gráfico de la ventana por ambos lados /Anexo)
tiempo	45 minutos. forma trabajo Personal o grupal.
Actividades	
motivación	Estando el grupo sentado, el docente explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy María y soy dinámica. "M" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.
Desarrollo	<p>entregar una copia de la ventana de johari</p> <p>explicación del profesor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. elaborar una lista con adjetivos ejemplos: emocional, racional, sensible, extrovertido, tímido, agresivo, cobarde, dramático, frío, inmaduro, tacaño, etc. 2. elige de esa lista (con alrededor de 30 ítems) 10 adjetivos que tú consideres que te definen o te representan mejor. 3. da a elegir a otros (para una mayor validez de los resultados, selecciona a personas que te conozcan moderadamente bien) entre esa lista 10 adjetivos que crean que te definen o caracterizan mejor. 4. a partir de estos datos ya pueden construir tu propia ventana de johari: <ul style="list-style-type: none"> - en el área pública o libre escribe los adjetivos que tú has identificado y al menos otra persona ha coincidido contigo. - clasifica en el área "ciega" los adjetivos que otros han identificado que tú no. - escribe en "ocultos" aquellos adjetivos que tú has enumerado pero que los demás no han elegido. - el resto escríbelos en el área "desconocida".
refuerzo	Realizar un comentario final acerca de lo expresado por todos los estudiantes.
evaluación	La ventana de johari laborada.



<http://media-cachhttp://adjetivos-calificativos.html#e>



<http://elblogdelmandointermedio.com/ventana-de-johari.png>

Cuadro 42 Ventana de Johari

Fuente: Libro de dinámicas modificado con fines educativos

Elaborado por Patricia Miranda C.

Anexo Taller 3





Conocido por el "yo"

No conocido por el "yo"

Conocido por los demás

No conocido por los demás

ÁREA LIBRE	ÁREA CIEGA
ÁREA OCULTA	ÁREA DESCONOCIDA

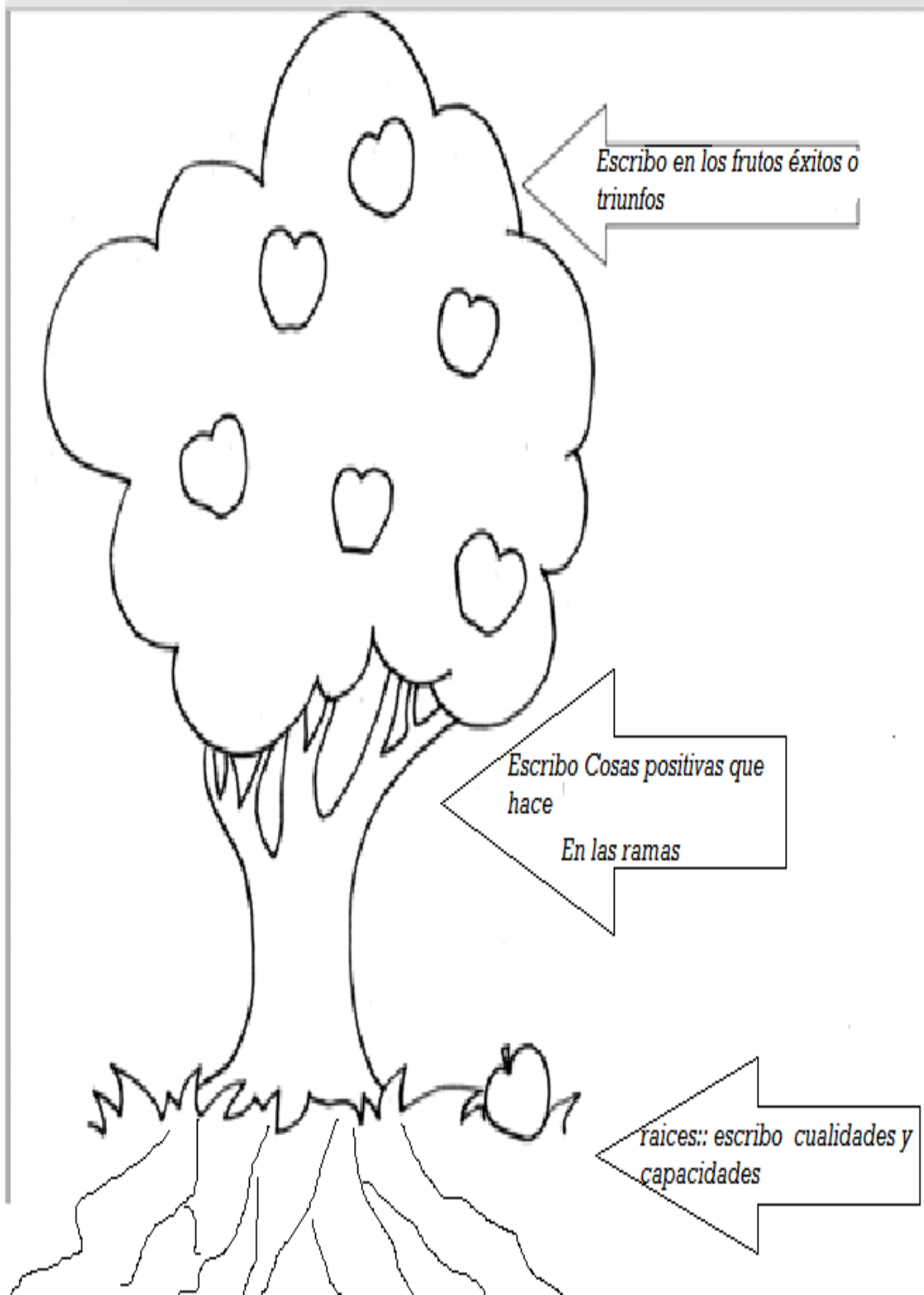
Taller N°5	
Paseo por el Bosque	
competencia : Motivación	Sub competencia : Iniciativa
Estrategia: Aprendizaje Basado en Problemas	
Objetivo	Fomentar la automotivación mediante el descubrimiento de las cualidades propias
recursos	Papel, rotuladores, música de fondo mientras los alumnos trabajan(opcional), Fotocopia árbol (aneco)
tiempo	45 minutos forma trabajo Individual /grupál
Actividades	
Motivación  http://www.tugentelatina.com/FC_INT_SO_ES_crc.jpg	BUSCO CUALIDADES CON LAS LETRAS DE MI NOMBRE A través de esta actividad, les pediremos que busquen cualidades que tienen en relación a las letras de su nombre. Por Ejemplo: María: M- Maravillosa A- Aseada R- Romántica I- Ilusionada A- Astuta.
Desarrollo  http://urbanext.illinois.edu/trees1_sp/04.html 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ A cada alumno/se le entrega la copia de un árbol, <ul style="list-style-type: none"> ○ En las raíces escribe las cualidades y capacidades que cree tener, ○ en las ramas puede ir poniendo las cosas positivas que hace ○ en las hojas y frutos los éxitos o triunfos. ✚ música de fondo para ayudarles a concentrarse y relajarse. ✚ Una vez acaben, han de escribir el nombre y apellido en el papel.. ✚ Forman grupos de cuatro ✚ cada uno pondrá en el centro del grupo su dibujo y hablará del árbol en primera persona (yo) como si fuese el árbol. ✚ Los alumnos se sitúan en un gran círculo y sujetan el dibujo sobre el pecho de tal modo que los otros lo puedan ver. ✚ Se les invitan a que den un paseo por “el bosque” y que cada vez que encuentren un árbol, lea en voz alta lo que hay escrito sobre el dibujo, diciendo, en vez de “Yo soy”, “Tu eres” Ejemplo: “María eres... tienes... es decir primero se dice el nombre del compañero/a y luego sus características. ✚ cada participante puede añadir raíces y frutos que los demás reconocen e indican.
Plenaria 	El tutor/a puede lanzar las siguientes preguntas, para comentar la actividad ¿Les ha gustado el juego de interacción? ¿Cómo me he sentido durante el paseo por el bosque? ¿Cómo he reaccionado cuando he oído decir a mis compañeros/as mis cualidades y características? ¿Qué árbol además del mío me ha gustado? ¿Qué compañero /a ha dibujado un árbol parecido al mío? ¿Cómo me siento después de este juego?
Acuerdos y Consignas	Ser asertivos con nuestros compañeros

Cuadro 43 Paseo por el bosque

Fuente: Libro de dinámicas modificado con fines educativos

Elaborado por Patricia Miranda C.

Anexo Taller 5





Taller N° 6																							
Todos cometemos errores																							
competencia : Empatía		Sub competencia : Comprensión de los otros .																					
Estrategia: Aprendizaje colaborativo																							
Objetivo	Comprender las emociones de los demás																						
recursos	Un ovillo de hilo grueso o lana; papel lápiz o esfero																						
tiempo	45 minutos	forma trabajo Individual																					
Actividades																							
<p>Motivación</p> <p>Preguntas :</p> <p>¿Cómo nos hemos sentido?</p> <p>¿Cómo hemos recibido las valoraciones?</p> <p>¿Nos reconocemos con ellas?</p>	<p>Se invita a todo el grupo formando un círculo. El docente r/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar la punta. Al tiempo que le lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quién se lo lanza</p> <p>Quién recibe el ovillo agarra el hilo y diciendo también algo que valore o le guste de otro compañero también se lo lanza Y así sucesivamente, siempre si soltar el hilo, para que vaya formando una telaraña. Para finalizar la dinámica una vez que cada uno ha vuelto a su sitio, el tutor/a puede lanzar estas preguntas al grupo – clase para comentar la actividad;</p>																						
<p>Desarrollo</p> <p>Situación en el aula</p> <p>El docente me ha mandado hacer un trabajo para luego exponerlo en la clase. Cuando se lo entregué me dijo que no podía colgarlo en la clase, pues tenía algunos errores que tenía que corregir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Se lee la situación en voz alta para todos los estudiantes ✚ se les invita a ir cubriéndola al mismo tiempo que se va preguntando a algunos niños sobre lo que irían poniendo ellos. ✚ Si se conoce alumnos que quieren hacer perfectas las cosas, y sufren cuando cometen errores, se procurará preguntarles a ellos con el objeto de que verbalicen sus pensamientos y el docente pueda, sin juzgarlo ni criticarlo, señalar la importancia positiva de los errores. ✚ Se comienza a cubrir la tarea desde la situación hacia arriba, empezando por los pensamientos negativos hacia la emoción, para terminar este ejercicio con los pensamientos positivos hacia ¿cómo me sentiré? ✚ Algunas contestaciones posibles aparecen recogidas en la tabla siguiente. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>¿Cómo me sentiré?</th> <th>PENS. POSITIVOS</th> <th>PENS. NEGATIVOS</th> <th>¿Cómo me sentiré</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ilusionado</td> <td>Quiere que aprenda más</td> <td>Nunca hago nada bien</td> <td>Triste</td> </tr> <tr> <td>Motivado.</td> <td>Se preocupa por mí.</td> <td>No sirvo para estudiar</td> <td>Desilusionado.</td> </tr> <tr> <td>Contento</td> <td>Piensa que soy capaz</td> <td>Piensa que soy mal estudiante</td> <td>Inútil.</td> </tr> <tr> <td>Inteligente</td> <td></td> <td></td> <td>Poco inteligente</td> </tr> </tbody> </table>			¿Cómo me sentiré?	PENS. POSITIVOS	PENS. NEGATIVOS	¿Cómo me sentiré	Ilusionado	Quiere que aprenda más	Nunca hago nada bien	Triste	Motivado.	Se preocupa por mí.	No sirvo para estudiar	Desilusionado.	Contento	Piensa que soy capaz	Piensa que soy mal estudiante	Inútil.	Inteligente			Poco inteligente
¿Cómo me sentiré?	PENS. POSITIVOS	PENS. NEGATIVOS	¿Cómo me sentiré																				
Ilusionado	Quiere que aprenda más	Nunca hago nada bien	Triste																				
Motivado.	Se preocupa por mí.	No sirvo para estudiar	Desilusionado.																				
Contento	Piensa que soy capaz	Piensa que soy mal estudiante	Inútil.																				
Inteligente			Poco inteligente																				
Criterios de evaluación	Hacen una redacción sobre “Los errores nos sirven para...”																						
Acuerdos y Consignas	Apoyarnos a corregir errores																						

Cuadro 44 Todos cometemos errores

Fuente: Los trastornos afectivos en la escuela Guía del programa de desarrollo emocional


Elaborado por Patricia Miranda C.

Taller N° 7 ¡Venga que tú vales!		
competencia : Motivación	Sub competencia : Impulso de logro	
Estrategia: Aprendizaje colaborativo		
Objetivo	Demostrar el "Efecto Pigmalión"	
recursos	Necesitamos folios, bolígrafos o lápices, diez monedas y una cartulina con un círculo pintado	
Tiempo	45 minutos	forma trabajo Individual
Actividades		
Motivación	A mi mascota le gusta. empezamos por la derecha el primer estudiante dice el nombre y que le gusta a su mascota por ejemplo mi nombre es Patricia a mi perrito le gusta abrazar seguir el abecedario	
Desarrollo	 <p style="text-align: center;">EFFECTO PIGMALIÓN http://www.muyfacilmente.com/el-efecto-pigmalion-y-el-efecto-galatea.html</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Dos alumnos/as voluntarios/as deben salir del aula. ✚ Se divide el resto en dos subgrupos, cada uno de ellos recibe diferentes instrucciones. ✚ Así... El subgrupo 1 tiene que animar cuanto pueda al/a la primer/a voluntario/a que entre en el aula, y, por el contrario, se tiene que mostrar totalmente neutro y observar la actitud del/de la segundo/a ✚ El subgrupo 2 tiene que ser neutro y observar al/a la primer/a voluntario/a, y desanimar todo lo que pueda al /a la segundo/a. ✚ Una vez dadas las instrucciones, se pide al/ primer/a voluntario/a que entre en el aula y se le dan las siguientes instrucciones: ✚ "Tienes que lanzar e intentar introducir diez monedas, en un círculo, pintado en una cartulina situada en el suelo". (Se le dirá lo mismo al/a la segundo/a). ✚ La cartulina se encontrará a una distancia de unos cuatro o cinco pasos de la persona que lanza. ✚ Mientras, cada subgrupo deberá seguir las instrucciones pre asignadas. 	
Plenaria	 <ul style="list-style-type: none"> ✚ analizar, en gran grupo, lo que ha ocurrido en la actividad; cómo se han sentido los voluntarios, al ser animados o abucheados por los subgrupos. Qué sentimiento les han surgido..- lluvia de ideas ✚ Se hará hincapié en cómo ha influido el refuerzo en el rendimiento de sus lanzadores, de tal forma que es esperable que aquel/estudiante que ha sido reforzado/a, es decir, animado/a por sus compañeros/as consiga mejores resultados. 	
Acuerdos y Consignas	Es una buena actividad para tratar la temática de las expectativas de yo como profesor con respecto a mis estudiante y el efecto Pigmalión	

Cuadro 45 ¡Venga que tú vales!

Fuente: Libro de dinámicas modificado con fines educativos

Elaborado por Patricia Miranda C.

Taller N° 8	
El bingo de los estudiantes	
competencia : Motivación	Sub competencia : Compromiso
Estrategia: Aprendizaje basado en problemas	
Objetivo	Reconoce situaciones en las que experimentan diferentes sentimientos
recursos	Rotuladores, carilla de bingo, tarjetitas pequeñas de emociones y una cajita o bolsa que hará como bombo
tiempo	45 minutos forma trabajo Individual
Actividades	
Motivación	Eres estupendo: Un niño se levantará, dirá algo positivo de otro y se sentará en el lugar que ocupe dicho compañero. Este entonces elegirá a otro y tomará su asiento. Así sucesivamente hasta que no quede nadie en su lugar de comienzo.
Desarrollo	 <ul style="list-style-type: none"> ✚ Se entrega un cartón a cada estudiante ✚ el bingo de los sentimientos se juega de la siguiente forma: ✚ Un niño saca una palabra del bombo y tiene que representar el sentimiento o emoción que haya salido. ✚ Adivinar y comprobar si lo tienen en su cartón para tacharla. Para cada bola saldrá un niño diferente. ✚ Si alguien canta línea le pedimos que describa una situación en la que se haya emoción con alguna de las palabras que tenga en su línea. ✚ Si cantan bingo tendrán que narrar una historia en la que aparezcan las cuatro palabras de las esquinas del cartón. Si tienen dificultades le ayudarán los compañeros. ✚ Después se discutirá si la historia que ha contado podría suceder en la realidad
Plenaria	¿Ha sido divertido? ¿Cómo nos hemos sentido al representar los sentimientos y emociones? ¿Ha sido difícil? ¿Nos han ayudado nuestros compañeros y compañeras a narrar la historia? ¿Nos hemos sentido escuchados? ¿Era divertido adivinar el sentimiento que se estaba expresando? ¿Cómo se puede afrontar y resolver conflictos?
Acuerdos y Consignas	Respeto de emociones del grupo

Cuadro 46 Bingo de emociones

Fuente: Cristina Hernández. <http://www.primaria.profes.net>

Elaborado por Patricia Miranda C.

Anexo Taller 8

BINGO		
Regocijo	Bienestar	Amor
Alivio	Alegría	Compasión
Satisfacción	Esperanza	Júbilo

BINGO		
Compasión	Bienestar	Satisfacción
Solidaridad	Júbilo	Regocijo
Adoración	Emoción	Alegría

BINGO		
Cariño	Alegría	Felicidad
Satisfacción	Orgullo	Gozo
Bienestar	Emoción	Esperanza

BINGO		
Alegría	Entusiasmo	Solidaridad
Satisfacción	Euforia	Felicidad
Gozo	Alivio	Esperanza

Taller N° 9		
El detective de las emociones		
competencia : Habilidades sociales		Sub competencia : Empatía
Estrategia: Aprendizaje colaborativo		
Objetivo	Identificar emociones en el grupo clase	
recursos		
tiempo	20 minutos	forma trabajo Individual
Actividades		
Motivación	Empezamos la dinámica contándoles la siguiente historia: “En la ciudad de las emociones ha ocurrido un desastre, alguien ha robado las emociones y éstas han desaparecido. Esto ha causado un tremendo caos, las personas no saben que emoción experimentan y no saben expresar esas emociones. Tenemos una misión de detectives, nos han encargado buscar las emociones e identificarlas.” Para buscar e identificar las emociones deberán encontrar y descifrar las pistas.”	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Preparamos las pistas correspondientes a cada emoción y hacemos equipos de detectives (7), 1 Niña (alegría) 2. Señor (miedo) 3. Niño (sorpresa) 4. Señora (amor) 5. Niña (enfado) 6. Niño (tristeza) 7. Señor (aversión). ✚ Verdes (alegría, como aprobar un examen), Amarilla (sorpresa, como recibir un regalo inesperado), Negra (miedo, como escuchar ruido en la oscuridad), azul (tristeza, como suspender un examen), roja (amor, como un abrazo), naranjas (enfado, como no poder hacer lo que quiero) y marrón (Aversión como un olor desagradable) ✚ En la primera casilla encontramos una niña, y en la tarjeta pone la siguiente pista: ✚ En la segunda casilla encontraremos un señor ✚ Llegamos a la tercera casilla, allí encontramos un niño ✚ En la cuarta casilla una señora ✚ Llegamos a la quinta casilla y encontramos una niña ✚ En la sexta casilla nos encontramos un niño ✚ En la séptima casilla, encontramos un señor Al llegar a la séptima casilla puede que ya tengan alguna emoción reconocida. Si han llegado hasta aquí otras tres tarjetas de la caja de las causas podrán sacar. ✚ Casilla uno, la siguiente pista les lleva a una adivinanza. Casilla 2 podrán coger otra tarjeta de la caja de causas de las emociones, las de esta emoción son de color negro. Casilla 3 tendrán como pista una adivinanza. Casilla 4 podrán coger otra tarjeta de la caja de las causas, las de esta casilla son de color rojo. Casilla 5 resolver la adivinanza. Casilla 6 tarjeta de la caja de las causas, las de esta casilla son de color azul. Casilla 7 resolver la adivinanza. 	
Criterios de evaluación	Reconoce emociones	
Acuerdos y Consignas	Prevalece valores en el aula	

Cuadro 47 Detective de pensamientos

Fuente: Libro de dinámicas modificado con fines educativos

Elaborado por Patricia Miranda C.

Anexo taller 9 Tarjetas

Niña: Si queréis saber que emoción siento, muy atentos debéis estar, es una emoción que me llena por dentro y que me hace saltar y correr pero también descansar. La siguiente pista la tendréis al coger una tarjeta de la caja de las causas

Señor: en la tarjeta la siguiente pista: corriendo voy, siempre corriendo para que no me atrapes, y cuando puedo me escondo. La siguiente pista la tendréis en una adivinanza (adivinanza del anexo)

Niño: y la pista nos dice lo siguiente: Estoy gritando mucho, no paro de gritar, también puedo saltar. Si más cosas queréis saber os contare porque gritando estoy, pero tendréis que encontrar mi explicación en la caja de las causas de las emociones. Las tarjetas amarillas son las que explican mis causas.

señora encontramos y la pista nos dice lo siguiente: Mi emoción me hace sentir bien, aunque a veces me entristece. Para sentirla necesito otras personas. Si queréis saber más colorea, siguiendo las instrucciones (dibujo del anexo).

una niña en la pista pone: yo también grito mucho y después de gritar siento la emoción de la siguiente casilla. Si queréis saber más buscar mis causas debéis en la caja de las causas de las emociones, las tarjetas naranjas son las que explican mis causas.

un niño y su pista nos dice: no me apetece hacer nada, ni siquiera daros la pista. Podéis leerlo en la adivinanza (adivinanza del anexo).

Señor que nos dice en su pista: mucho cuidado tengo que tener para evitar cosas desagradables. Si queréis saber más sobre lo que siento buscar en la caja de las causas una tarjeta marrón debéis.

ADIVINANZA CASILLA 2

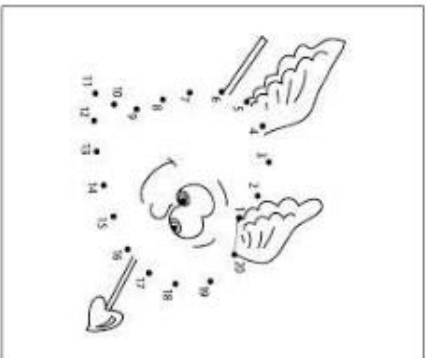
¿Qué emoción será?

Te hace temblar, sin piedad
Con el ruido y la oscuridad,
Puede quitarte el sueño
E impedir tus sueños
Has de ser tu dueño
Y no temer la verdad

ADIVINANZA CASILLA 1

¿Qué emoción será?

En tu rostro una sonrisa
Suave como una brisa
Una luz resplandeciente
Que ahora brilla en tus dientes
Y tu cuerpo baila sin prisas
Para dar abrazos pacientes.



ADIVINANZA CASILLA 3

¿Qué emoción será?

Lo mejor que tengo,
es que no me esperas.
Pero cuando llego,
tu corazón se llena
y fascinado se queda

ADIVINANZA CASILLA 6

¿Qué emoción será?

Aunque vivo en el corazón
tengo que salir en los ojos
Si me esconden, sin razón
Dejo el agua bajo cerrojo
Y de la sonrisa despojo

ADIVINANZA CASILLA 5

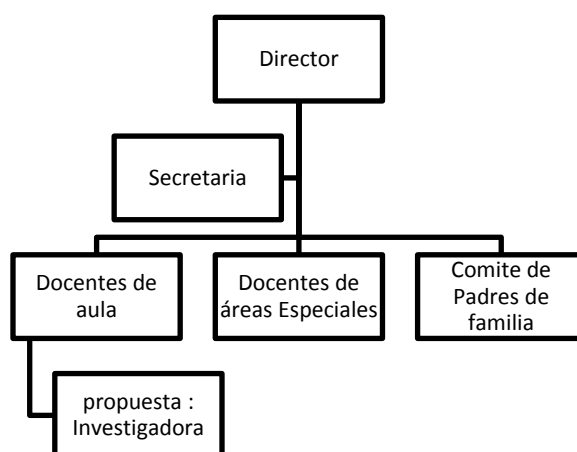
¿Qué emoción será?

Aparezco si me provocan
Desaparezco cuando perdonas
Me enciendo por dentro
y me quedo en el centro
Controlo lo que piensas
haciendo que mal te sientas

6.8 ADMINISTRACIÓN

La propuesta descrita necesaria será administrada desde sus Autoridades, Docentes distribuidos de la siguiente manera

Gráfico 38 organigrama propuesta



Fuente: tutoría de la investigación
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Cuadro 48 evaluación de la propuesta

Preguntas básicas	Explicación
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, docentes y estudiantes
¿Por qué evaluar?	Conoce el grado de aceptación de la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo emocional de los estudiantes de la Unidad Educativa “Alfonso Troya”
¿Para qué evaluar?	Para conocer si la propuesta da resultados positivos y si existe cambios de actitud en los estudiantes
¿Qué evaluar?	La funcionalidad de la Guía de estrategias lúdicas que desarrollen la inteligencia emocional
¿Quién evalúa?	La investigadora , Autoridades de la institución, estudiantes docentes
¿Cuándo evaluar?	Periódicamente
¿Cómo Evaluar?	Observación, encuesta y entrevista a docentes y estudiantes
¿Con qué evaluar?	Cuestionario a estudiantes, padres de familia y docentes

Fuente: tutoría de la investigación
Realizado por: Patricia Geoconda Miranda Carrillo

BIBLIOGRAFÍA

- Alfonso Garcias, Josué Lluli. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Aldaz, M. (2007). *monografia.com*. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de La inteligencia emocional aplicada en el aula de clases:
<http://www.monografias.com/trabajos45/inteligencia-emocional/inteligencia-emocional2.shtml#ixzz30c8NxDe0>
- Bautista, L. (05 de 12 de 2012). *repo.uta.edu.ec*. Recuperado el 5 de Mayo de 2014, de las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del cantón Píllaro:
http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2673/tebp_2011_210.pdf?sequence=1
- Bisquera, R., & Pérez N. (2000). *inteligenciaemocionalyeducacion.blogspot.mx*. Recuperado el 3 de Mayo de 2014, de inteligencia emocional y educación:
<http://inteligenciaemocionalyeducacion.blogspot.mx/2005/09/concepto-de-educacin-emocional.html>
- Bravo, J., Días González, R., Strasa, E., & Tabares, L. (2007). *Tefor.net*. Recuperado el Agosto de 20014, de Teoria instruccional de Ausbel:
www.tafor.net/educativa/propuesta_instruccional_ausubel.doc
- Calle, F. H. (2011). *ballenita.org*. Recuperado el 24 de Julio de 2014, de Los juegos tradicionales, un patrimonio que estamos perdiendo:
<http://www.ballenitasi.org/2011/12/los-juegos-tradicionales-un-patrimonio.html>
- Camilloni, A. (2007). *El saber didáctico*. Buenos Aires: Paidós.
- Campo, R. E. (Marzo de 2013). *rubyesneda.blogspot.com*. Recuperado el 27 de Mayo de 2014, de Lúdica una propuesta generadora :
<http://rubyesneda.blogspot.com/>
- Chacón, P. (2001). *Grupo didactico 2001*. Obtenido de paulachacon.pdf:
<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Coll Agulera, M. (2006). *eumed.net*. Recuperado el Jueve 17 de abril de 2014, de Estrategia didáctica para la sistematización de las habilidades generales más aplicadas en la disciplina principal integradora de la carrera de derecho en la Universidad de Granma, Edición electrónica gratuita.:

<http://www.eumed.net/libros-gratis/2009d/625/FUNDAMENTOS%20AXIOLOGICOS%20EN%20LA%20DISCIPLINA%20PRINCIPAL%20INTEGRADORA%20DE%20LA%20CARRERA%20DE%20DERECHO%20EN%20LA%20UNIVERSIDAD%20DE%20GRANMA.htm>

Collell, J., Escudé, C. (2003). (s.f.). Obtenido de REVISTA EDUCACION EMOCIONAL: <http://www.xtec.cat/~jcollell/ZAP%20Trac.pdf>

Congreso Nacional . (2003). *oei.e*. Obtenido de Código de la niñez y adolescencia: http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *cicad.oas.org*. Recuperado el Junio de 2014, de Constitución de la República del Ecuador: http://www.cicad.oas.org/fortalecimiento_institucional/legislations/PDF/EC/constitucion.pdf

Corrales, A. (2009). *Experiencias recreativas con pequeños materiales alternativos y recreativos las grandes conquistas*. Trances.

Delors, J. (1998). *La Educación encierra un Tesoro*. UNESCO, Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI. Satillana.

Diaz, B. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.

Eggen, D., & Kauchak, D. (1999). *Estrategias docentes, Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. Buenos Aires : Fondo de Cultura Económica de Argentina .

Flores, A. (2012). *repo,uta.edu.ec*. Recuperado el 5 de Mayo de 2014, de La importancia de la organización familiar y su influencia en el desarrollo de la inteligencia emocional: http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/3592/tebp_2012_772.pdf?sequence=1

Gallego, R., & Salvador G. (2004). *Pedagogía*. Cuba: Pueblo y Educación .

Gardner, H. ((1987). Recuperado el Mayo de 2014, de La teoría de las inteligencias múltiples: http://www.institutoconstruir.org/centro_superacion/La%20Teor%20EDa%20de%20las%20Inteligencias%20Múltiples.pdf

Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. Kairos.

- Latina, Oficina Regional de Educación para América. (2013). *unesco.org*. (E. d. Imbunche, Ed.) Recuperado el Mayo de 2014, de Situación Educativa de América Latina y el Caribe:Hacia la educación de calidad para todos al 2015:
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>
- Luca, S. (2000). *Revista Iberoamericana de Educación oei.org*. Recuperado el 25 de Mayo de 2014, de de: El docente y las inteligencias múltiples:
<http://www.rieoei.org/deloslectores/616Luca.PDF>
- Medina, R. (1988). *Didáctica e interacción en el aula*. Madrid España: Cincel - Kapetusz.
- Néirici, I. G. (1985). *red de Biliotecas Landivarinas*. Recuperado el 2014, de Hacia una Didáctica General Dinamica:
http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/2.pdf
- Piaget, J. (2000). *mago.net*. Recuperado el Agosto de 2014, de Psicología y Pedagogia: <http://www.mxgo.net/e-booksfree180511/6educacion/Psicologia%20y%20Pedagogia%20-%20Jean%20Piaget.pdf>
- Registro Oficial . (31 de Marzo de 2011). *educacion.gov.ec*. Recuperado el 7 de junio de 2014, de Ley Organiza de Educación Intercultural :
<http://nadienuncamas.educacion.gob.ec/images/descargas/1.Ley-Organica-de-educacion-Intercultural-LOEI.pdf>
- Squera, I. (12 de Noviembre de 2012). *WORDPRESS.COM*. Recuperado el 23 de Abril de 2014, de El juego en la educación inicial :
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de educación física. *Aula de Innovación Educativa 44*.
- Unidad Educativa Alfonso Troya. (2011). *Proyecto Educativo Institucional. Plan de Mejoras*. Ambato.
- Worspress. (2012). *Definición.de*. Obtenido de Definición de juegos recreativos:
<http://definicion.de/juegos-recreativos/>

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



La presente encuesta tiene como finalidad recopilar información de los docentes de la Unidad educativa “Alfonso Troya” acerca de cómo las Estrategia Lúdicas influyen, en el desarrollo de la Inteligencia emocional de los estudiantes, por favor lea cuidadosamente cada una de las preguntas formuladas conteste con una X dentro del recuadro en las respuestas que considere acertada.

1. CUESTIONARIO

1. ¿Utiliza técnicas constructivistas en el aula para consolidar el conocimiento?

Si

No

Enumere _____

2. ¿Considera Usted que sus estudiantes son participativos en clase?

Si

No

Como _____

3. ¿En el proceso de aprendizaje utiliza dinámicas para motivar al estudiante?

Si

No

Cuales _____

4. ¿Utiliza actividades lúdicas recreativas, formativas dentro y fuera del aula?

Si

No

Enumere _____

5. ¿Desarrolla la inteligencia emocional de sus estudiantes en el aula?
 Si
 No
 Cómo _____
6. ¿Sus estudiantes controlan sus estados de ánimo?
 Si
 No
 Como: _____
7. ¿Motiva a sus estudiantes para cumplir sus tareas escolares?
 Si
 No
 Como: _____
8. ¿Los estudiantes son solidarios con sus compañeros de clase?
 Si
 No
 Como: _____
9. ¿Considera usted que los padres de familia demuestran afecto a sus hijos?
 Si
 No
 Como: _____
10. ¿Los padres de familia demuestran afecto mutuo?
 Si
 No
 Como: _____

OBSERVACIONES:.....

Gracias por su colaboración
 Patricia G. Miranda C.

Anexo 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



El presente encuesta tiene como finalidad recopilar información de los estudi 2do año de básico paralelo "B" de la Unidad educativa "Alfonso Troya" acerca de cómo las Estrategia Lúdicas influyen, en el desarrollo de la Inteligencia emocional de los estudiantes, por favor lea cuidadosamente cada una de las preguntas formuladas conteste con una X dentro del recuadro en las respuesta que considere acertada.

1. CUESTIONARIO

1. ¿El docente ayuda a construir el conocimiento en el aula?

Sí No

Enumere _____

2. ¿Es participativos en clase?

Sí No

Como _____

3. ¿Las clases de resultan dinámicas?

Sí No

Cuales _____

4. ¿Realizan juegos dentro y fuera del aula?

Si No

Enumere _____

5. ¿El docente desarrolla resuelve conflictos en el aula?

Sí No

Cómo _____

6. ¿Puede controlar sus estados de ánimo?

Si No

Como: _____

7. ¿Se siente Motivado para cumplir sus tareas escolares?

Si No

Como: _____

8. ¿Es solidarios con sus compañeros de clase?

Si No

Como: _____

9. ¿Sus padres le demuestran afecto?

Si No

Como: _____

10. ¿Sus padres se demuestran afecto mutuo?

Si No

Como: _____

OBSERVACIONES:.....
.....

Gracias por su colaboración
Patricia G. Miranda C.

Anexo 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



La presente encuesta tiene como finalidad recopilar información de los padres de familia de 2do año de EGB paralelo “B” de la Unidad educativa “Alfonso Troya” acerca de cómo las Estrategia Lúdicas influyen, en el desarrollo de la Inteligencia emocional de los estudiantes, por favor lea cuidadosamente cada una de las preguntas formuladas conteste con una X dentro del recuadro en las respuestas que considere acertada.

1. CUESTIONARIO

1. ¿Su hijo realiza la tarea solo en casa?

Si

No

Enumere _____

2. ¿Su hijo es participativo en casa?

Si

No

Como _____

3. ¿Su hijo se siente motivado para ir a la escuela?

Si

No

Cuales _____

4. ¿Participan ustedes en actividades recreativas en la escuela?

Si

No

Enumere _____

5. ¿Desarrolla la inteligencia emocional de sus estudiantes en el aula?

Si

No

Cómo _____

6. ¿Su Hijo controlan sus estados de ánimo?

Si

No

Como: _____

7. ¿su hijo de siente motivado para cumplir sus tareas escolares?

Si

No

Como: _____

8. ¿Su hijo es solidario en casa?

Si

No

Como: _____

9. ¿demuestra afecto a su hijo ?

Si

No

Como: _____

10. ¿Ustedes como pareja se demuestran afecto mutuo?

Si

No

Como: _____

OBSERVACIONES:.....

.....

Gracias por su colaboración
Patricia G. Miranda C.

Anexo 4: evidencias fotográficas

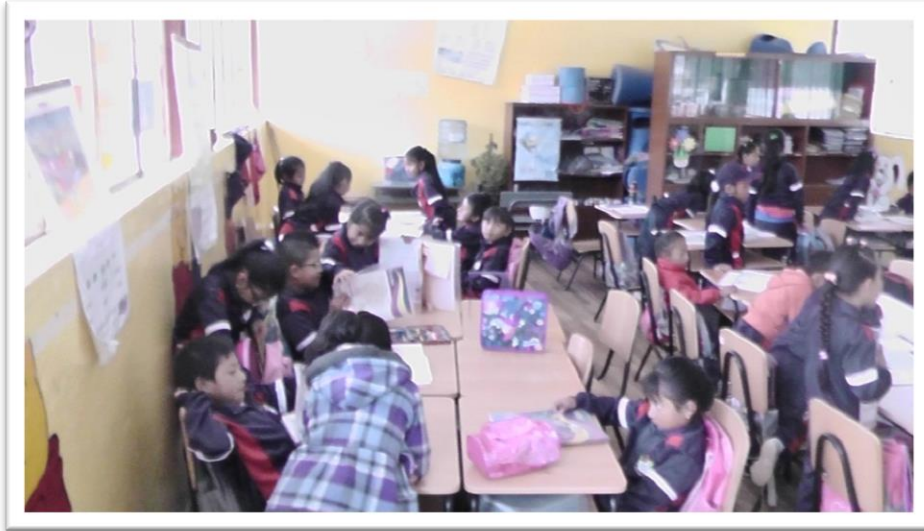


Foto 1: aula de clases



Foto 2: docente de aula

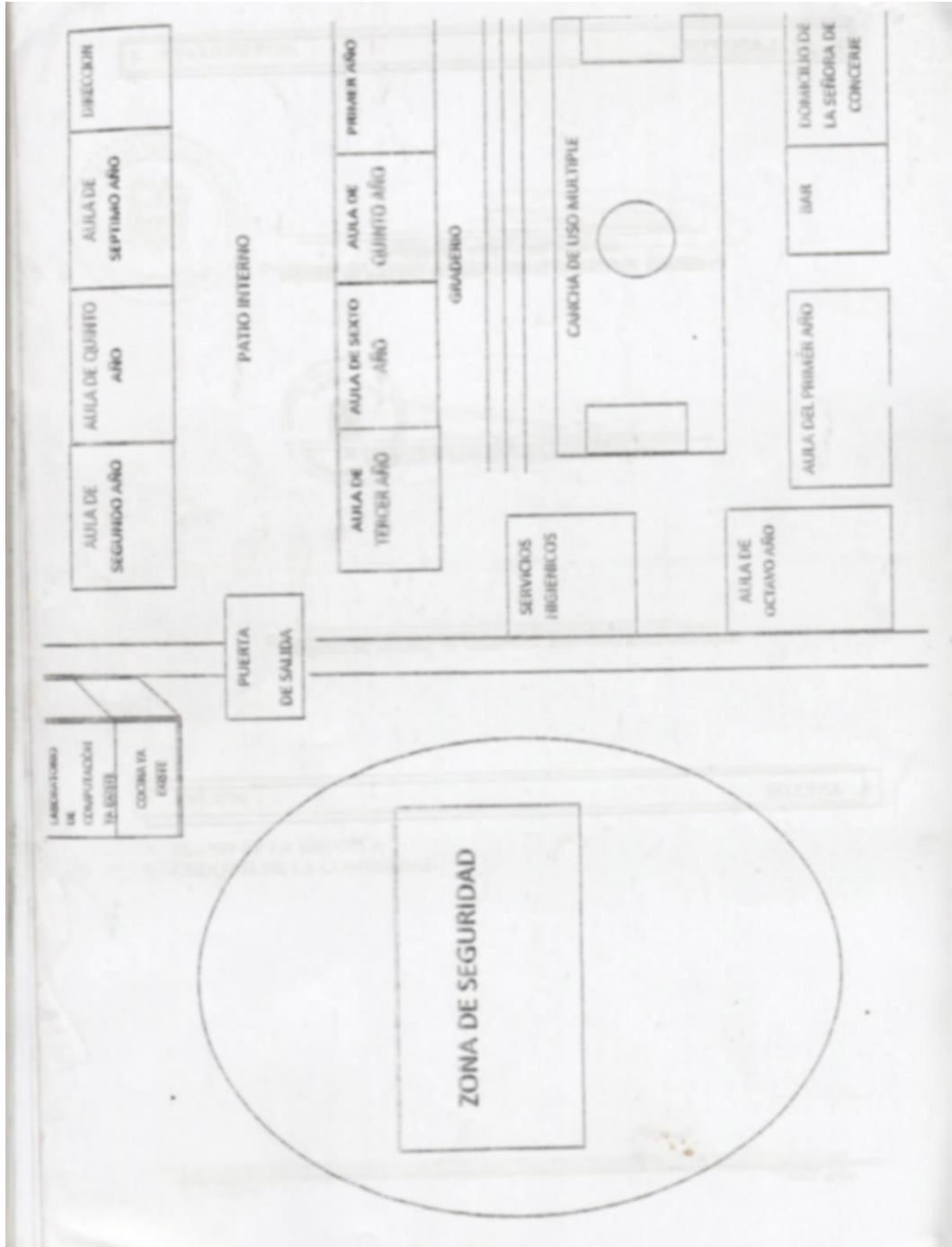


Foto: 3 entrevista al director de la U. E.

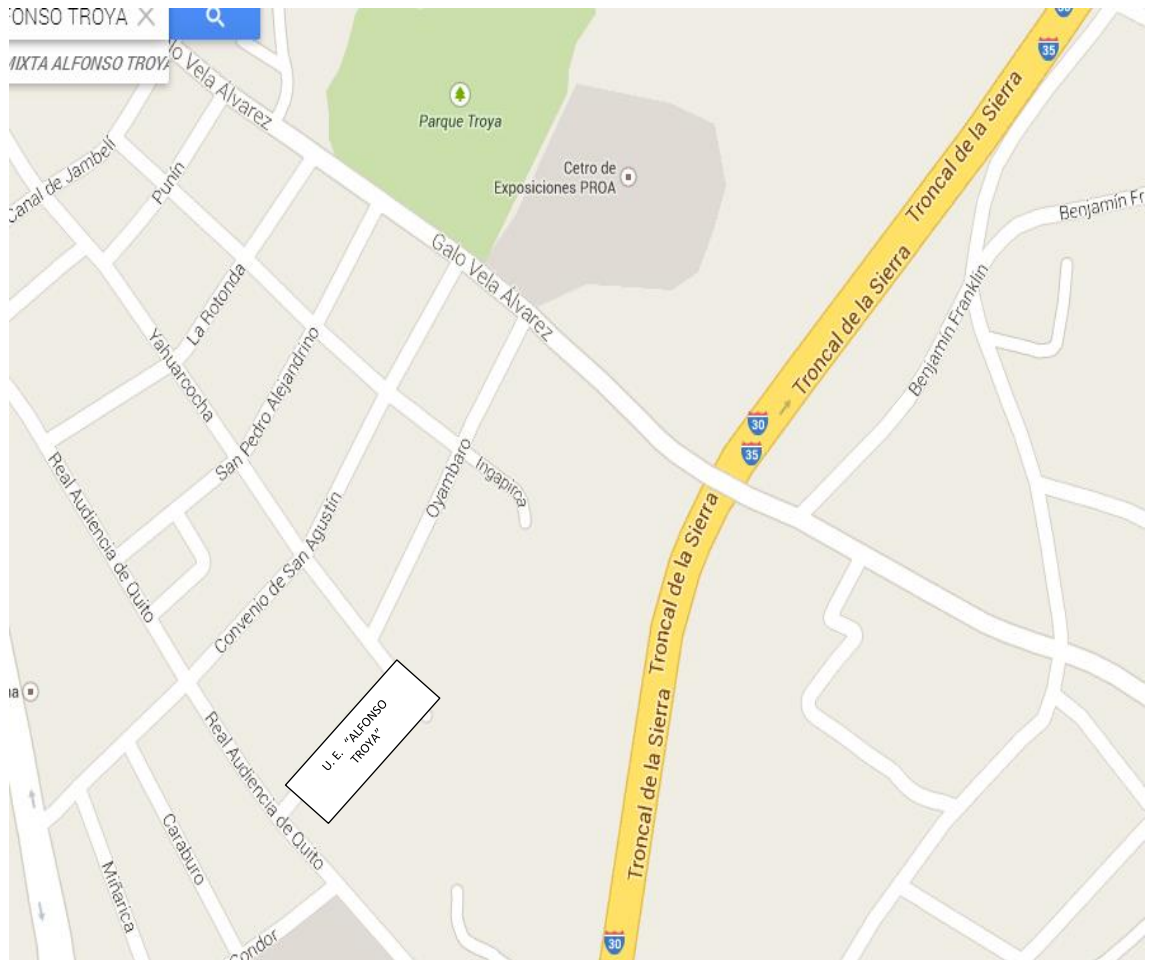


Foto 4: U.E.

Anexo 5: Estructura interna de la U. E.



Anexo 6. Ubicación en la ciudad



Anexo 7

FICHA DE REGISTO – ESTUDIANTES

No.	NOMBRE				
		SI	NO	SI	NO
1	ACURIO LÓPEZ JORGE				
2	AGUAYO CHICAIZA CAROL				
3	CAYO VEGA JESSENIA				
4	CHACHA SAILEMA ERIKA				
5	CORREA SARZOSA ANAHÍ				
6	CULQUI TRAVEZ ÓSCAR				
7	CULQUI TOAPANTA ANTHONY				
8	CUMBICOS M. DAYANA				
9	ESPINOSA HURTADO DÁMELA				
10	FERNANDEZ M.MQDELEINE				
11	FRANCO CERDA MADELEINE				
12	GAVILANEZ M. LUIS				
13	GUAMBO M. EVELYN				
14	LASCANO SAILEMA MARJORIE				
15	LÓPEZ LÓPEZ JORGE				
16	LÓPEZ LÓPEZ SHEILA				
17	MASAQUIZA CUZCO SELENA				
18	MONTACHANA UZHCA DIEGO				
19	OREJUELA ALTAMIRANO MAYBETH				
20	PILAPANATA AYACHIPO ISAAC				
21	SAILEMA CHAGLLA STEVEN				
22	SANATANA CAMAMA JENNIFER				
23	SASEK SÁNCHEZ DANNA				
24	SILLAGANA CAIZA KAREN				
25	TAGUA MINTA MEKANIE				
26	VAYAS BUITRÓN GÉNESIS				
27	YANZAPANTA Y CYNTHIA				
28	YANZAPANTA BARREROS SHEILA				
29	YANZAPANTA GUANINA MICAELA				
30	YANZAPANTA OREJUELA DIEGO				
31	YEPEZ VELIZ JEAN PIERRE				
32	CHUNCHO CUJANO ANDRESON				
33	SOLIS YANZAPANTA LINDA				