



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD: PRESENCIAL**

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

**MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA  
INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE  
LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR  
DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

**AUTORA: Elsa Adriana Morales Galarza**

**TUTORA: Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano**

**AMBATO – ECUADOR**

2013

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA**

Yo **Anita Dalila Espín Miniguano**.CC.180235636-8.en mi calidad de tutora trabajo de graduación o titulación sobre el tema **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** presentado por la egresada **Elsa Adriana Morales Galarza** considero que dicho informe, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometida a evaluación por parte de la comisión calificada designada por H. Consejo Directivo

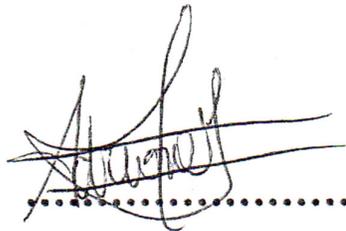
Ambato,



Dra. Mg. Anita Dalila Espín Miniguano  
CC. 180235636-8  
**TUTORA**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe son de exclusiva responsabilidad de su autor.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Elsa Morales', is written over a horizontal dotted line.

Elsa Adriana Morales Galarza

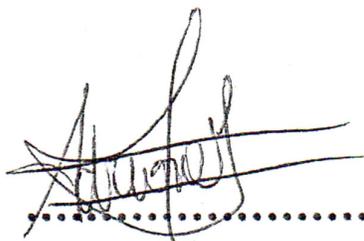
CC.1803716529

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente trabajo final de graduación o titulación sobre el tema **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE 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 como fines de lucro.

Ambato, febrero 4 del 2013



Elsa Adriana Morales Galarza

CC.1803716529

**AUTORA**

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

La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de graduación o titulación sobre el tema **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** presentada por Elsa Adriana Morales Galarza, egresada de la carrera de educación básica promoción 2011-2012 una vez revisada y calificada la investigación ,se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentos .

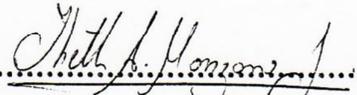
Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 3 de Julio del 2013

**LA COMISIÓN**

  
.....

**Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

  
.....

**Ing. Mg. Ibeth Aracelly Manzano Gallardo  
MIEMBRO**

  
.....

**Lcdo. MSc. Wladimir Lach Tenecota  
MIEMBRO**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a todos y cada uno de los Docentes de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Básica por los conocimientos recibidos que me han ayudado a forjarme una profesión enriquecedora de mucha satisfacción personal.

Un agradecimiento muy especial a la Dra. Anita Espín por su acertada dirección en la elaboración del presente trabajo de investigación.

Adriana Morales

## **DEDICATORIA**

Este trabajo dedico con inmenso amor a Dios por la vida, mis padres por su apoyo incondicional y permanente; por el aliento constante para ser una mejor persona y profesional.

A mi hermano, fiel amigo y confidente que me ha acompañado en todo momento y me ha tendido su mano generosa para levantarnos juntos.

Adriana

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN TUTOR TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN .....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
DEDICATORIA.....	vii
ÍNDICE GENERAL .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema .....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.1.1Contextualización Macro.....	3
1.2.1.2 Contextualización Meso .....	5
1.2.1.3 Contextualización Micro .....	5
1.2.2 Análisis Crítico .....	7

1.2.3	Prognosis .....	9
1.2.4	Formulación del problema.....	9
1.2.5	Interrogantes de investigación .....	10
1.2.6	Delimitación del objetivo de investigación .....	10
1.3	Justificación .....	10
1.4	Objetivos.....	12
1.4.1	Objetivo General .....	12
1.4.2	Objetivos Específicos.....	12
 <b>CAPÍTULO II</b> .....		<b>13</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....		<b>13</b>
2.1	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	13
2.2	FUNDAMENTACIONES.....	16
2.2.2	Sociológica .....	17
2.2.3	Psicopedagógica.....	18
2.2.4	Axiológica .....	18
2.3	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	19
2.4	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	20
VARIABLE INDEPENDIENTE .....		23
DIDÁCTICA .....		23
Definición.....		23
Clasificación.....		24
El material didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje .....		24
EL JUEGO .....		26
Importancia del juego .....		26
Fines del juego.....		27

Características del juego .....	30
Clasificación del juego.....	31
ACTIVIDADES LÚDICAS.....	32
Importancia.....	34
Clasificación.....	34
Principios Básicos que rigen la estructuración y aplicación de los Juegos Didácticos.....	35
Significación Metodológica de los Juegos Didácticos .....	36
VARIABLE DEPENDIENTE.....	37
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO .....	37
Las fases del pensar .....	38
La fase perceptiva del pensamiento.....	40
Fase reflexiva del pensamiento .....	41
Fase creativa del pensamiento.....	42
La fase retentiva del pensamiento .....	43
La fase expresiva del pensamiento .....	44
Las habilidades básicas.....	46
Enseñar a pensar .....	47
Rol del docente estratégico .....	49
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES .....	51
Las Inteligencias Múltiples en los Alumnos .....	55
INTELIGENCIA EMOCIONAL .....	56
La Inteligencia Intrapersonal.....	57
La Inteligencia Intrapersonal en el Aula.....	58
La Inteligencia Interpersonal.....	58
Naturaleza de la Inteligencia Emocional .....	59

El Desconocimiento de la Inteligencia Emocional.....	62
Desarrollo de las Emociones en la Infancia .....	63
2.5 HIPÓTESIS .....	64
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	64
2.6.1 Variable Independiente.....	64
2.6.2 Variable Dependiente.....	64
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>65</b>
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>65</b>
3.1 Enfoque .....	65
3.2 Modalidad básica de investigación.....	65
3.2.1 Investigación Bibliográfica.....	65
3.2.2 Investigación de campo .....	66
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	66
3.4 Población.....	66
3.5 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN.....	68
3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	70
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	70
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	71
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>72</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>72</b>
4.1 Encuesta aplicada a los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica, paralelos A y B de la Escuela Centro Escolar Ecuador.....	72
4.2 Encuesta dirigida a docentes Escuela Centro Escolar Ecuador.....	82
4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	92

4.3.1 Planteamiento de la Hipótesis.....	92
4.3.2 Selección del Nivel de Significación .....	92
4.3.3 Descripción de la Población .....	92
4.3.4 Especificación De Lo Estadístico .....	92
4.3.5. Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo.....	93
4.3.6. Análisis De Variables.....	94
4.3.8 DECISIÓN.....	96
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>98</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>98</b>
5.1 CONCLUSIONES.....	98
5.2 RECOMENDACIONES .....	99
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>100</b>
<b>PROPUESTA.....</b>	<b>100</b>
6.1 TEMA.....	100
6.2 DATOS INFORMATIVOS.....	100
6.3 ANTECEDENTES.....	101
6.4 JUSTIFICACIÓN .....	102
6.5 OBJETIVOS.....	103
6.5.1 Objetivo General.....	103
6.5.2 Objetivos Específicos.....	103
6.6 FACTIBILIDAD.....	104
6.7 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICO.....	109
6.8 METODOLOGIA. MODELO OPERATIVO .....	135
6.9 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	137
6.10 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA .....	141

BIBLIOGRAFÍA .....	142
--------------------	-----

ANEXOS

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Conformación de Población .....	67
Tabla 2: Variable Independiente: Actividades Lúdicas .....	68
Tabla 3: Variable Dependiente: Inteligencia Emocional .....	69
Tabla 4: Técnicas e instrumentos de investigación .....	70
Tabla 5: Plan de recolección de la información .....	71
Tabla 6: Actividades que utiliza el docente .....	72
Tabla 7: Participación en clase .....	73
Tabla 8: Clases dinámicas .....	74
Tabla 9: Clase de actividades para motivar los aprendizajes .....	75
Tabla 10: Afectividad con sus compañeros .....	76
Tabla 11: Motivación para cumplir tareas .....	77
Tabla 12: Controla estados de ánimo .....	78
Tabla 13: Solidaridad con compañeros .....	79
Tabla 14: Padres afectuosos .....	80
Tabla 15: Afecto mutuo .....	81
Tabla 16: Actividades para consolidación de conocimientos .....	82
Tabla 17 : Estudiantes participativos en clases .....	83
Tabla 18: Clases dinámicas .....	84
Tabla 19: Actividades para motivar aprendizajes .....	85
Tabla 20: Estudiantes afectivos con compañeros .....	86
Tabla 21: Motivación a estudiantes .....	87
Tabla 22: Control de estados de ánimo .....	88
Tabla 23: Solidaridad entre compañeros .....	89
Tabla 24: Padres afectuosos con hijos .....	90
Tabla 25: Padres se demuestran afecto mutuo .....	91
Tabla 26: respuestas observadas .....	95
Tabla 27: Respuestas esperadas .....	95
Tabla 28: Tabla del chi cuadrado .....	96

Tabla 29: Metodología. Modelo Operativo.....	135
--	-----

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de problemas .....	7
Gráfico 2: Categorías Fundamentales.....	20
Gráfico 3: Constelación de ideas de la Variable Independiente.....	21
Gráfico 4: Constelación de ideas de la Variable Dependiente .....	22
Gráfico 5: Actividad que utiliza el docente.....	72
Gráfico 6: Participación en clase .....	73
Gráfico 7: Clases dinámicas.....	74
Gráfico 8: Motivar aprendizajes.....	75
Gráfico 9: Afectivo con sus compañeros .....	76
Gráfico 10: Motivación para cumplir tareas .....	77
Gráfico 11: Control de estados de ánimo.....	78
Gráfico 12: Solidaridad.....	79
Gráfico 13: Padres afectuosos .....	80
Gráfico 14: Afecto mutuo .....	81
Gráfico 15: Consolidación de conocimientos .....	82
Gráfico 16: Estudiantes participativos.....	83
Gráfico 17: Clases dinámicas.....	84
Gráfico 18: Motivar aprendizajes.....	85
Gráfico 19: Afectividad con compañeros .....	86
Gráfico 20: Motivación a estudiantes .....	87
Gráfico 21: Control de Estado de Animo.....	88
Gráfico 22: Solidaridad con compañeros.....	89
Gráfico 23: Afectividad de padres.....	90
Gráfico 24: Afecto mutuo .....	91
Gráfico 25: Sociograma .....	122
Gráfico 26: Lectura.....	123
Gráfico 27: Juegos los amigos.....	124
Gráfico 28: Interacción .....	125
Gráfico 29: Integración y tolerancia .....	127

Gráfico 30: Mural de compromisos.....	128
Gráfico 31: Juego de la Oca.....	129

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

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

**Autora:** Elsa Adriana Morales Galarza

**Tutora:** Dra. Anita Espín

**RESUMEN EJECUTIVO**

El desarrollo de actividades lúdicas en los estudiantes de básica es importante para que puedan desarrollar su inteligencia emocional la misma que les ayuda a socializar, potencializar sus aprendizajes, tener madurez emocional para resolver sus problemas, tomar decisiones y fomentar el trabajo autónomo dentro y fuera del aula.

El objetivo principal del presente trabajo estuvo orientado a determinar las actividades lúdicas que se realizan en los cuartos grados, paralelos A y B de la Escuela “Centro Escolar Ecuador”, las mismos que son escasas debido a que los docentes centran su actividad en el desarrollo de los contenidos curriculares planificados y textos guías de cada asignatura; por esta razón se propone la elaboración de un Manual de Actividades Lúdicas para desarrollar la Inteligencia Emocional de los estudiantes como una actividad que han de planificada por los la comunidad educativa.

Además, la educación debe ayudar al desarrollo intelectual, cognoscitivo como emocional, puesto que actualmente se debe propender por una educación integral de la persona, y el ser humano.

**Descriptor:** actividades lúdicas, inteligencia emocional, contenido curricular, textos guías, manual, planificación, comunidad educativa, intelectual, cognoscitivo, educación integral.

## INTRODUCCIÓN

La inteligencia emocional es el control y manejo que se tiene sobre las propias emociones y las ajenas, atiende no solamente factores del currículo de corte académico sino también el desarrollo intrapersonal e interpersonal, como parte motivacional del aprendizaje. Es que el mirar a la estudiante en su contexto interno y externo es lo que permite tanto a docentes y estudiantes interactuar con efectividad en su preparación para el mundo real; aquel mundo que se recrea y crea permanentemente en las aulas sin muchas veces saber qué y para se lo hace.

El presente trabajo con el tema: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE 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.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Tema**

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

#### **1.2 Planteamiento del problema**

##### **1.2.1 Contextualización**

###### **1.2.1.1 Contextualización Macro**

A nivel mundial el desarrollo intelectual de los estudiantes preocupa y se hace lo posible por mejorar su nivel de aprendizaje, conviene recordar que, aún cuando el intelecto puede estar excelentemente desarrollado, el sistema de control emocional puede no estar maduro y en ocasiones logra sabotear los logros de una persona altamente inteligente. La emoción es más fuerte que el pensamiento, incluso puede llegar a anularlo.

La inteligencia emocional es por lo tanto un conjunto de destrezas, actitudes, habilidades y competencias que determinan la conducta de un individuo, sus reacciones, estados mentales, etc., y que puede definirse, según el propio Goleman, como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.

En el Ecuador uno de los grandes problemas que se enfrentan los docentes de primaria es la aplicación de escasas actividades lúdicas que influye en la inteligencia emocional de los estudiantes de las instituciones educativas primarias.

Es muy frecuente escuchar a los docentes que educar la inteligencia emocional de los estudiantes se ha convertido en una tarea necesaria en el ámbito educativo y la mayoría de los docentes consideran primordial el dominio de estas habilidades para el desarrollo evolutivo y socioemocional de sus estudiantes. Es por eso que resulta fundamental dar estimulación afectiva, los docentes son modelos para los estudiantes, quienes con el ejemplo marcan la forma ideal de ver, razonar y reaccionar ante la vida.

Cuando un estudiante no se conoce a sí mismo, no tiene su propia personalidad aparecen grandes problemas cuando llega a la edad adulta. La no incorporación a los juegos colectivos y actividades lúdicas escolares, simplemente por falta de confianza, genera cierto comportamiento que los hace aislados, frágiles e introvertidos.

Cuando se habla de actividades lúdicas y su influencia en la inteligencia emocional se refiere a la capacidad del ser humano para comprender sus propias sensaciones, ponerle un nombre a eso que está sintiendo en determinados momentos de su vida, saber detectar las emociones básicas nombrándolas, además poder reconocerlas en las personas que conviven a diario con él, facilitándoles las herramientas para tener una actuación adecuada, sobre todo a esas que pueden desencadenar reacciones negativas.

El desconocimiento del docente de saberlos aptos o no para realizar diversas actividades es muy frecuente, conocer quiénes son, qué quieren y hacia dónde van; esta situación les genera desconfianza ya que no serán conscientes de sus límites y de las cosas que les ayudarán a mejorar; de esta manera, al mantener relaciones sociales, se conocerá con que costumbres, maneras de pensar y de ser son afines los estudiantes que tiene a su cargo.

### **1.2.1.2 Contextualización Meso**

En el Ecuador, los docentes en las instituciones educativas, han descuidado un poco la exploración de este magnífico recurso pedagógico. Por este desconocimiento se le pide al estudiante que se quede quieto, que no explore, que no observe, que no se entere lo que pasa al lado, exigiéndole que se comporten casi como un adulto, con esta actitud se le está coartando su niñez.

No hay que desconocer que las normas son importantes en la formación de los educandos, pues no se trata de dejarlos hacer lo que ellos deseen, es permitirle generar un mundo interno donde desarrollen su inteligencia emocional. Este será un estudiante que va a producir más cognitivamente, pues es un estudiante más centrado, concentrado, que no realizan las cosas porque lo mandan, si no que desde su interior inicia a tener propuestas, perseverando en ellas y de igual manera desarrollándolas.

Para María Montessori, como docente pionera de la creación de ambientes de aprendizaje utilizó los ejercicios lúdicos como actividades con intencionalidad definida, en la percepción táctil, en la discriminación perceptiva, en la seriación, coordinación sensorio-motriz. En esa intencionalidad está la clave para lograr la relación armónica entre lo lúdico, el aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia emocional.

“La inteligencia emocional es lo que antes se llamaba sabiduría, o madurez, o instinto social”, explica la psicóloga Gilda Moreno, del Miami Children Hospital. Es poder desarrollarse bien dentro de su ambiente de una manera inteligente, porque la vida es un equilibrio, y si uno tiene ese balance emocional es más fácil alcanzar la felicidad

### **1.2.1.3 Contextualización Micro**

A nivel de la Escuela Centro Escolar Ecuador, las escasas actividades lúdicas que influyen en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados, de la ciudad de Ambato no permiten aprendizajes significativos. Los juegos, tanto

como las conductas, son nada más que instrumentos o vehículos para concretar la inteligencia emocional del ser humano.

Las competencias del estudiante se las puedes observar a través de diferentes manifestaciones en el juego libre o dirigido, y en las diferentes actividades abordadas dentro del aula de clases por el docente, pero aun así, no son tratadas con la importancia debida por la falta de tiempo ya que, debido a la implementación de cambios en el área curricular escolar los docentes deben priorizar informes administrativos a implementar actividades lúdicas que denoten rasgos característicos de los estudiantes para poder conocerlos mejor y en caso de ser necesario aplicar actividades escolares que ayuden a superar cualquier dificultad negativa que coarten su normal desarrollo cognitivo y emocional.

Este problema tiene diversas causas, como es el hecho de que tanto padres de familia como docentes no han enseñado al estudiante a controlar sus emociones y reacciones ante una determinada situación. Esto se logra cuando el estudiante adquiere el auto concepto con la construcción de su propia identidad y la autoestima que le permitirá tener un reconocimiento de sí mismo y valorarse tanto de manera física como sus capacidades y aun sus limitaciones.

No se fomenta una conducta pro-social a través de diversas acciones que se generan por medio del juego tales como la verbalización, la cooperación en diversas situaciones, la participación y el interés, que crean esa armonía consigo mismos que les permite además, que encuentren estrategias para la resolución de conflictos enfrentándose ellos mismos a éstos, logrando la empatía tanto con estudiantes como con adultos.

Todo esto influye en la inteligencia emocional, donde el estudiante no tiene la capacidad para regular su conducta, lo cual le permitirá saber comportarse de acuerdo a lo que se exige en cada lugar, no sólo dentro de la escuela, sino que en un futuro lo practique donde las reglas son estrictas y preestablecidas.

### 1.2.2 Análisis Crítico

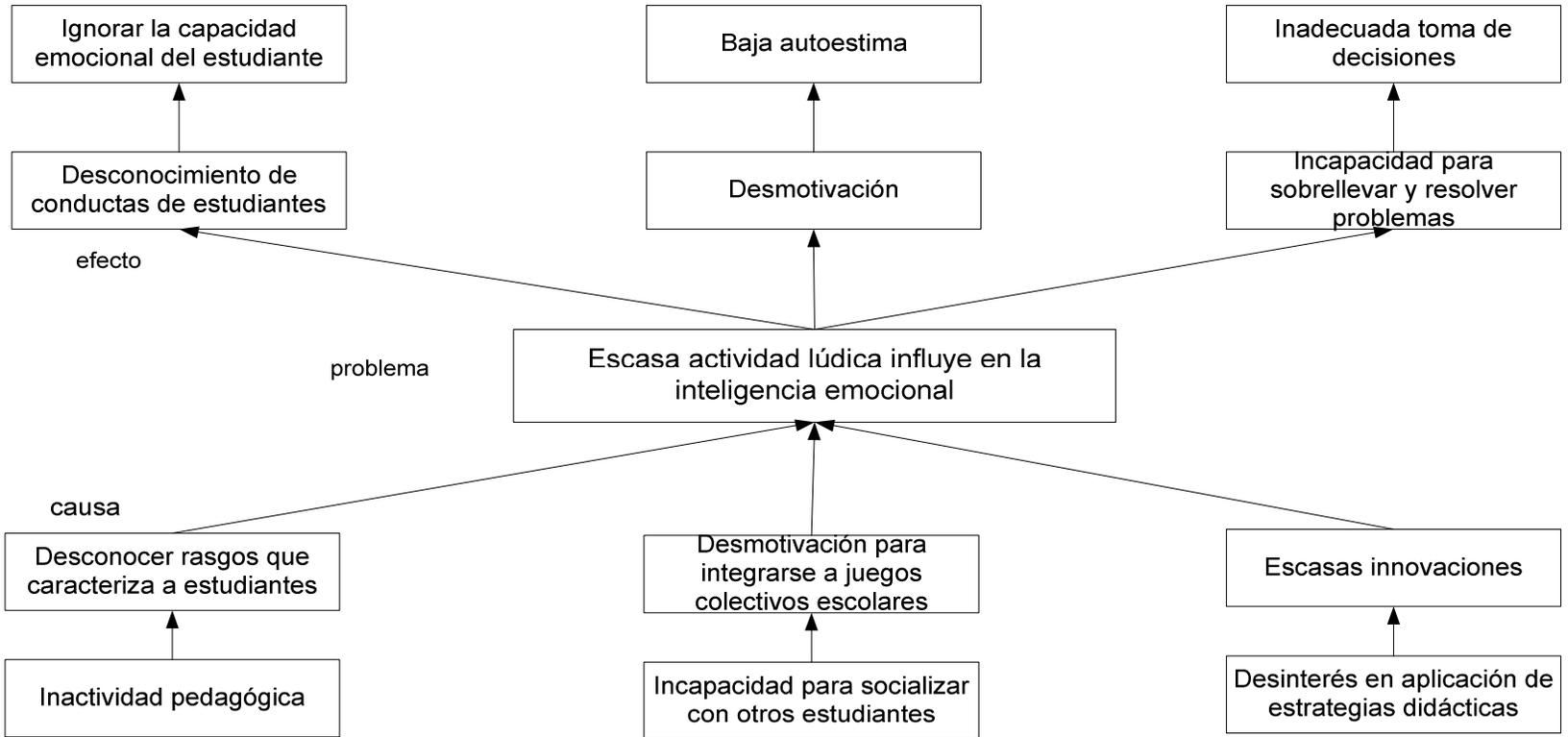


Gráfico 1: Árbol de problemas  
Elaborado por: **Adriana Morales**

## **Análisis crítico**

Las escasas actividades lúdicas que influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional es ocasionado por el desconocimiento de los rasgos que caracterizan a los estudiantes situación que genera el desconocimiento de conductas de los estudiantes; esta situación es generada por la falta de tiempo de los docentes para poder observar y detectar rasgos característicos de inteligencia emocional que permita que los estudiantes se conozcan, que puedan darse cuenta de las reacciones que tienen ante situaciones buenas y malas, pero sobre todo, el saber reaccionar de una mejor manera ante ellas.

Existe desmotivación por parte de los estudiantes para integrarse a los juegos escolares y de aula situación que genera una desmotivación y baja autoestima. El inapropiado dominio de valores en los estudiantes produce una incapacidad para sobrellevar y resolver problemas que se dan a diario. Esto les permitirán hacer más llevaderos los problemas y saber resolver problemas de su vida, además de darle seguridad para establecer relaciones interpersonales a los largo de su vida, tanto en la escuela como en la vida personal y familiar.

En el desarrollo de la inteligencia emocional es indispensable el conocimiento de si mismos y valorar lo que ya conocemos y que forma parte de la personalidad, solo así podrá enfrentarse al mundo sin miedo a las demás personas y haciendo visibles sus emociones, sin miedo a ser juzgados y dándose la seguridad de actuar ante adversidades en base a sus valores y controlando emociones. Las emociones pueden ser agradables o desagradables, pero no dejan de ser importantes ya que están presentes a lo largo de la vida de las personas y facilita las relaciones, favorece la socialización en los niños desde temprana edad, porque una persona que se conoce, regula sus emociones y conducta, adquiere la facilidad para relacionarse y ser aceptado en los grupos sociales.

### **1.2.3 Prognosis**

De no darse solución a la escasa actividad lúdica que influye en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de la Escuela Centro Escolar Ecuador, los estudiantes continuarán con su inseguridad, sobreprotección, indecisos, sin poder enfrentar y solucionar pequeños problemas que les hagan crecer y madurar; estos factores siempre afectarán su vida estudiantil, personal y profesional.

Un estudiante inteligente no es sinónimo de éxito, si no tiene una buena madurez emocional su vida personal será un desastre.

La comunicación y la interacción en el aula juegan un papel primordial para crear un clima de convivencia positivo favorecedor del aprendizaje. El docente debe favorecer estrategias para mejorar el clima de aprendizaje en el aula: aumentando la cohesión del grupo, favoreciendo el apoyo y comprensión, manteniendo un clima de orden favorable al aprendizaje, estimulando más la participación personal y grupal en clase, manejando los conflictos personales y/o grupales, basándose en unos principios básicos (uso de diálogo, aprendizaje cooperativo, solución de problemas, autorregulación, establecimiento de normas y fronteras en un marco de democracia participativa y apertura-empatía). para lograr desarrollar experiencias enriquecedoras en la formación de la personalidad del niño.

### **1.2.4 Formulación del problema**

¿Cómo influye las actividades lúdicas en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la escuela Centro Escolar Ecuador de la ciudad de Ambato?

### **1.2.5 Interrogantes de investigación**

¿Se realizan actividades lúdicas con los estudiantes de los cuartos grados de EGB del Centro Escolar Ecuador?

¿Cómo se desarrolla la inteligencia emocional en los estudiantes de los cuartos grados de EGB del Centro Escolar Ecuador?

¿Existe alguna propuesta de solución para el problema planteado?

### **1.2.6 Delimitación del objetivo de investigación**

#### **Delimitación de Contenido**

**Campo:** Educación.

**Área:** Psicopedagogía.

**Aspecto:** Actividades lúdicas, Inteligencia emocional.

#### **Delimitación Espacial**

La investigación se realizará en la Escuela Centro Escolar Ecuador de la ciudad de Ambato, en los cuartos grados de educación general básica.

#### **Delimitación Temporal**

La investigación se desarrollará, desde el mes de Septiembre del 2012 a Enero del 2013.

### **1.3 Justificación**

El presente trabajo de investigación es **importante** porque las escasas actividades lúdicas que influyen en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados constituye una preocupación para los docentes y autoridades de la Escuela Centro Escolar Ecuador que debe ser investigado para proponer alternativas que mejoren este problema en el que participen toda la comunidad educativa para

iniciar una transformación en las costumbres y hábitos personales e interpersonales de los estudiantes que potencien sus aprendizajes.

Es de **interés** para los docentes de la Escuela Centro Escolar Ecuador porque podrán mejorar las competencias comunicativas tan necesarias en una época donde se está perdiendo la comunicación directa y efectiva para el desarrollo de valores, afectividad, socialización, respeto, trabajo en equipo, solución de problemas y el fomento de lazos de confraternidad y amistad para la realización con éxito proyectos educativos dentro del aula.

Los **beneficiarios** directos del presente trabajo de investigación serán los estudiantes de la Escuela Centro Escolar Ecuador porque favorecerá la solución de problemas y la toma de decisiones sin la dependencia pero bajo la atenta mirada del docente o padres de familia, y además porque ofrecerá una alternativa de solución de carácter académico en la que todos se involucren y participen activamente con el fin de crear hábitos lúdicos que generen la socialización, el compañerismo, poder diferenciar los valores y antivalores para que puedan los estudiantes tener éxito escolar, social y familiar.

Por esta razón, el presente estudio es **factible** de realización y de aplicación porque cuenta con la aceptación y apoyo tanto de directivos, docentes, padres de familia y estudiantes porque se espera beneficiarlos con conocimientos acordes a las nuevas corrientes pedagógicas, de la que forma parte el pensamiento crítico, creativo y reflexivo.

**El impacto** que se espera de este trabajo de investigación será tener estudiantes seguros de sí mismos, reflexivos, críticos, con amplio discernimiento y práctica de valores, estudiantes organizados y comprometidos en sus tareas y proceso educativo. Todo esto con el fin de que el estudiante pueda enfrentarse y crecer en un mundo cada vez más complejo y competitivo.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de la Escuela Centro Escolar Ecuador de la ciudad de Ambato.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

Comprobar si se realizan actividades lúdicas con los estudiantes de los cuartos grados de EGB del Centro Escolar Ecuador

Establecer cómo se desarrolla la inteligencia emocional en los estudiantes de los cuartos grados de EGB del Centro Escolar Ecuador

Elaborar una propuesta de solución para el problema planteado

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Se realizó una investigación previa en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación para determinar si existen estudios anteriores relacionados al presente tema de investigación y se determinaron los siguientes:

***Cruz Simbaña Silvia Maribel (2010)*** con el tema: “Técnica Lúdica Informática y su Incidencia en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Lenguaje y Comunicación de los Estudiantes de Cuarto, Quinto y Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela “Pablo Muñoz Vega” de la Parroquia Píntag Barrio San Agustín”, concluye que:

- *La investigación realizada sobre la técnica Lúdica Informática ha mostrado que estas aplicaciones brindan múltiples beneficios en el despliegue de la información, motivación, impacto visual, convirtiéndose en un recurso lúdico eficaz para el aprendizaje de los estudiantes.*
- *Posibilita la creatividad e imaginación, convirtiéndose así en el más efectivo y practico medio de motivación hacia el aprendizaje de los niños.*
- *El empleo de la técnica lúdica informática hace posible que los niños trabajen ante su ordenador con materiales interactivos que le permitieran mejorar su aprendizaje.*

En este estudio, se relaciona la lúdica con la informática lo cual es de suma importancia en la actualidad ya que los estudiantes deben desarrollar habilidades y destrezas acordes al mundo contemporáneo.

**Guanoluisa Quishpe Flora Germania (2010)** con el tema: “La Inteligencia Emocional y el Desarrollo de la Personalidad en los Niños del Sexto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Vicente Rocafuerte” de La Ciudad De Latacunga Durante El Año Lectivo 2009 – 2010”

- *La inteligencia factor indispensable en el aprendizaje, nos relacionamos mejor en lo personal y profesional.*
- *Con nuestra inteligencia emocional desarrollamos una personalidad madura, y esto nos hace personas únicas y originales.*
- *Al desarrollar nuestra inteligencia emocional desarrollamos nuestras capacidades intelectuales de cada uno de nosotros lo cual tendremos más inteligencia emotiva.*
- *Desarrollar la Inteligencia emocional nos ara mejores personas y nos ayudara a que los demás lo sean.*
- *La personalidad no es algo estable son cambios que existe durante toda nuestra vida.*
- *La adolescencia y los años posteriores son una etapa clara para mejorar nuestras características y para aprender habilidades interpersonales y emocionales específicas, ya que todo esto produce un avance en aspectos como la cognición social, la empatía, la autoconciencia, las relaciones interpersonales y los roles sociales ya que todo esto nos ayudara a tener bien desarrollada nuestra personalidad.*

La inteligencia emocional forma parte del desarrollo integral del estudiante, porque de acuerdo a como se siente emocionalmente, serán los aprendizajes significativos o no.

**Arcos Lozada Danilo Napoleón (2010)** con el tema: “La Actividad Lúdica en el Desarrollo de la Inteligencia de los Niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán Las Playas Perteneiente A La Parroquia Izamba”, concluye que:

- *Con la investigación realizada se llegó a establecer que existe Influencia de las actividades Lúdicas en el Desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la Parroquia de Izamba.*
- *Se concluye que se necesita preparar a los docentes con ciertas ayudas que les permitan conocer y analizar dentro de un nuevo paradigma holístico, la gestión docente y el mismo proceso educativo de aula, con propuestas claras y precisas diseñadas bajo los criterios de acción participativa, comunitaria y sistemática debidamente organizada. Asumir un trabajo pedagógico basado en estrategias y técnicas de aprendizaje como lo constituyen las actividades lúdicas permitirá a los estudiantes aprender hacer, aprender a conocer, aprender convivir y aprender a trascender.*
- *Según los resultados podemos apreciar que las actividades lúdicas permiten desarrollar la inteligencia esto lo manifiesta el mayor porcentaje de encuestados. En relación a la practica en el aula de las estrategias del aprendizaje el 100 por ciento de los docentes manifiesta que lo hace en ciertas ocasiones, situación que es corroborada solo por el 64% de los estudiantes mientras el 36% de los estudiantes manifiestan que nunca juegan con ellos.*

Es necesario la capacitación permanente del docente para incluir actividades lúdicas innovadores que motive al estudiantes a ser creativos, reflexivos y propositivos, y esto solo se lo puede lograr con un trabajo pedagógico basado en estrategias y técnicas de aprendizaje.

**Bonilla Paredes María Elena (2011)**“La Inteligencia Emocional y su Incidencia en el Rendimiento Académico de los Niños de la Escuela "Quis Quis" del Cantón Ambato Parroquia pasa en el Año Lectivo 2009 – 2010” concluye que:

- *Finalmente hay que reconocer que aun en el aula existen casos de agresión por parte de los docentes frente a tareas incumplidas por los estudiantes, se registra un alto porcentaje del 38,23% , dato que nos llama a meditar del*

*accionar como docentes y la imperante necesidad de tomar cartas en el asunto, ya que la escuela debe ser el lugar el cual el niño encuentre un ambiente afectivo de trabajo y no por lo contrario que se en lugar más donde se le agrede emocionalmente.*

- *Los estudiantes de manera definitiva muestran signos de violencia ya que un 20.58% golpea a su compañero o gritan como mecanismos de defensa lo cual es concomitante con la respuesta de los docentes en el sentido de que los estudiantes no tienen la capacidad de autocontrol.*
- *De la misma manera es preocupante el detectar que a causa de problemas emocionales un 87.4% de los estudiantes está inmerso en problemas de disciplina en el aula, o que en muchos de los casos genera violencia o agresión entre compañero*
- *La capacidad de auto motivación es muy deficiente en los estudiantes y ello debe a que no cuentan en su hogar con la presencia de los padres de familia debido a problemas de migración y los que cuentan con padres de familia son agredidos por los padres de familia en su suma los problemas del hogar representan un 89, 24%.*

Este tema demuestra las consecuencias de mantener la pedagogía tradicionalista dentro de la relación docente-alumno, señala la importancia de permitir un acercamiento directo en la creación de ambientes de aprendizajes positivos, donde la confianza y la comunicación primen en todo momento para que el estudiante acuda con alegría a la escuela y el docente se sienta motivado a enseñar.

## **2.2 FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.1 Filosófica**

El fundamento filosófico es el que le da coherencia o racionalidad a la totalidad del currículo, que es el que orienta hacia una finalidad educativa. Es el conjunto de saberes que busca establecer, de manera racional, los principios más generales

que organizan y orientan el conocimiento de la realidad, así como el sentido del obrar humano.

Para (Ramos, 2010), educación es un instrumento efectivo en la comprensión y transformación de la actividad educativa en particular del proceso de enseñanza-aprendizaje que allí tiene lugar, que ofrece un conjunto de instrumentos teórico-prácticos (metodológicos) que permiten desenvolver la actividad educativa de un modo eficiente y esencialmente sostenible.

La presente investigación se realizará bajo en el paradigma crítico propositivo; crítico porque se realizará una descripción minuciosa del problema de estudio, esto es las escasas actividades lúdicas que influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de los cuartos grados de la Escuela Centro Escuela Ecuador y, propositivo por cuanto se busca plantear alternativas de solución, con las siguientes fundamentaciones.

### **2.2.2 Sociológica**

Dentro del fundamento sociológico se contemplan básicamente las relaciones entre educación y sociedad.

La educación no es un hecho social cualquiera, la función de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierte en un hecho social central con la suficiente identidad e idiosincrasia como para constituir el objeto de una reflexión sociológica específica.

La educación es un producto de la sociedad, entre otras cosas, porque este tiende a estructurar a aquellas como el proceso mediante el cual la sociedad busca moldear a su imagen, las nuevas generaciones recreando en etas sus modos de pensar, de sentir y de actuar.

Las ideas, valores, sentimientos y tradiciones que definen a una sociedad, permean, simultáneamente, el ideal humano de dicha sociedad.

El Centro Escolar Ecuador busca formar a niños y niñas idóneas, que se adapten a las necesidades de su entorno y que sus actuaciones impacten positivamente en él, propiciando un crecimiento social y cultural acorde al mundo globalizado

### **2.2.3 Psicopedagógica**

Los fundamentos psicopedagógicos es el conjunto de elementos y medios utilizados para la interacción a beneficio de los niños y niñas, docentes y padres de familia. Los fundamentos psicopedagógicos varía según la didáctica que se utilice.

En los últimos años la educación ha sido objeto de muchos cambios y transformaciones específicamente en la adquisición de una conciencia epistemológica que pretende superar las limitaciones proporcionando un acercamiento mucho más directo entre los estudiantes docentes y padres de familia, comunidad, autoridades. Hace siglos atrás la actividad lúdica fue considerada y tomada en cuenta como un valor importante en el Sistema Educativo.

### **2.2.4 Axiológica**

La formación en valores es verdaderamente complicada en el trabajo educativo, pues deben buscarse caminos para el proceso, sin exagerar en las palabras y las órdenes, para poder llegar adecuadamente a los estudiantes, en donde se compartan motivaciones, reflexiones, necesidades y errores. Dentro de los contenidos de la educación deben estar implícitos los valores, pero no sería adecuado pensar que una campaña para difundirlos sería suficiente para solucionar las deficiencias morales que afligen a la sociedad actual. Recordemos que los valores tienen como base las necesidades de los hombres, y mientras las

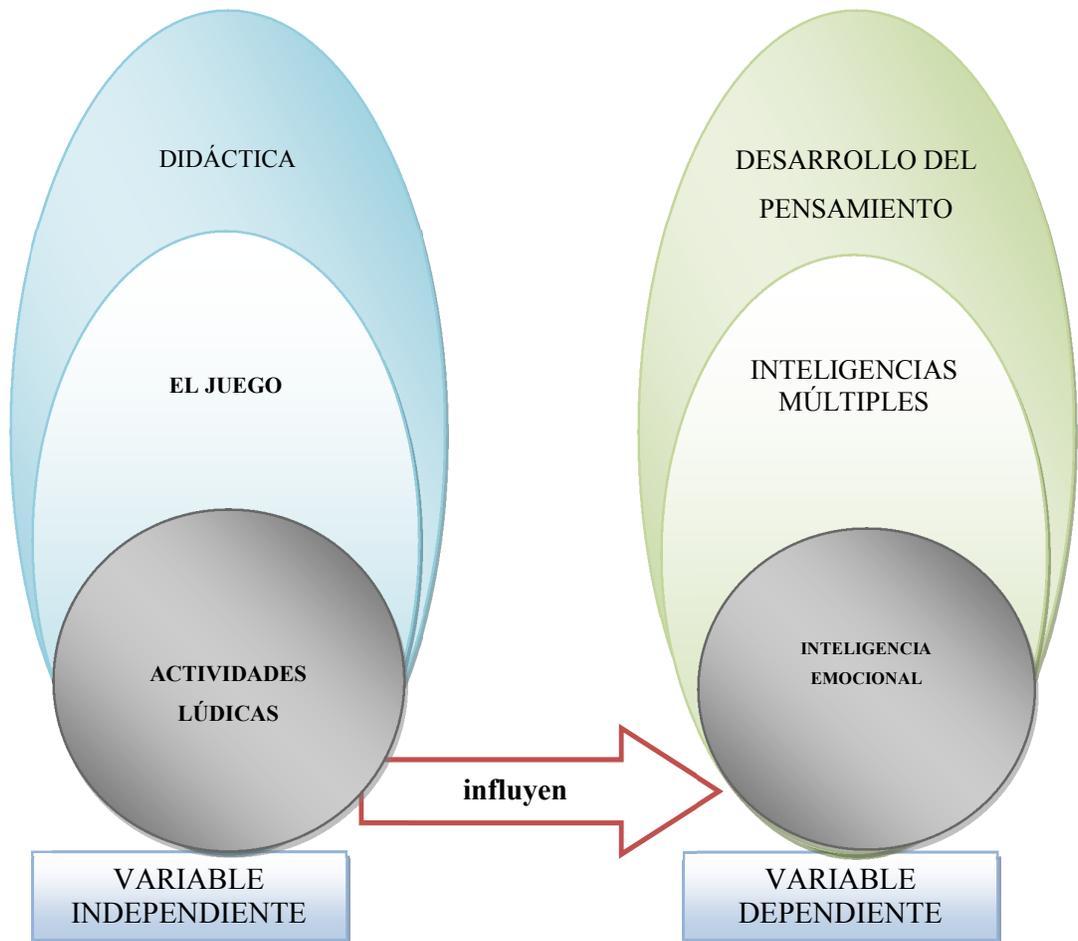
relaciones y los objetos responden a sus intereses, tienen algún valor para él. Entonces, debe pensarse que existe una escala de valores, considerando su aspecto absoluto y su posición relativa. Pues, según el alemán M. Scheler, el valor tiene un ámbito tan amplio y tan rico, que ningún sujeto que lo perciba lo capta del todo.

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **Constitución de la República del Ecuador**

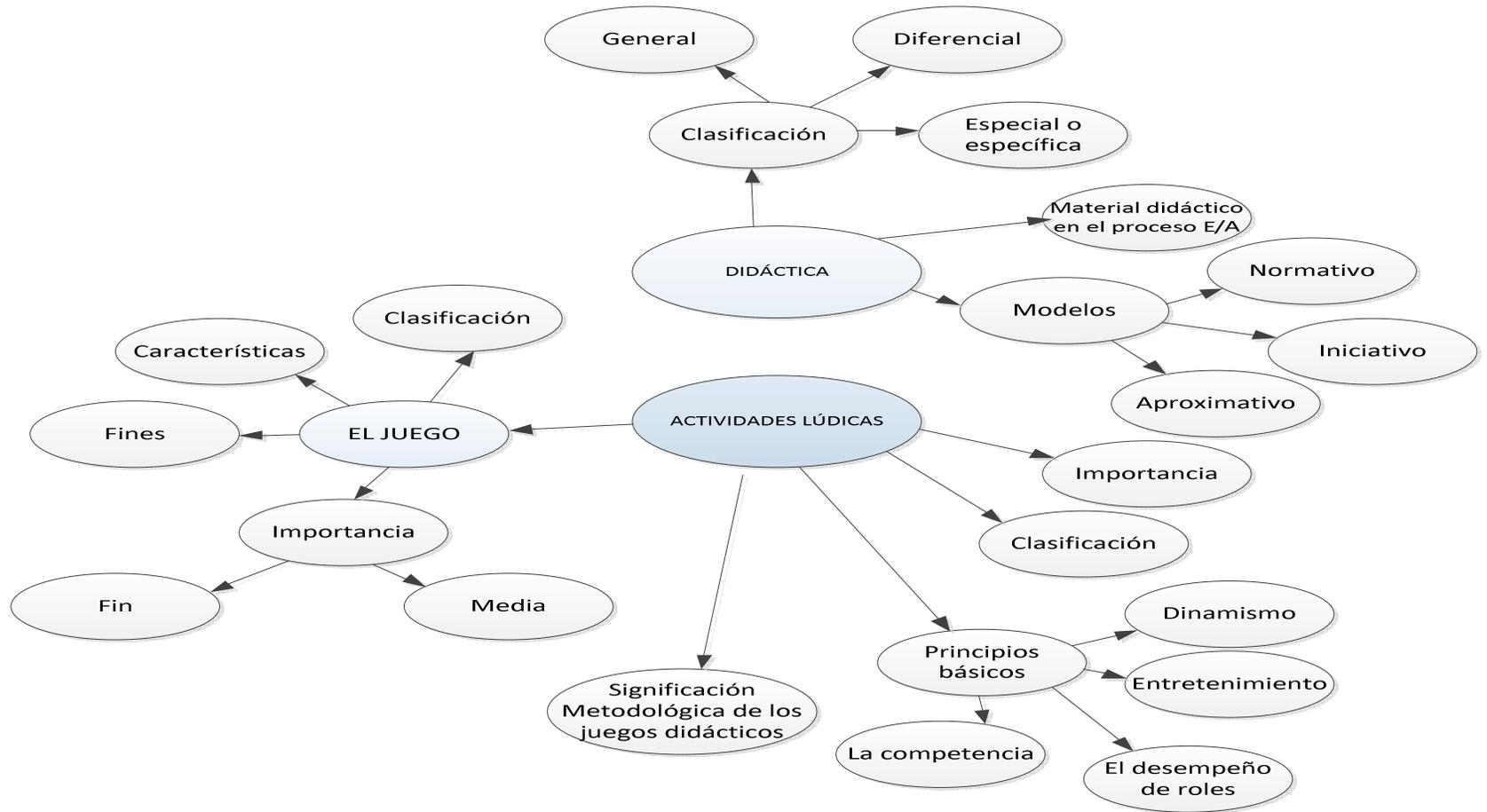
**Art. 27** “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco de los Derechos Humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia: será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz, estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.

## 2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



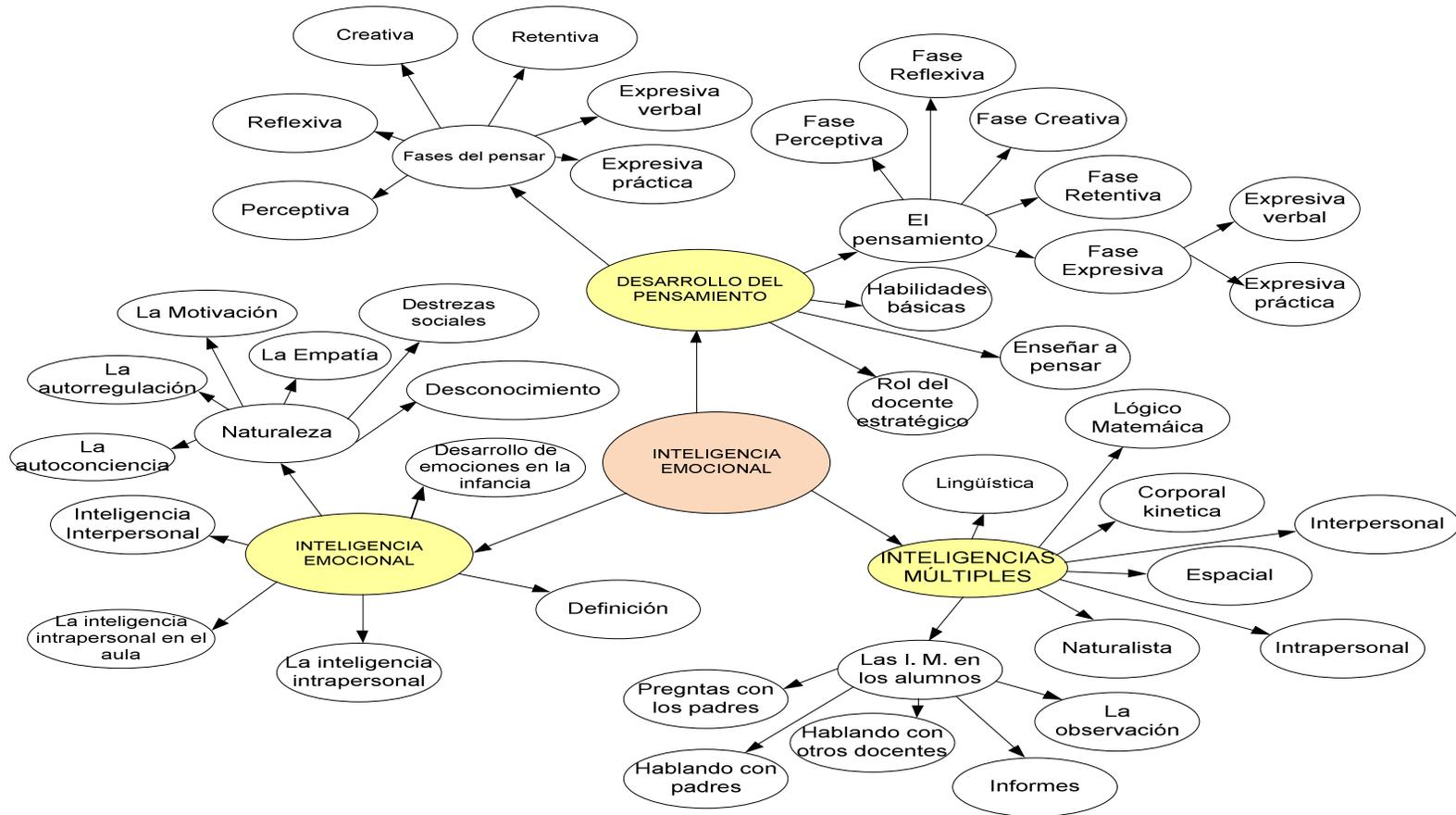
**Gráfico 2: Categorías Fundamentales**  
Elaborado por: Adriana Morales

### Constelación de ideas de la Variable Independiente



**Gráfico 3: Constelación de ideas de la Variable Independiente**  
Elaborado por: Adriana Morales

### Constelación de ideas de la Variable Dependiente



**Gráfico 4: Constelación de ideas de la Variable Dependiente**  
 Elaborado por: Adriana Morales

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **DIDÁCTICA**

#### **Definición**

Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. (Díaz Barriga, 2002) “la define como: una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber, la ciencia”.

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano.

Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje(modelo ecológico).

## **Clasificación**

- Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito o materia.
- Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.
- Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

Dentro la didáctica especial o específica se ubica a la Didáctica tecnológica. Con la incorporación de distintas tecnologías en educación, fue necesario pensar en estrategias de enseñanza y formas de uso adecuado que posibiliten mejores vínculos con el conocimiento. A partir de la década del 90 y con el aporte de diferentes teorías (lingüísticas, culturales y cognitivas) el acercamiento de la tecnología educativa y la didáctica fue mayor. Por ello el campo de la didáctica tecnológica se conformó como un cuerpo de conocimientos referidos a las nuevas prácticas de enseñanza. Pero este cuerpo teórico necesitó y necesita constantemente, incorporar trabajos empíricos y analizados a la luz de los debates teóricos y prácticas referidas a la tarea de enseñanza.

## **El material didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje**

El material didáctico se suele emplear como nexos o elementos de unión entre el docente y/o discente y la realidad. Lo ideal sería que toda enseñanza y aprendizaje se realizara en contacto con la vida real, pero no siempre es posible ni aconsejable y por eso recurrimos a una serie de medios, recursos o materiales que nos sirven de puente entre lo que se enseña y se aprende y el mundo real. Por eso, el material didáctico sustituye a la realidad y trata de representarla de la mejor forma posible, facilitando su objetivación (Nérci, 2003). Los especialistas en este tema suelen emplear una terminología variada para referirse a los materiales. Hay quien habla de “medios” o “recursos didácticos”, “ayudas didácticas”, “medios educativos”, “material didáctico” o “material curricular”.

En general, cuando se habla de materiales o recursos didácticos, se referimos a una serie de medios o instrumentos que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

**El modelo llamado normativo, reproductivo o pasivo (centrado en el contenido).**- Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los estudiantes. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de hacer pasar un saber.

- El docente muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.
- El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.
- El saber ya está acabado, ya está construido.

**El modelo llamado incitativo, o germinal (centrado en el alumno).**

- El docente escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación (medios centros de interés de Decroly, cálculo vivo de Freinet).
- El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).
- El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).

**El modelo llamado «aproximativo» o «constructivo» (centrado en la construcción del saber por el alumno).** Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.

- El docente propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).
- El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute.
- El saber es considerado en lógica propia

## **EL JUEGO**

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

### **Importancia del juego**

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica a la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

El juego, entendido en su sentido más amplio, tiene dos vertientes diferenciadas:

- con un **FIN** en si mismo como actividad placentera para el alumnado.
- como **MEDIO** para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el estudiante va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- el COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- el MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- el SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- el AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo y por tanto con un carácter recreativo, pero se debe tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los estudiantes.

### **Fines del juego**

- a) **Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular.-** Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

- b) **Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en

particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

- c) **El juego es un estímulo primordial de la imaginación.**- el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.
  
- d) **Para el desarrollo mental.**- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.
  
- e) **Para la formación del carácter.**- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El docente Jackson R. Sharman

de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

- f) **Para el cultivo de los sentimientos sociales.**- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las unidades educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que le servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Cultura Física y sus diversas disciplinas en los Unidades Educativos, son los docentes, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

### **Características del juego**

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

### **Clasificación del juego**

En el juego se parte de las habilidades y destreza aprehendidas previamente, hecho que trae consigo una propuesta lúdica progresivamente más amplia y diversificada que permite desarrollar distintas capacidades. Comúnmente en la educación física se privilegian juegos en los que prima el componente de carrera y/o velocidad, olvidando muchas veces la gran variedad de juegos que pueden ser aplicados, entre estos tenemos:

**Juegos de expresión y comunicación:** Todos aquellos juegos que hacen uso de los recursos expresivos del cuerpo como gestos y movimientos para expresar sensaciones, vivencias y sentimientos. El empleo de los juegos de expresión debe ir desde la exploración de las posibilidades que tiene el gesto y el movimiento en los que se adecuan perfectamente los juegos de imitación y simulación motriz, hasta llegar a la utilización del cuerpo para expresar sensaciones, vivencias, sentimientos e ideas, así como también comprender y valorar mensajes expresados en estos mismos términos por otros.

**Juegos sensoriales:** constituyen ese tipo de juegos todos aquellos que ayudan a percibir la realidad que nos rodea mediante los sentidos. Aunque comúnmente se ha privilegiado el trabajo con la vista y los oídos debemos tener presente que desarrollar todos los sentidos en igual proporción nos permitirá no solo percibir mejor la realidad sino también disfrutarla de otra manera; por esto es muy importante incluir dentro de las sesiones de educación física juegos que promuevan el desarrollo de la percepción, pudiéndose llevar a cabo preferencialmente en la fase final o de vuelta a la calma.

**Juegos motores:** Son los juegos en los que su principal componente es el movimiento bien sea de todo el cuerpo o de una parte del mismo, que buscan el desarrollo de habilidades y destrezas mediante el desarrollo y mejora de las capacidades físicas coordinativas y que se desarrollan durante la parte principal o central de una sesión de educación física. Entre ellos podemos distinguir juegos locomotores, de equilibrio, de manipulación, de velocidad, de ritmo, etc.

**Juegos de desarrollo corporal:** Son juegos que buscan el desarrollo o mejora de las capacidades físicas condicionantes como la fuerza, la velocidad, la flexibilidad y la resistencia.

**Juegos de oposición:** constituyen los juegos favoritos por la mayoría de los niños que consisten en derrotar al contrario. Con este tipo de juegos hay que tener presente que no podemos abusar de ellos, pues privilegian a los más dotados por lo que seguramente siempre habrá más de un niño que no quiera participar.

**Juegos de cooperación:** enseñan a los participantes que la mejor forma de conseguir un objetivo es la colaboración. En este tipo de juegos no importa ser el primero, ni ser el mejor, lo que importa es ayudarse entre todos para lograr el éxito.

**Juegos de cooperación-oposición:** combinan aspectos de los juegos cooperativos y de los de oposición, pues buscan derrotar al contrario mediante la colaboración de todo un equipo.

**Juegos tradicionales:** son los que han formado y forman parte del acervo cultural, resultado de su transmisión generacional.

## **ACTIVIDADES LÚDICAS**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo del niño, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir,

expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

“Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico e inclusive en las terapias. Lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, genera gozo y placer”(Yturalde Tagle, 2012).

La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre docentes y estudiantes, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción,

## **Importancia**

**En el aspecto intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

**En el aspecto volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

**En el aspecto afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentarla creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

## **Clasificación**

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se considera dos clases de juegos: y Juegos para el desarrollo de habilidades y Juegos para la consolidación de conocimientos y Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen

exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

### **Principios Básicos que rigen la estructuración y aplicación de los Juegos Didácticos**

#### **•La participación**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.(Alfaro Torres, 2004)

#### **•El dinamismo**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

### •El entretenimiento

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.(Borkmin, 2004)

### •El desempeño de roles

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

### •La competencia

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

### **Significación Metodológica de los Juegos Didácticos**

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este

sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate

## **VARIABLE DEPENDIENTE**

### **DESARROLLO DEL PENSAMIENTO**

Desarrollo significa una “serie progresiva de cambios ordenados y coherentes por los que pasa un individuo y que conducen hacia la madurez en unos espacios de tiempo dado. Son progresivos porque son cambios unidireccionales, van siempre hacia delante y entre ellos existe una relación definida entre una fase dada, las precedentes y la siguiente. El hombre inicia el progreso de desarrollo desde el

momento de la concepción. El desarrollo evolutivo del niño (del hombre), tanto físico como mental, depende de las condiciones genéricas (heredadas) y de las ambientales (adquiridas). El término tiene múltiples acepciones en cuanto se le matiza con otras palabras, ejemplo: desarrollo de la personalidad, desarrollo físico, motriz, social, etc". (García Hoz, 1991)

Respecto a la palabra pensamiento, este término incluye cualquier actividad mental que implique una manipulación interna de la información. Esto supone que los elementos implicados en el pensamiento son objetos mentales, constituidos por símbolos y representaciones de la realidad y no objetos físicos. Por tanto, en el origen del pensamiento está la capacidad simbólica de la mente humana mediante la cual somos capaces de construir representaciones de la realidad que posteriormente manipulamos con diferentes propósitos y que nos permiten resolver un problema, extraer una conclusión o tomar una decisión. Aunque el pensamiento puede ser concreto, cuando está ligado a la presencia física de los objetos, o abstracto cuando se realiza sin ningún soporte físico, a partir por ejemplo de proposiciones verbales o de imágenes, en cualquier caso implica siempre un componente básico de abstracción.

A partir de la anterior caracterización del pensamiento podemos incluir dentro de él muy diversos campos de la psicología como son: la formación de conceptos, el aprendizaje y la memoria de contenidos conceptuales complejos, la solución de problemas, el razonamiento, la toma de decisiones, la representación espacial, las creencias, la creatividad, etc. Además, el pensamiento puede ser estudiado desde una perspectiva evolutiva dando lugar al importante campo del desarrollo cognitivo, o analizando sus componentes sociales como hace la psicología social cognitiva al estudiar las actitudes, los prejuicios y los procesos de atribución.

### **Las fases del pensar**

Para Víctor García Hoz, las fases o áreas del pensamiento y la expresión se sintetizan en las siguientes funciones o actividades intelectuales del pensamiento:

- **Fase perceptiva (atención, percepción)**, en la que el sujeto se encuentra dispuesto a recibir los primeros estímulos;
  
- **Fase reflexiva (pensamiento analítico, sintético, conceptual, solución de problemas)**, se refiere al conjunto de actividades intelectuales con las que el sujeto analiza los datos recibidos y los relaciona con los conocimientos anteriores;
  
- **Fase creativa (imaginación, fantasía, creatividad)**, la que supone la ampliación de los conocimientos en virtud de estímulos internos al sujeto;
  
- **Fase retentiva (aprendizaje, memoria)**, la que supone la fijación e incorporación al patrimonio cognoscitivo;
  
- **Fase expresiva verbal (comunicación verbal)**, se refiere a la manifestación externa del proceso cognitivo;
  
- **Fase expresiva práctica o no verbal (productividad, comportamiento relacional y social)**, llamada fase aplicativa, donde el conocimiento se une con la actividad externa del sujeto, bien de tipo técnico y artístico, bien de tipo ético.

Las fases del pensamiento fundamentalmente se reducen a seis: perceptiva, reflexiva, creativa, retentiva, expresiva-verbal y expresiva-práctica. Para cada fase expondremos las funciones que en ella se encierran. De cada función se señalarán las habilidades o capacidades en las que se articula...Las habilidades son las competencias específicas que componen una función; son necesarias para que la función se pueda desarrollar e integrar con aprovechamiento y sin problemas en el conjunto de las actividades del alumno". (Zannielli, 1995)

Para individualizar las habilidades cognitivas específicas o básicas, en las que se articulan los procesos del pensamiento, el psicólogo italiano Santo Di Nuovo, comparte sustancialmente las fases o áreas y las funciones del pensamiento o

actividades intelectuales tal como han sido planteadas por García Hoz al final de su estudio experimental sobre los términos del vocabulario científico común. Además, las fases o áreas del pensamiento no están en sucesión temporal; en el caso específico, la memoria no viene después de la percepción y la elaboración de los estímulos, sino que es una función que comienza a actuar en el momento mismo en el que se inicia el proceso de aprendizaje.

En consecuencia, asumimos como esquema de referencia el Sistema de Objetivos Fundamentales de la Educación (S.O.F.E.), propuesto por García Hoz, examinando en particular las seis esenciales fases o áreas evolutivas, las funciones mentales o actividades intelectuales y las capacidades o habilidades básicas necesarias para que las funciones mentales se puedan desarrollar.

### **La fase perceptiva del pensamiento**

El proceso de aprendizaje empieza por ser una función receptiva, cuyas actividades intelectuales básicas son la observación, la audición y la lectura.

Se caracteriza porque la persona se muestra dispuesta a recibir los primeros estímulos para su aprendizaje y de hecho interactúa con los diferentes estímulos que llegan del mundo exterior. Las funciones de esta fase se agrupan en dos categorías, una referente a la preparación de las recepciones de los estímulos y la otra referente a la verdadera y propia percepción. Permiten al organismo interactuar adecuadamente con los múltiples estímulos que provienen del mundo exterior, utilizando los pertinentes, articulando, interpretando y organizando de manera significativa sus aspectos parciales y globales, y dejando “al fondo” los no pertinentes o perturbadores. Constituyen las siguientes funciones específicas: atención, interés, motivación, observación como percepción visual, escucha como percepción auditiva, percepción táctil, gustativa y olfativa, lectura, identificación, puntualizaciones con cálculos y medidas.

La escucha de las explicaciones del profesor, o mejor, la interacción verbal docente – estudiante no es un hecho puramente cognitivo porque está unido al tipo de relación entre el profesor y los alumnos; en este sentido en cada explicación oral, y su correspondiente escucha, intervienen elementos no cognitivos. Frente a esta realidad, debería ser aspiración de todo docente que sus alumnos no se limitasen a escuchar, sino que hiciesen preguntas cada vez más frecuentes y tengan una participación activa en las clases, a través del diálogo. Para ello, el profesor debe promover una comunicación dinámica, dialogante, horizontal y democrática.

### **Fase reflexiva del pensamiento**

Está formada por el conjunto de las actividades intelectuales mediante las cuales la persona analiza los datos recibidos por los estímulos y los relaciona entre sí y con sus conocimientos previos. En esta fase se da el complejo proceso de formación de los conceptos. Justamente es la reflexión la que califica como humano al aprendizaje sacándole del reduccionismo conductista del estímulo-respuesta, porque la respuesta del ser humano al estímulo externo no es automática sino basada en la actividad reflexiva. Por tanto, es menester un nuevo modelo de aprendizaje que se expresa como Estimulación – Elaboración – Expresión. Todas las funciones del área reflexiva se pueden agrupar en dos grandes categorías: el análisis de cada uno de los elementos del conocimiento y su integración. Constituyen las siguientes funciones específicas: análisis, integración de datos y formación de conceptos que comprende: comparación por semejanza y diferencia, ordenación, clasificación, inferencia, síntesis, valoración e interpretación crítica de conceptos, resolución de problemas.

Mediante las funciones del área reflexiva, el estudiante actúa cognitivamente sobre los estímulos y sobre los datos de su experiencia; de esta manera los analiza, los modifica y estructura en forma lógica para un mejor entendimiento y para que puedan ser utilizados colectivamente para la resolución de problemas.

El análisis consiste en la descomposición del mensaje en sus elementos a fin de considerarlos uno por uno; se realiza para separar las diferentes clases de ideas contenidas en un determinado tema y así distinguir lo esencial de lo secundario, y lo secundario de lo accesorio. También para diferenciar los hechos de las hipótesis. La función de análisis constituye el paso y la unión entre las fases perceptiva y reflexiva del proceso de aprendizaje.

Los docentes, como mediadores, deben promover la formación del pensamiento analítico en sus alumnos a través de una permanente ejercitación en el aula.

La síntesis es la actividad cognitiva tendente a recomponer e integrar los conocimientos a través de una estructura lógica de ideas, aplicando un pensamiento sintético. Además, las habilidades que hay que promover y sostener para desarrollar en los alumnos el pensamiento crítico son: saber captar la coherencia lógica de un razonamiento; saber captar las distintas posiciones; saber ver las consecuencias de determinadas premisas; saber sustentar las propias afirmaciones. También se debe tener en cuenta las habilidades útiles para proceder de manera eficiente en la resolución de los problemas: el pensamiento alternativo, el pensamiento estratégico, y el pensamiento causal. La capacidad de resolución de problemas, representa la función puente entre el área reflexiva y la creativa.

### **Fase creativa del pensamiento**

Según García Hoz, la creatividad es “una actividad tan compleja que resulta muy difícil encerrarla en una definición. Sin embargo podemos asumir como idea universalmente compartida el hecho de que la creatividad no es un don poseído por pocos, sino una propiedad que todos los hombres poseen en mayor o menor grado” (García Hoz, 1991); y que por consiguiente se debe cultivar en todos los alumnos, desde el comienzo de su escolarización.

En esta fase se pone en evidencia el hecho de que el soporte cognoscitivo del alumno se amplía también en virtud de los estímulos internos del alumno mismo.

Su centro está en la función creativa en sentido estricto, mientras que las distintas funciones están unidas de manera tangencial. Se caracteriza porque los conocimientos adquiridos se transforman en elementos activos para nuevos aprendizajes que surgen como resultado de la autoestimulación del aprendiz que se manifiesta de cuatro actividades fundamentales: la extrapolación, la analogación, la imaginación fantástica y la creatividad.

### **La fase retentiva del pensamiento**

Esta fase tiene que ver con la memorización, con el uso de la memoria de manera inteligente. “Algo se debe también decir respecto de la memoria. Mirando con un poco de humor las modas pedagógicas, la memoria se nos parece como un elemento fundamental en toda la historia de la educación, hasta que en el siglo XX hubo algo así como un ataque general contra la memoria. De ser objeto de universal aprecio –en los medios populares se decía “tiene buena memoria” como expresión equivalente a tener inteligencia- pasó a ser despreciada como “la inteligencia de los tontos”. Lo peor que se podía decir de un método de enseñanza es que era memorista. Porque lo que acontece en este combate, en pro y en contra de la memoria, es que se fundamenta en un lamentable error, el confundir la memoria con el memorismo, es decir, el uso razonable de una facultad humana con su concepto reduccionista y abuso de tal facultad. Sin memoria no hay posibilidad de vida humana, pero la memoria sólo no es equivalente a pensamiento.” (García Hoz, 1991)

La fase retentiva se caracteriza porque el aprendiz adquiere un nuevo conocimiento, lo fija y lo incorpora a su patrimonio cognoscitivo de donde lo podrá sacar posteriormente, siempre que tenga necesidad. Esta área del pensamiento se basa en la capacidad de memoria, entendida en la doble aceptación de fijación de los conocimientos y de recuerdo de los mismos en momentos posteriores. Pero, lo cierto es que la memoria acompaña todas las fases de pensamiento en el proceso de aprendizaje, bien sea memorístico o repetitivo o bien sea significativo.

Las funciones mentales del área retentiva, a través de la fijación y el recuerdo, sirven para almacenar múltiples estímulos recibidos del ambiente exterior, o producidos por el mismo sujeto, de manera que puedan ser utilizables en sucesivas situaciones u ocasiones. De esta forma, se integran en la experiencia del aprendiz nuevos conocimientos y competencias.

### **La fase expresiva del pensamiento**

Un provechoso proceso de aprendizaje debe desembocar siempre en actividades externas, mediante las cuales la persona se mejora a sí mismo y a los demás. En esta fase se realiza la manifestación externa del proceso cognitivo, a través de la expresión verbal y la expresión no verbal o práctica.

#### **• La fase expresiva verbal**

Se trata de la forma expresiva más simple, que puede ser de tipo oral o escrito y que indica la primera reacción que se manifiesta en el exterior después de haber adquirido un aprendizaje. Constituye la manifestación externa del resultado de un proceso cognoscitivo y es la expresión humana por excelencia, la comunicación a través del lenguaje verbal.

Los docentes que se proponen estimular el desarrollo de las capacidades expresivo-verbales, orales o escritas, deben considerar que, en primer lugar, se necesita la adquisición de las competencias gramaticales, sintácticas y semánticas, habilidades necesarias tanto para la expresión oral como para la escrita. Para que los aprendices se adueñen de las habilidades básicas de la expresión oral, en un inicio aprenderán a usar adecuadamente la respiración diafragmática para emitir correctamente los sonidos que componen las palabras. Luego, se debe formar habilidades más complejas, como la fluidez verbal (el vocabulario y la expresión adecuada) y el uso de paralingüismos (el tono de la voz y el ritmo del mensaje oral).

La expresión escrita a través de la redacción y composición, con una correcta estructura de frases, oraciones y la construcción de cada párrafo, requiere de un dominio de la gramática, la sintaxis y la semántica. Además, se debe cultivar inicialmente en los alumnos: la motricidad fina, la lateralización y la rapidez coordinación ojo-mano, para entrenarlos a que usen eficientemente la expresión verbal-escrita.

Mediante las funciones específicas del área expresiva verbal (expresión oral y expresión escrita) un aprendiz puede codificar y transmitir a otras personas mensajes verbales relativos a las propias percepciones, a los propios pensamientos y a los propios estados afectivos.

- **La fase expresiva práctica o no verbal**

Esta fase podría llamarse aplicativa, porque en ella el conocimiento se une con la actividad externa o material del individuo, bien de tipo técnico y artístico, bien de tipo ético. Se caracteriza porque los conocimientos y las habilidades mentales adquiridas, en la vida del aprendiz, se constituyen en elementos no sólo del conocer sino también del hacer.

Las funciones o actividades intelectuales que corresponden a esta fase son: la expresión corporal, la motricidad y la expresión artística, a través de la expresión plástico- pictórica y la expresión musical.

En relación a la expresión corporal “se puede considerar como la función de unión entre las expresiones verbales y no verbales, porque el conjunto de las habilidades que la forman (el dominio de la mirada, de la mímica facial, de los gestos, de la postura y de la prosémica, la capacidad de una adecuada autopresentación de la propia personalidad a través del cuerpo, son habilidades básicas estrechamente relacionadas con la expresión verbal de tipo oral que enriquecen y concretan el significado de la comunicación oral. Por otro lado, la mirada, la mímica facial, los gestos, la postura, etc., transmiten de por sí mensajes simbólicos incluso sin

necesidad de la expresión oral; a este respecto habría que reservar una importancia particular en la escuela, más allá de la dramatización, (...) a la danza, al mimo y a determinados ejercicios gimnásticos que permiten expresar las ideas a través de los movimientos del propio cuerpo. Habría que formular objetivos específicos para permitir a todos los alumnos adueñarse de las citadas habilidades.” (Zannielli, 1995)

En la educación escolarizada, las principales formas de expresión artística son la plástico-pictórica y la musical. La expresión plástica puede entenderse como la necesidad de dar rienda suelta, consciente o inconscientemente, a las energías y estados de ánimo que surgen del interior de la persona. Puede pensarse, a su vez, como juego y distracción, a través de dibujar, colorear, pintar, modelar, esculpir, etc. La música es, materialmente, configuración de sonidos y su razón de ser es la producción de belleza. Se puede entender también como un lenguaje, una forma de expresión humana y su educación es hoy uno de los elementos básicos de la formación del ser humano.

Las funciones del área expresiva práctica o no verbal, ubican a la persona en condiciones de moverse en el contexto social al que pertenece, y de actuar de modo productivo en él, interactuando con las demás personas con los que convive en el mismo contexto y con el medio físico.

### **Las habilidades básicas**

Constituyen las competencias específicas de las que se compone una función intelectual y que son necesarias para que la función mental se pueda desarrollar o integrar con provecho y sin problemas en el conjunto de las actividades de la persona.

Las habilidades básicas intenta proponer a los docentes y educadores las múltiples fases y los numerosos factores que hay que tomar en cuenta durante todo el proceso de aprendizaje-enseñanza, en el marco de la sociedad del conocimiento.

Además, aclara que la complejidad del funcionamiento de la mente no puede dejar de lado las variables emocionales, afectivas y motivacionales que están interactuando continuamente con las cognitivas.

Lo cierto es que para realizar una educación personalizada en las instituciones educativas se parte de la formación intelectual, pero con el propósito de ir más allá; para la concepción pedagógica de la personalización educativa no es posible poner en práctica las acciones sin poseer una adecuada educación intelectual, porque es la inteligencia quien da carácter humano a los actos que el ser pensante realiza. Ello sólo se logrará cuando se concibe a la inteligencia como una facultad capaz de elaborar originalmente los estímulos recibidos y de ponerse al servicio de la voluntad para actuar eficientemente y hacer el bien.

### **Enseñar a pensar**

Muchos docentes se preocupan excesivamente por las calificaciones escolares, despreocupándose, en cambio, del proceso de aprendizaje, es decir, de cómo piensan, trabajan y aprenden sus alumnos día a día. Estos docentes suelen hablar con los alumnos del tema de los estudios únicamente cuando los resultados son malos y con el exclusivo afán de quejarse y sancionar. Esta actitud errónea suele tener, en la práctica, efectos negativos en los estudiantes.

Exigir al alumno una calificación determinada sin tener en cuenta sus posibilidades de alcanzarla y sin ofrecerle ningún estímulo que mejore las habilidades del pensamiento y el proceso de aprendizaje, es ponerle en una situación muy incómoda. Así no se educa el pensamiento y no se favorece la motivación por las materias de estudio. En el fondo de las cosas, no se ha tomado conciencia que uno de los objetivos educativos más importantes de la educación es enseñar a pensar y que el profesor es el mediador en los procesos de desarrollo de habilidades de pensamiento, fomentando un aprendizaje sistémico y deliberado en las aulas.

“Aprender a aprender constituye una demanda de la educación del siglo XXI, es uno de los principios psicopedagógicos que inspiran las reformas educativas en el mundo. En un presente complejo y cambiante como el nuestro en que el conocimiento crece como en ninguna época anterior, y en el que hay una gran cantidad de información disponible, es impensable que nuestros aprendices o alumnos puedan aprender en el colegio todos los conocimientos que necesitarán en su vida futura, por lo que es preciso e indispensable desarrollar habilidades de manejo de dicha información. El estudiante tiene que aprender a buscar, seleccionar, organizar y elaborar la información e integrar en sus esquemas cognitivos la información necesaria para desenvolverse con éxito en la sociedad. Aprender estrategias de aprendizaje es “aprender a aprender” y el aprendizaje estratégico es una necesidad y un derecho que tienen los educadores y educandos en la sociedad de la información y del conocimiento”. (Pérez Rosas, 2005)

En general las estrategias de aprendizaje se entienden como secuencias de procedimientos que se utilizan para aprender y para manejar, dirigir y controlar el propio aprendizaje; como competencias o procesos que facilitan la adquisición, almacenamiento y la recuperación de información. Las podemos entender, de manera sencilla, como el conjunto organizado consciente e intencional de lo que hace el aprendiz para lograr con eficacia un objetivo de aprendizaje en un contexto social dado.

“Para lograr alumnos estratégicos, se necesitan padres y profesores estratégicos que hayan tomado conciencia de la importancia del desarrollo del pensamiento, que sean capaces de plantear actividades que, por su complejidad, requieren una regulación consciente y deliberada de la propia conducta por parte de los estudiantes, que generen un clima de aula en que se tolere y propicie la reflexión, la indagación, la exploración y la discusión sobre los problemas y la forma de afrontarlos, que faciliten la transferencia de las estrategias de aprendizaje a otros dominios, etc. Por otra parte, la actuación estratégica puede ser enseñada al alumno ya desde la educación infantil, a través del modelado, del planteamiento de preguntas en torno al proceso de aprendizaje, al proceso de resolución del

problema en cuestión, etc. De esta manera, se irá profundizando progresivamente en cantidad y calidad de estrategias de aprendizaje”. (Pérez-Rosas, 2005)

### **Rol del docente estratégico**

En cuanto al papel del profesor en la promoción del aprendizaje significativo en los alumnos, está claro que no es suficiente que actúe como transmisor de conocimientos o facilitador del aprendizaje, sino que tiene que mediar, orientar, monitorear y guiar la actividad constructiva de sus alumnos, brindándoles las estrategias y tácticas adecuadas y pertinentes a su nivel de competencia.

“Si pretendemos que los alumnos usen la materia gris de manera sofisticada y creativa también, que logren procesar rápidamente la información y estén dispuestos a pensar de verdad y abrir sus mentes, se requiere de la mediación de los profesores y padres de familia, a través de una metodología interactiva que facilite el aprendizaje significativo. Los aprendices tienen a los mediadores en la tarea de aprender más y mejor, lograr un aprendizaje significativo y aprender a aprender.” (Pérez-Rosas, 2005)

El docente instruccional se caracteriza por impartir mucha instrucción, verbalizar demasiado, brindar excesiva información, transmitir sólo conocimientos, centrar sólo en el producto o resultado y descuidar los contenidos procedimentales. No ha tomado conciencia de la necesidad de formarse como estratega en el aprendizaje estratégico y de ser un mediador y promotor de la cultura de aprendizaje en su vida, como profesional de la educación. Es un docente que no desarrolla capacidades, aptitudes y destrezas intelectuales en sus alumnos; no enseña a pensar y no forma un pensamiento estratégico y sistémico en los aprendices.

El docente estratégico que promueve el aprendizaje significativo en el aula, es un mediador consciente de que hay que hacer todo sumamente explícito y que debe provocar el conflicto cognitivo, sin dar mucho instrucción, ni verbalizar demasiado. Es un docente que estimula de manera intencional el aprendizaje

deductivo a través de procedimientos estratégicos y obtiene en sus alumnos un conocimiento declarativo, procedimental y condicional. Selecciona y organiza la información y los procedimientos para enseñar y para aprender en función del conocimiento de los alumnos.

Es consciente de que tiene que cambiar sus esquemas cognitivos, que debe ir en busca de los conocimientos previos y que las tareas deben ser de nivel alto para enseñar a pensar y provocar desafíos en los aprendices. Es consciente que debe dar poca instrucción pero mucha metacognición para el desarrollo de habilidades de pensamiento en los alumnos. Se siente referente, modelo, ejemplo y utiliza la conducta metacognitiva en su actuación como monitor y director del aprendizaje de los alumnos. Sustenta dicha actuación en la negociación de significados, y provee de pautas, guías y ejemplos para provocar la reflexión.

El docente estratégico rescata los conocimientos previos de los alumnos; enseña a tomar decisiones respecto a modos de aprender y los procedimientos a usar; enseña a reconocer el contexto o las condiciones en que se presentan las tareas. Está preocupado por el proceso de aprendizaje, por una estructura de clase que enseñe a aprender y a pensar y no meramente por el producto o resultado.

El docente que aplica la metacognición en el aula, se constituye en el mediador, el puente entre la estructura conceptual de la disciplina y la estructura cognoscitiva del sujeto que aprende.

Es el experto que posee un pensamiento estratégico para enseñar a pensar a través de estrategias de aprendizaje y no meras instrucciones. Está convencido de que lo que se tiene que transferir y estimular, para nuevos aprendizajes, son los procesos mentales y que lo medular es que los alumnos entiendan el proceso de un estudio bien hecho, que los llevará al desarrollo del pensamiento y a un aprendizaje científico.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Según Gardner, existen siete inteligencias distintas que constituyen las formas en que los individuos adquieren, retienen y manipulan la información del medio y demuestran sus pensamientos a los demás. En 1983 propuso siete inteligencias: lingüística, lógico-matemática, musical, espacial, cinestésico-corporal, interpersonal e intrapersonal. En 1995 añadió otra nueva inteligencia: la inteligencia naturalista. En 1998 contempla la posibilidad de la inteligencia existencial.

Aquellos alumnos que entendían las matemáticas, resolvían ecuaciones, comprendían la física cuántica... se les etiquetaba como inteligentes. Sin embargo, los alumnos que mostraban aptitudes para la música, la poesía, el dibujo, se les etiquetaba como talentosos. Gracias a Gardner, podemos decir que: “Todos somos inteligentes”. Esto quiere decir que podemos tener inteligencia espacial pero carecer de inteligencia lingüística, por ejemplo, pero igualmente somos inteligentes.

Actualmente hay pequeños grupos de colegios que trabajan las inteligencias múltiples pero aún existen colegios que siguen con un proyecto curricular docente de la escuela tradicional. Lo importante es que hay diferentes tipos de inteligencia y todo esto se desarrolla y se potencia a partir de las habilidades que el niño tiene.

Hay una teoría que ya se conoce pero el sistema educativo sigue apegado al sistema tradicional valorando las calificaciones por encima de las habilidades aún reconociendo lo valioso de la existencia de las inteligencias múltiples. Desde casa con los papás, con los amigos, también se trabaja, pero para los niños la valoración que el profesor/a le hace es muy importante.

Las inteligencias de las que habla Gardner son las siguientes:

- **Inteligencia lingüística:** la capacidad para usar palabras de manera efectiva, sea en forma oral o de manera escrita. Esta inteligencia incluye la habilidad para manipular la sintaxis o significados del lenguaje o usos prácticos del lenguaje. Algunos usos incluyen la retórica (usar el lenguaje para convencer a otros de tomar un determinado curso de acción), la mnemónica (usar el lenguaje para recordar información), la explicación (usar el lenguaje para informar) y el metalenguaje (usar el lenguaje para hablar del lenguaje).
- **La inteligencia lógico matemática:** la capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Esta inteligencia incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones (si-entonces, causa-efecto), las funciones y las abstracciones. Los tipos de procesos que se usan al servicio de esta inteligencia incluyen: la categorización, la clasificación, la inferencia, la generalización, el cálculo y la demostración de la hipótesis.
- **La inteligencia corporal-kinética:** la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano). Esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad así como las capacidades auto perceptivas, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.
- **La inteligencia espacial:** la habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual- espacial (por ejemplo un cazador, explorador, guía) y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones (por ejemplo un decorador de interiores, arquitecto, artista, inventor). Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales.

- **La inteligencia musical:** la capacidad de percibir (por ejemplo un aficionado a la música), discriminar (por ejemplo, como un crítico musical), transformar (por ejemplo un compositor) y expresar (por ejemplo una persona que toca un instrumento) las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono, la melodía, el timbre o el color tonal de una pieza musical.
- **La inteligencia interpersonal:** la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica ( por ejemplo influenciar a un grupo de personas a seguir una cierta línea de acción).
- **La inteligencia intrapersonal:** el conocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento. Esta inteligencia incluye tener una imagen precisa de uno mismo (los propios poderes y limitaciones), tener conciencia de los estados de ánimo interiores, las intenciones, las motivaciones, los temperamentos y los deseos, y la capacidad para la autodisciplina, la auto comprensión y la autoestima.
- **Inteligencia Naturalista:** es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

Los programas de enseñanza en las escuelas sólo se concentran en el predominio de inteligencia lingüística y matemática dando mínima importancia a las otras

inteligencias, por eso es que aquellos alumnos que no se destacan en estas inteligencias tradicionales no tienen el reconocimiento y su aporte desde otro ámbito no es considerado viable y se diluye.

Si en el proceso Enseñanza- Aprendizaje, el alumno se tomara en cuenta y se reconociera que todos somos diferentes, que tenemos distintas combinaciones de inteligencias, se desarrollarían diferentes estrategias para la adquisición de conocimiento ya que existen por lo menos siete caminos diferentes para intentarlo promoviendo amplitud y posibilidades de interactuar de diversas formas con compañeros y objetos.

Al aplicar la enseñanza desde el punto de vista de la teoría de las inteligencias múltiples, se debe cambiar la forma de evaluación, ya que no se puede seguir evaluando a una persona desde una única inteligencia por que el ser humano es más completo y complejo. Habría que modificar el currículum, y realizar las innovaciones necesarias por parte de los docentes.

Es un desafío para el futuro la formación de profesionales con nuevos paradigmas de interpretación y acción frente al mundo pedagógico donde la apertura de la conciencia y la inquietud por averiguar e innovar estén en el centro de su tarea profesional.

Para comenzar a utilizar las metodologías de las inteligencias múltiples, es importante conocer a cada alumno con mayor profundidad, no solamente los aspectos que atañen a sus rasgos de personalidad, sino conocer el máximo de sus potencialidades.

Se deben implementar proyectos durante el año en los que se aplique especialmente esta metodología, propiciando en los alumnos una mayor autonomía del trabajo y el desarrollo del máximo potencial que cada uno posee.

En el plano teórico hay que comparar los modelos de enseñanza – aprendizajes utilizados hasta el presente, para evaluar nuevas posibilidades que permitan consolidar los contenidos trabajados en cada año.

Se pretende lograr que el docente pueda reconocer en sus alumnos las inteligencias predominantes, para seguir trabajándolas, y potenciar las que no lo son y a través de todas ellas lograr una mejor apropiación de los aprendizajes. También hemos de tomar en cuenta algunas actividades que ayuden a desarrollar la creatividad a la vez que las inteligencias en el aula.

### **Las Inteligencias Múltiples en los Alumnos**

Desde una edad muy temprana los niños empiezan a mostrar determinadas inclinaciones, y cuando van al colegio, es muy probable que tengan ya definidos algunos estilos de aprendizaje relacionados con la inteligencia que predomina en él. Tampoco aquí existen test para medir de forma precisa lo inteligentes que son en cada una de las variantes ¿Qué se puede hacer entonces? Podemos utilizar lo siguiente:

- **La observación.** Es la principal herramienta y está al alcance de todos. Observar cómo se portan en clase nos dará muchas pistas. Así el estudiante lingüístico hablará mucho, el espacial no dejará de garabatear, el corporal no dejará de moverse, el interpersonal, de hacer relaciones. Todos esos comportamientos nos transmiten la idea: "Así aprendo, profesor, y estos son los cauces naturales por los que debo aprender". Por ello es muy aconsejable que tengamos un cuaderno para registrar todas estas observaciones, qué hacen cuando están aprendiendo y a qué dedican el tiempo que tienen libre, cuando pueden elegir la actividad.
- **Informes, expedientes y notas.** Esta es otra buena manera de obtener información. Las notas nos mostrarán cuáles son sus preferencias y las habilidades en las que sobresale.

- **Hablando con los otros profesores.** Aunque el tutor es el que más tiempo pasa con los niños y puede observarlos en mayor número de situaciones, los especialistas también pueden ser de gran ayuda a la hora de conocerlos y saber sus preferencias.
- **Hablando con los padres.** En casa los niños actúan de manera más espontánea, por eso los padres son una fuente de información valiosísima.
- **Preguntando a los propios alumnos.** Nadie mejor que ellos sabe cuáles son sus preferencias, que les gusta y que no les gusta, lo que les cuenta más esfuerzo y lo que les sale sin pensar.

Las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes modos. Estas diferencias desafían al sistema educativo que supone que todo el mundo puede aprender las mismas materias del mismo modo y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba el aprendizaje de los alumnos.

Esta teoría sostiene que los alumnos estarían mejor preparados si las disciplinas fueran presentadas en diferentes modalidades y el aprendizaje fuera evaluable a través de la variedad de los medios.

## **INTELIGENCIA EMOCIONAL**

Daniel Goleman, psicólogo estadounidense, publicó en 1995 el libro *Emotional Intelligence*, "Inteligencia emocional", que adquirió fama mundial, aunque fueron Peter Salovey y John D. Mayer los que acuñaron la citada expresión "Inteligencia emocional", en 1990. Anteriormente, el psicólogo Edward Thorndike, había manejado un concepto similar en 1920, la "Inteligencia social".

Para Goleman la inteligencia emocional es la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. Considera que la inteligencia emocional puede organizarse en cinco capacidades: conocer las

emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, y manejar las relaciones.

El término inteligencia emocional fue utilizado por primera vez en 1990 por Peter Salovey, de La universidad de Harvard, y John Mayer, de la Universidad de New Hampshire, los cuales definen a la Inteligencia Emocional como "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"; es también guía del pensamiento y de la acción.

Daniel Goleman parte del estudio de Salovey y 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.

El planteamiento de Goleman, propone a la Inteligencia Emocional como un importante factor de éxito, y básicamente consiste en la capacidad "aprensible" para conocer, controlar e inducir emociones y estados de ánimo, tanto en uno mismo como en los demás.

La Inteligencia Emocional tiene como sustento al carácter multifactorial de las inteligencias, es decir las Inteligencias Múltiples (GARDNER, HOWARD: 1996). En el estudio de Gardner se analizan dos inteligencias que tienen mucho que ver con la relación social. (Elias & Tobias, 2004)

### **La Inteligencia Intrapersonal**

La primera que desarrolla la habilidad del conocimiento individual personal, su identidad, su autoestima.

La inteligencia intrapersonal consiste, según la definición de Howard Gardner, en el conjunto de capacidades que nos permiten formar un modelo preciso y verídico de nosotros mismos, así como utilizar dicho modelo para desenvolvernos de manera eficiente en la vida. IBID

## **La Inteligencia Intrapersonal en el Aula**

La inteligencia intrapersonal determina en gran medida el éxito o el fracaso de nuestros estudiantes. Desde el punto de vista del profesor es también tremendamente importante porque de ella depende que acabemos el curso en mejor o peor estado anímico. Para los estudiantes es importante porque sin capacidad de auto - motivarse no hay rendimiento posible.

Cualquier aprendizaje supone un esfuerzo. El control de las emociones es importante no sólo durante un examen, sino en el día a día. Cualquier aprendizaje de algo nuevo implica inevitables periodos de confusión y frustración y de tensión. Los estudiantes incapaces de manejar ese tipo de emociones muchas veces se resisten a intentar actividades nuevas, por miedo al fracaso.

Desde el punto de vista de los docentes no podemos olvidar que en muchos países la docencia es una de las profesiones con mayor índice de enfermedades mentales como la depresión. Si nuestros estudiantes pasan por periodos de frustración y tensión, ¿qué no decir de nosotros, los docentes?

A pesar de su importancia la inteligencia intrapersonal está totalmente dejada de lado en nuestro sistema educativo. La inteligencia intrapersonal, como todas las demás inteligencias es, sin embargo, educable. (Moll, 2005)

## **La Inteligencia Interpersonal**

La segunda en el manejo con la gente que nos rodea, el reconocimiento de emociones ajenas.

La inteligencia interpersonal es la que nos permite entender a los demás. La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o el estudio.

La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.(Martin, 2001)

### **Naturaleza de la Inteligencia Emocional**

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 manifiesta que las emociones son vitales a la hora de valorar la inteligencia de las personas. A "La naturaleza de la Inteligencia Emocional" Goleman lo fundamenta en cinco competencias:  
(Goleman D. , 2005)

**La Autoconciencia**, implica reconocer los propios estados de ánimo, los recursos y las intuiciones. "Poder dar una apreciación y dar nombre a las propias emociones en uno de los pilares de la IE, en el que se fundamentan la mayoría de las otras cualidades emocionales. Sólo quien sabe por qué se siente como siente puede manejar sus emociones, moderarlas y ordenarlas de manera consciente"

Comprende las siguientes sub - competencias:

- Conciencia emocional: identificar las propias emociones y los efectos que pueden tener.
- Correcta autovaloración: conocer las propias fortalezas y sus limitaciones.
- Autoconfianza: un fuerte sentido del propio valor y capacidad. (Gardner, 2006)

**La Autorregulación**, Se refiere a manejar los propios estados de ánimo, impulsos y recursos. Platón hablaba de "cuidado e inteligencia en el gobierno de la propia vida" y que en Roma y en el cristianismo pasó a ser la templanza (temperantia)

**Equilibrio Emocional.** "No podemos elegir nuestras emociones. Pero está en nuestro poder conducir nuestras reacciones emocionales y completar o sustituir el programa de comportamiento congénito primario... Lo que hagamos con nuestras emociones, el hecho de manejarlas de forma inteligente, depende de la Inteligencia Emocional.

Controlar nuestros sentimientos implica, una vez que los hemos detectado e identificado, ser capaces de reflexionar sobre los mismos. Reflexionar sobre lo que estamos sintiendo no es igual a emitir juicios de valor sobre si nuestros sentimientos son buenos o malos, deseables o no deseables.

Reflexionar sobre las emociones requiere dar tres pasos:

- Determinar la causa
- Determinar las alternativas; y,
- Por último, actuar.

Determinar la causa ya que emociones como la ira muchas veces son una reacción secundaria a otra emoción más profunda.

Comprende las siguientes sub-competencias:

- Autocontrol: mantener vigiladas las emociones perturbadoras y los impulsos.
- Confiabilidad: mantener estándares adecuados de honestidad e integridad.
- Conciencia: asumir las responsabilidades del propio desempeño laboral.
- Adaptabilidad: flexibilidad en el manejo de las situaciones de cambio.
- Innovación: sentirse cómodo con la nueva información, las nuevas ideas y las nuevas situaciones.(Bear MF, 2002).

**La Motivación,** Se refiere a las tendencias emocionales que guían o facilitan el cumplimiento de las metas establecidas. Parte de "la capacidad de motivarse uno mismo", siendo la aptitud docente para Goleman, aunque también interviene e

influye la motivación de los demás. “Los verdaderos buenos resultados requieren cualidades como perseverancia, disfrutar aprendiendo, tener confianza en uno mismo y ser capaz de sobreponerse a las derrotas”. Esta actitud es sinérgica, por lo cual, en el trabajo en equipo, motiva a los demás a perseverar con optimismo el logro de objetivos propuestos.

Saber los pasos a dar incluye conocer nuestros puntos fuertes y débiles, saber cuándo necesitamos ayuda y cuando no, en suma formar un modelo mental verídico de uno mismo

Comprende las siguientes sub-competencias:

- Impulso de logro: esfuerzo por mejorar o alcanzar un estándar de excelencia académica.
- Compromiso: matricularse con las metas del grupo, curso o institución educativa.
- Iniciativa: disponibilidad para reaccionar ante las oportunidades.
- Optimismo: persistencia en la persecución de los objetivos, a pesar de los obstáculos y retrocesos que puedan presentarse.(Pueyo, 2003)

**La Empatía.-** implica tener conciencia de los sentimientos, necesidades y preocupaciones de los otros, lo que genera sentimientos de simpatía, comprensión y ternura.

La empatía es el conjunto de capacidades que nos permiten reconocer y entender las emociones de los demás, sus motivaciones y las razones que explican su comportamiento.

Las personas con gran capacidad de empatía son capaces de sincronizar su lenguaje no - verbal al de su interlocutor. No sólo eso, también son capaces de leer

las indicaciones no - verbales que reciben del otro con gran precisión. Los cambios en los tonos de voz, los gestos, los movimientos que realizamos, proporcionan gran cantidad de información.

Comprende las siguientes sub-competencias:

- Comprensión de los otros: darse cuenta de los sentimientos y perspectivas de los compañeros de estudio.
- Desarrollar a los otros: estar al tanto de 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.(Kandel ER, 2004)

**Las Destrezas Sociales**, Implican ser un experto para inducir respuestas deseadas en los otros. Son la base para el desarrollo de las "habilidades interpersonales".  
IBID

### **El Desconocimiento de la Inteligencia Emocional**

Las claves en la educación emocional parten de la infancia, -además de otras cuestiones biológicas y culturales-, por lo que puede llegar a darse el Analfabetismo Emocional.

Goleman expresa en su tratado la preocupación por los males actuales crecientes de violencia, drogadicción, marginación, depresión y aislamiento crecientes, sobre todo en el período de socialización de la persona en la infancia, precio de la modernidad. Su respuesta de solución se fundamenta en las competencias emocionales –conocer los sentimientos-, competencias cognitivas –de la vida cotidiana- y competencias de conducta –verbal y no verbal.

Hay que educar al afecto mismo, poniendo énfasis en los momentos emocionales más caóticos. Por tanto, cuando se habla de Inteligencia Emocional se debe desarrollar personalmente un ejercicio de reafirmación y re - dirección de Visión, Misión y Valores Personales, Familiares, Profesionales y Ciudadanos, a través de preguntas activas simulaciones y visualizaciones de las cosas que influyen filosóficamente en nuestra vida, sueños y principios sobre las cuales basamos nuestro actuar.

Recordando que ante todo somos seres humanos, que tenemos necesidades y metas, las cuales las aceptemos o no, racionalmente. Una de estas es el vacío personal de emociones, sentimientos y caricias que no se han recibido o las hemos tenido en un grado muy tenue. Sabiendo que la interacción familiar y de amistad es un factor decidor de nuestra vida; y, que el buen o mal trato emocional que recibimos, marca toda nuestra existencia, determinando y organizando todos los procesos mentales y comportamientos futuros para aciertos o desaciertos en lo familiar, social y profesional.(Valles, 2004)

### **Desarrollo de las Emociones en la Infancia**

La Inteligencia Emocional, como toda conducta, es transmitida de padres a hijos como lo hemos mencionado, sobre todo a partir de los modelos que el niño se crea de sus padres.

Tras diversos estudios se ha comprobado que los niños son capaces de captar los estados de ánimo de los adultos (en uno de estos se descubrió que los bebés son

capaces de experimentar una clase de angustia empática, incluso antes de ser totalmente conscientes de su existencia). El conocimiento afectivo está muy relacionado con la madurez general, autonomía y la competencia social del niño.

El estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información sobre los aspectos subjetivos de las emociones sólo puede proceder de la introspección, una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando todavía son demasiados pequeños.

Pero, en vista del papel importante que desempeñan las emociones en la vida del niño no es sorprendente que algunas de las creencias tradicionales sobre las emociones, que han surgido durante el curso de los años para explicarlas, hayan persistido a falta de información precisa que las confirme o contradiga. (Gardner H., 2001)

## **2.5 HIPÓTESIS**

Las actividades lúdicas influyen positivamente en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador.

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **2.6.1 Variable Independiente**

Actividades lúdicas

### **2.6.2 Variable Dependiente**

Inteligencia emocional

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque**

El enfoque de esta investigación tiene un proceso sistemático cualitativo porque vemos la naturaleza de una realidad educativa y para ello utilizaremos una estadística descriptiva en la cual podremos determinar las cualidades que tiene la investigación comparando los datos estadísticos mediante los gráficos.

Es cuantitativa porque para ello utilizamos la estadística descriptiva para el procesamiento y tabulación de la información obtenida en las encuestas, se ha utilizado las hojas de cálculo en Excel, los resultados que a continuación se detallan están expuestos gráficamente y en cantidad de respuestas proporcionadas por los encuestados, mas, para su interpretación se hace referencia a porcentajes, los que fueron calculados con la base de los datos tabulados obtenidos en las encuestas.

#### **3.2 Modalidad básica de investigación**

##### **3.2.1 Investigación Bibliográfica**

Documental debido a que me ha permitido revisar, analizar y profundizar diferentes puntos de vista de varios autores en relación a las variables de estudio, así como teorías criterios y temas relacionados a las actividades lúdicas que inciden en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador.

### **3.2.2 Investigación de campo**

La investigación de campo es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en el que se producen, a través del contacto directo del investigador con la realidad. Tiene como finalidad recolectar y registrar sistemáticamente información primaria referente al problema de estudio.

El presente trabajo se realizara en el Centro Escolar Ecuador de la provincia de Tungurahua del cantón Ambato

### **3.3 Nivel o tipo de investigación**

Nivel exploratorio porque ayuda al planteamiento del problema de investigación, formula hipótesis de estudio y pone al investigador en contacto con la realidad que se va a estudiar.

Nivel descriptivo.- porque detalla las características más importantes de la deficiente comprensión lectora de los estudiantes de la Escuela Centro Escolar Ecuador

Nivel correlacional.- Tiene como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más variables en un contexto particular, pero no explica que una sea la causa de la otra. Es decir la investigación correlacional examina asociaciones pero no relaciones causales , donde las actividades lúdicas influye directamente sobre el desarrollo emocional de los niños y niñas de los cuartos años del Centro Escolar Ecuador

### **3.4 Población**

Población es el conjunto de elementos con características comunes en un espacio y tiempo determinados, en los que se desea estudiar un hecho o un fenómeno.

En la conformación de población de estudio se tomará en cuenta a los estudiantes matriculados en los cuartos grados de educación general básica de la escuela Centro Escolar Ecuador, en el año lectivo 2012-2013 que es de 45, distribuidos en dos paralelos y a las docentes de la institución educativa, de tal manera que la población de estudio queda conformada de la siguiente manera:

**Tabla 1: Conformación de Población**

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	
	PARCIAL	TOTAL
Estudiantes del cuarto grado de educación general básica	45	63
Docentes	18	

Fuente: Dirección de Escuela Centro Escolar Ecuador  
 Elaborado por: Adriana Morales

### 3.5 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

**Hipótesis:** Las actividades lúdicas influyen en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador

**Tabla 2: Variable Independiente: Actividades Lúdicas**

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Actividades Lúdicas</b></p> <p>son todas las actividades entretenidas y a la vez constructivas, para lograr mejores aprendizajes</p>	Actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos para el desarrollo de habilidades</li> <li>Juegos para la consolidación de conocimientos</li> <li>Juegos para el fortalecimiento de valores</li> </ul>	<p>¿Qué clase de actividades se utiliza para la consolidación de conocimientos?</p> <p>¿Es participativo en clase?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionarios</p>
	Lograr	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación</li> <li>Dinamismo</li> <li>Entretenimiento</li> <li>Desempeño de roles</li> <li>Competencia</li> </ul>	<p>¿Las clases le resultan dinámicas?</p> <p>¿En todo aprendizaje se involucra la lúdica?</p>	
	Aprendizajes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspecto intelectual cognitivo</li> <li>Aspecto volitivo-conductual</li> <li>Aspecto afectivo-motivacional</li> </ul>	<p>¿Se muestra afectivo con sus compañeros de clase?</p>	

Elaborado por: Adriana Morales

**Tabla 3: Variable Dependiente: Inteligencia Emocional**

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Inteligencia Emocional</p> <p>es la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos</p>	<p>Capacidad</p> <p>Reconocer</p> <p>habilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autocontrol</li> <li>• Confiabilidad</li> <li>• Conciencia</li> <li>• Adaptabilidad</li>   <li>• Sentimientos propios</li> <li>• Sentimientos ajenos</li>   <li>• Comprensión de los otros</li> <li>• Desarrollar a los otros</li> <li>• Servicio de orientación</li> <li>• Potenciar diversidad</li> <li>• Conciencia política</li> </ul>	<p>¿Te sientes motivado para cumplir tus tareas escolares?</p> <p>¿Puedes controlar tus estados de ánimo?</p> <p>¿Eres solidario con tus compañeros de clase?</p> <p>¿Tus padres te demuestran afecto?</p> <p>¿Tus padres se demuestran afecto mutuo?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p>

Elaborado por: Adriana Morales

### 3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para realizar la presente investigación se utilizará las siguientes técnicas e instrumentos de investigación.

**Tabla 4: Técnicas e instrumentos de investigación**

TIPO DE INFORMACIÓN	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
1 Información secundaria	1.1 Lectura Científica	1.1.1 Tesis de grado, Libros de psicología Educación Pedagogía infantil, Motivación Didáctica El juego Actividades lúdicas, Pedagogía general Psicopedagogía Las emociones Inteligencia emocional
2. Información primaria	2.1 Encuesta	2.1.2 Cuestionario

**Elaborado por:** Adriana Morales

### 3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

El plan de información consiste en una investigación directa para alcanzar los objetivos planteados para lo cual se utilizará la encuesta como técnica de investigación y el cuestionario estructurado como instrumento que permitirá la recolección de datos en la escuela “Centro Escolar Ecuador”

**Tabla 5: Plan de recolección de la información**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. Por qué?	Es necesario investigar el problema y buscar una alternativa de solución.
2. Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
3. Sujetos investigados?	Estudiantes de cuarto grado de educación general básica Docentes
4. Sobre qué?	Actividades Lúdicas Inteligencia Emocional
5. Quién?	Adriana Morales Galarza
6. Cuándo?	Año lectivo 2012-2013
7. Cuántas veces?	63 veces
8. Cómo?	Mediante encuesta a estudiantes y docentes
9. Con qué?	Cuestionario estructurado.
10. En qué situación?	en clases

**Elaborado por:** Adriana Morales

### **3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Con el propósito de analizar e interpretar los resultados se realizarán tablas y gráficos estadísticos que permita relacionar los resultados a la hipótesis y objetivos de estudio.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Encuesta aplicada a los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica, paralelos A y B de la Escuela Centro Escolar Ecuador.

##### 1. ¿Qué clase de actividades utiliza el docente para la consolidación de conocimientos?

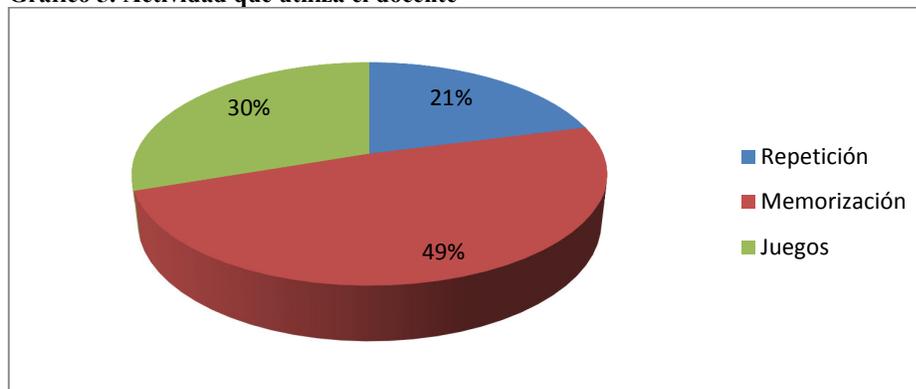
Tabla 6: Actividades que utiliza el docente

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Repetición	9	21%
Memorización	21	49%
Juegos	13	30%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 5: Actividad que utiliza el docente



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

#### Análisis e Interpretación de Resultados

De los 43 estudiantes encuestados y que constituyen el 100%, el 49% de los docentes, utiliza para la consolidación de conocimientos la memorización, el 30% los juegos y el 21% repetición.

La mayoría de docentes utiliza la memorización para la consolidación de conocimientos, el aprendizaje memorístico se considera como la actividad de aprendizaje más básico y rudimentario que se ha empleado a través del tiempo bajo la escuela tradicional

## 2. ¿Es participativo en clase?

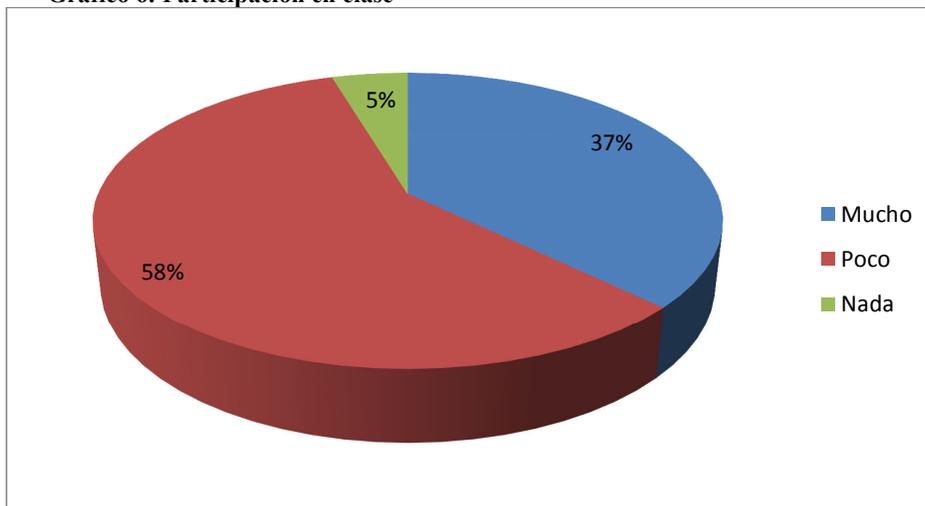
**Tabla 7: Participación en clase**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	16	37%
Poco	25	58%
Nada	2	5%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 6: Participación en clase**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

El 58% de los estudiantes encuestados señalan que son poco participativos en clase, el 37% señalan que mucho y 5% nada

La mayoría de estudiantes son poco participativos, esta situación puede deberse a que el aprendizaje es memorístico, el docente se dedica a hablar sin dar la oportunidad de que el estudiante actúe en clase.

### 3. ¿Las clases le resultan dinámicas?

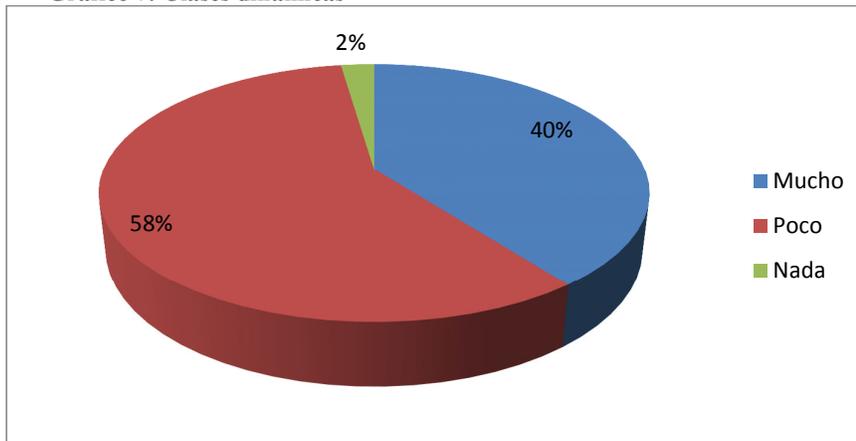
**Tabla 8: Clases dinámicas**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	17	40%
Poco	25	58%
Nada	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 7: Clases dinámicas**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

#### **Análisis e Interpretación de Resultados**

El 58% de los estudiantes encuestados señalan que son poco dinámicos en clase mientras que el 40% son muy dinámicos.

A la mayoría de estudiantes les resultan poco dinámicas las clases como consecuencia de recibir un aprendizaje memorístico y poco participativo; son clases repetitivas que no atraen la atención e interés de los estudiantes por aprender.

4. ¿Qué clase de actividades se realiza en clase para motivar los aprendizajes?

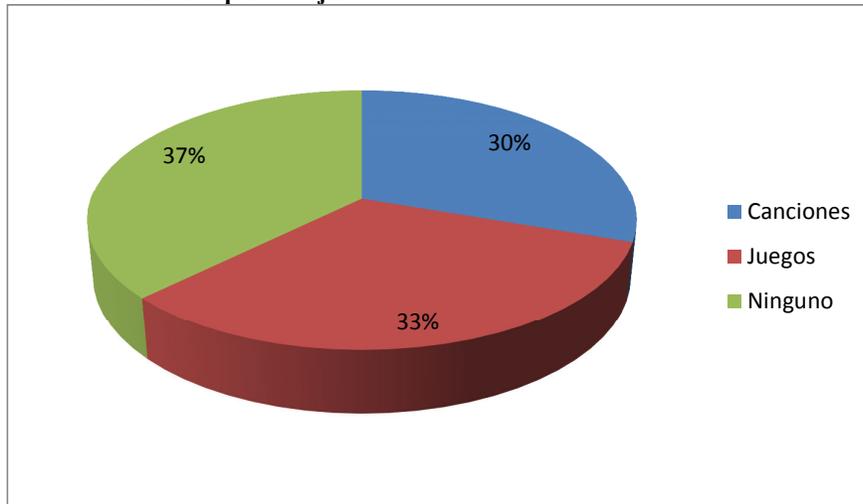
Tabla 9: Clase de actividades para motivar los aprendizajes

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Canciones	13	30%
Juegos	14	33%
Ninguno	16	37%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 8: Motivar aprendizajes



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

El 37% de los estudiantes encuestados señalan que en clase no realizan ningún tipo de actividades para motivar los aprendizajes, el 33% señalan juegos mientras que un 30% canciones.

En los cuartos grados de la Escuela Centro Escolar Ecuador no se utilizan ningún tipo de juegos para motivar los aprendizajes, evidenciando de esta manera la aplicación de aprendizajes tradicionalistas, memorísticos y poco participativos.

## 5. ¿Se muestra usted afectivo con sus compañeros de clase?

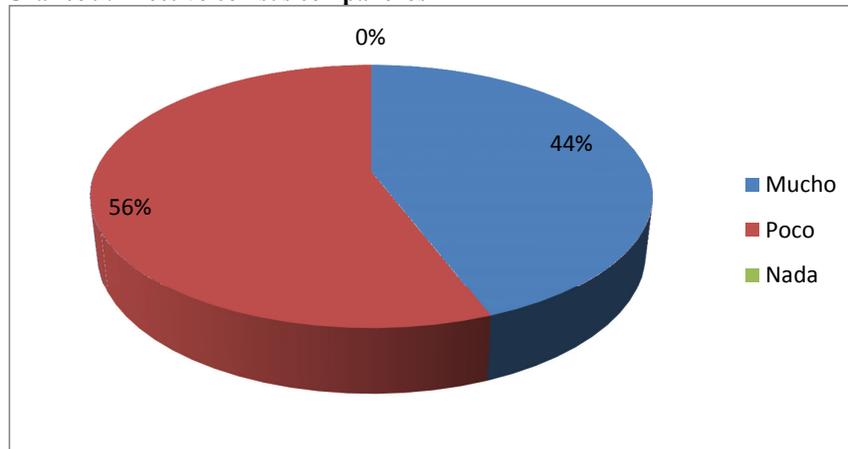
**Tabla 10: Afectividad con sus compañeros**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	19	44%
Poco	24	56%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 9: Afectivo con sus compañeros**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

El 56% de los estudiantes son poco afectivos con sus compañeros de clase mientras que el 44% son mucho.

Existe poca demostración de afecto entre compañeros puesto que no se aplica dinámicas grupales para la integración de los estudiantes con las nuevas docentes ya que en cada grado se rota de docente y los estudiantes deben al cambio y a la metodología que aplica la docente.

## 6. ¿Te sientes motivado para cumplir tus tareas escolares?

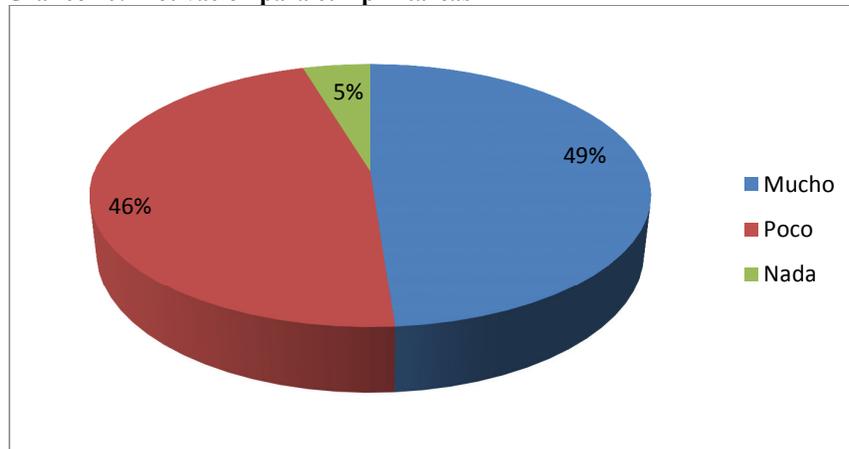
**Tabla 11: Motivación para cumplir tareas**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	21	49%
Poco	20	46%
Nada	2	5%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 10: Motivación para cumplir tareas**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

El 49% de los estudiantes encuestados manifiestan que se sienten muy motivados para cumplir sus tareas mientras que el 46% poco y un 5% nada.

Si bien es cierto que la mayoría de estudiantes se encuentran muy motivados para realizar sus tareas escolares es preocupante la cantidad de estudiantes que tienen poca o nada de motivación para realizar sus tareas escolares; esta situación deriva en incumplimiento escolar, bajo rendimiento y poca autoestima.

## 7. ¿Puedes controlar tus estados de ánimo?

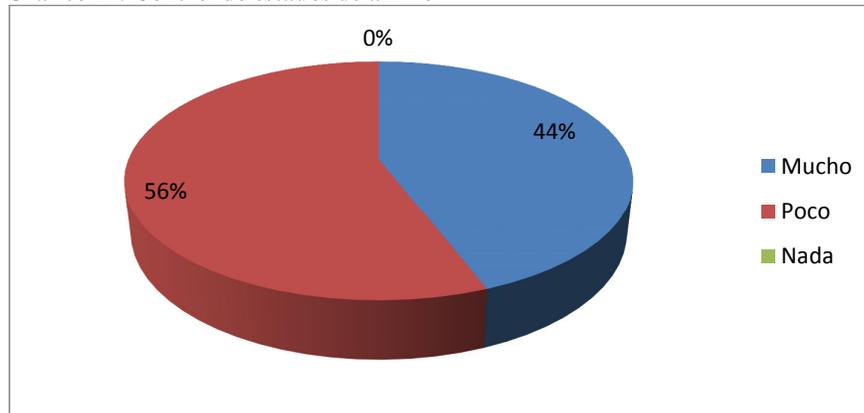
**Tabla 12: Controla estados de ánimo**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	19	44%
Poco	24	56%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 11: Control de estados de ánimo**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

El 56% de los estudiantes encuestados señalan que poco pueden controlar sus estados de ánimo mientras que un 44% mucho.

El control del estado de ánimo en estudiantes de ocho años denota cierta madurez y autocontrol de sus emociones, al no poderlos 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.

## 8. ¿Eres solidario con tus compañeros de clase?

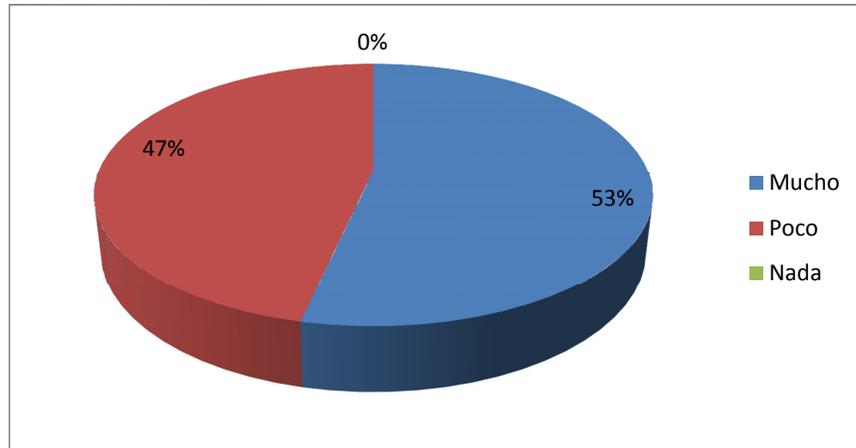
**Tabla 13: Solidaridad con compañeros**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	23	53%
Poco	20	47%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 12: Solidaridad**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

53% de los estudiantes encuestados señalan que son solidarios con sus compañeros mientras que un 47% poco.

La mayoría 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 de falta de principios y buenas costumbres en la familia.

## 9. ¿Tus padres te demuestran afecto?

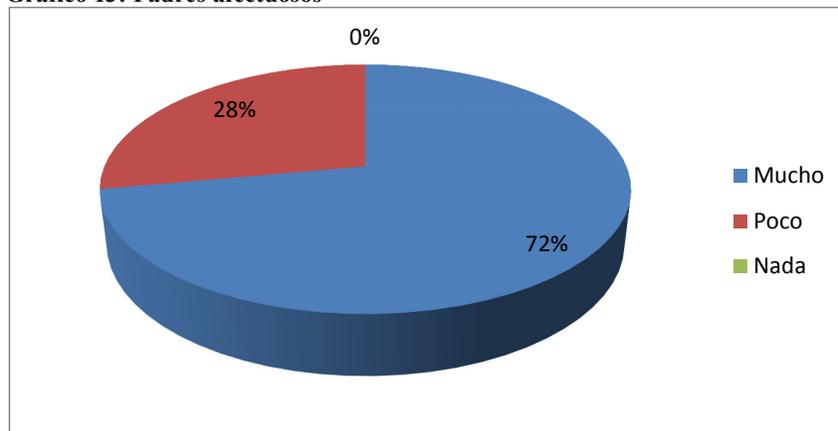
**Tabla 14: Padres afectuosos**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	31	72%
Poco	12	28%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 13: Padres afectuosos**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

El 72% de los estudiantes encuestados señalan que sus padres les demuestran mucho afecto mientras que un 28% poco.

La demostración de mucho afecto no es sinónimo de buena educación todo lo contrario, denota una sobreprotección que limita el normal desarrollo cognitivo, psicomotriz, afectivo e intelectual en el estudiante puesto que al crecer sobreprotegido lo único que consigue es problemas en su mundo exterior porque es dependiente de sus padres o de quienes lo cuidan.

## 10. ¿Tus padres se demuestran afecto mutuo?

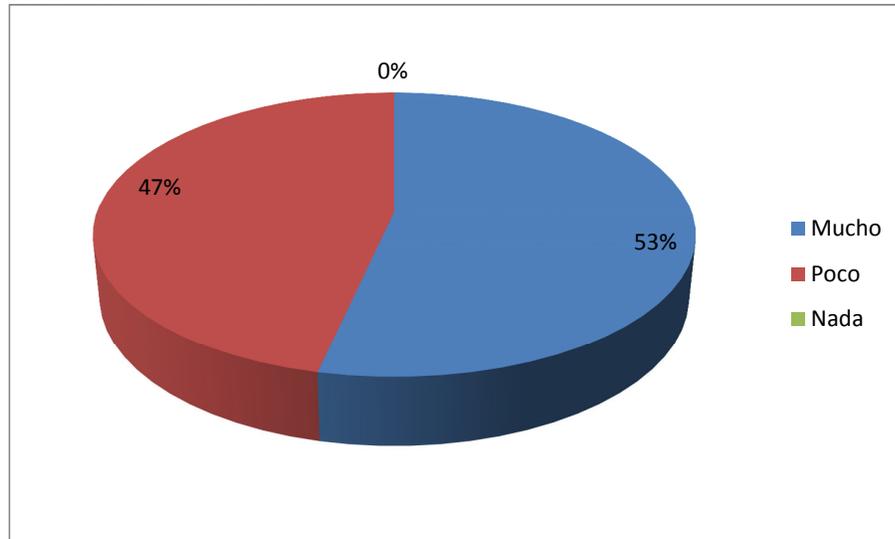
Tabla 15: Afecto mutuo

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	23	53%
Poco	20	47%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 14: Afecto mutuo



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

El 53% de los estudiantes encuestados señalan que sus padres se demuestran mucho afecto mientras que un 47% señalan poco.

En su mayoría, los padres demuestran mucho afecto mutuo lo cual es bueno para que los niños sientan amor y seguridad en su hogar para que puedan transmitir esos mismos sentimientos con sus compañeros; de acuerdo a los resultados obtenidos existe un preocupante porcentaje de estudiantes quienes manifiestan que sus padres son poco demostrativos en sus afectos, 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.

## 4.2 Encuesta dirigida a los docentes de la Escuela Centro Escolar Ecuador

### 1. ¿Qué clase de actividades utiliza para la consolidación de conocimientos?

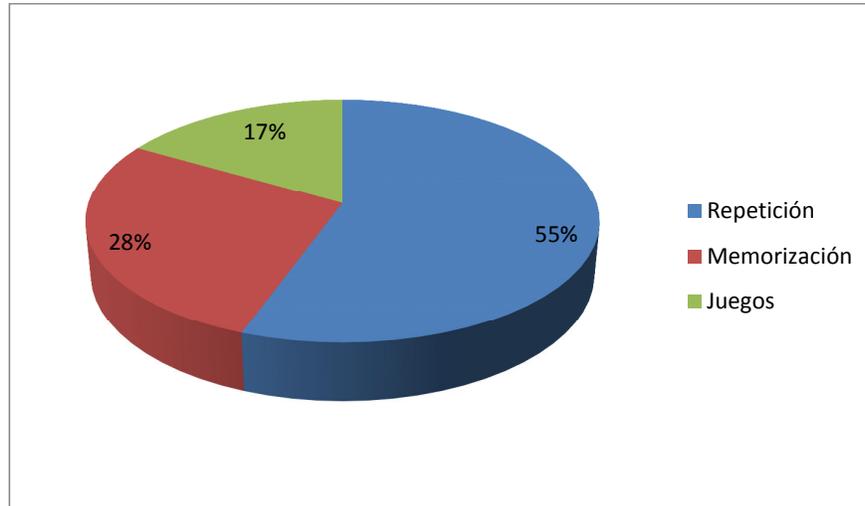
**Tabla 16: Actividades para consolidación de conocimientos**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Repetición	10	55%
Memorización	5	28%
Juegos	3	17%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 15: Consolidación de conocimientos**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 55% utiliza la repetición como actividades para la consolidación de conocimientos, el 28% memorización mientras que el 17% juegos.

De acuerdo a los resultados obtenidos, los docentes no utilizan el juego en sus labores diarias perjudicando de esta manera el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes porque se pierde creatividad y confianza que genera el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje

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

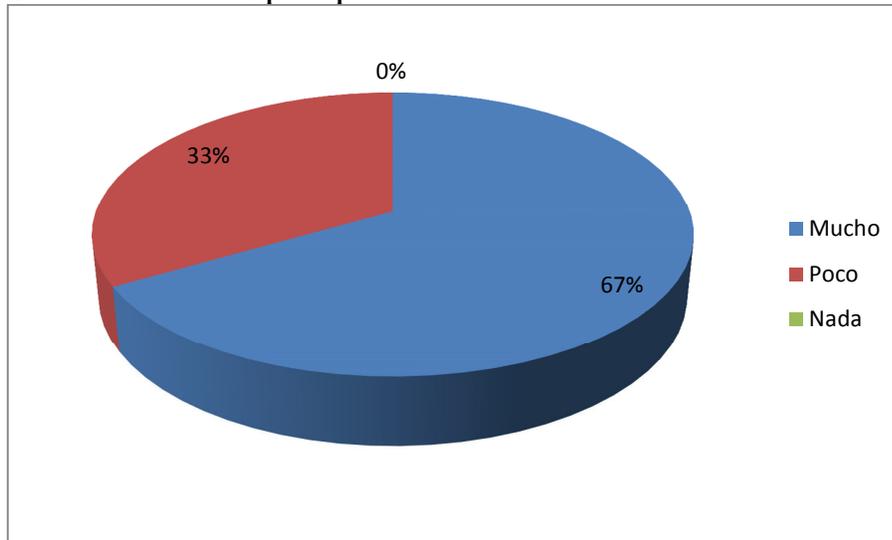
Tabla 17 : Estudiantes participativos en clases

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	12	67%
Poco	6	33%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 16: Estudiantes participativos



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 67% considera que los estudiantes son muy participativos en clase mientras que el 33% señala que poco.

Los estudiantes son muy participativos en clase porque el docente constantemente requiere de su participación para llenar los textos guías de las diferentes materias para poder dinamizar de alguna manera la clase.

### 3. ¿De acuerdo a su criterio, las clases dinámicas?

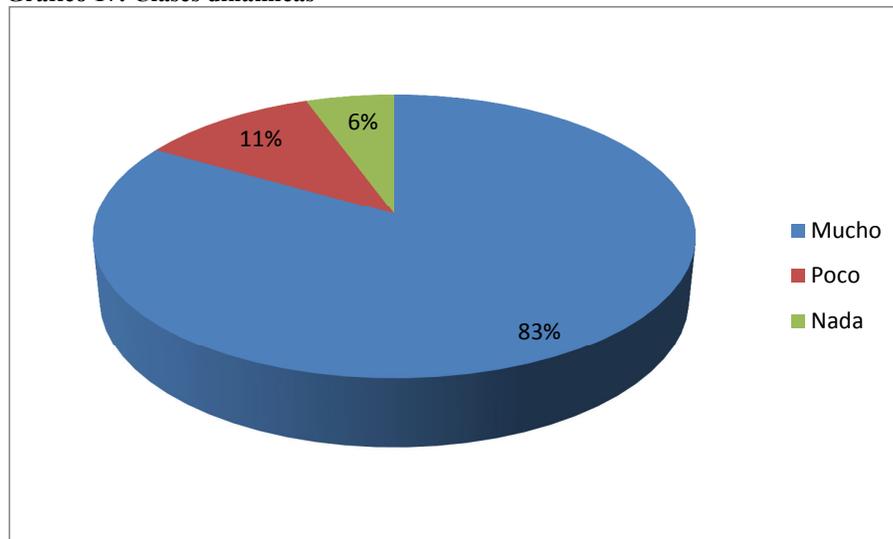
**Tabla 18: Clases dinámicas**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	15	83%
Poco	2	11%
Nada	1	6%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Adriana Morales

**Gráfico 17: Clases dinámicas**



**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 83% considera que las clases son muy dinámicas, el 11% poco mientras que el 6% nada.

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.

#### 4. ¿Qué clase de actividades realiza en clase para motivar los aprendizajes?

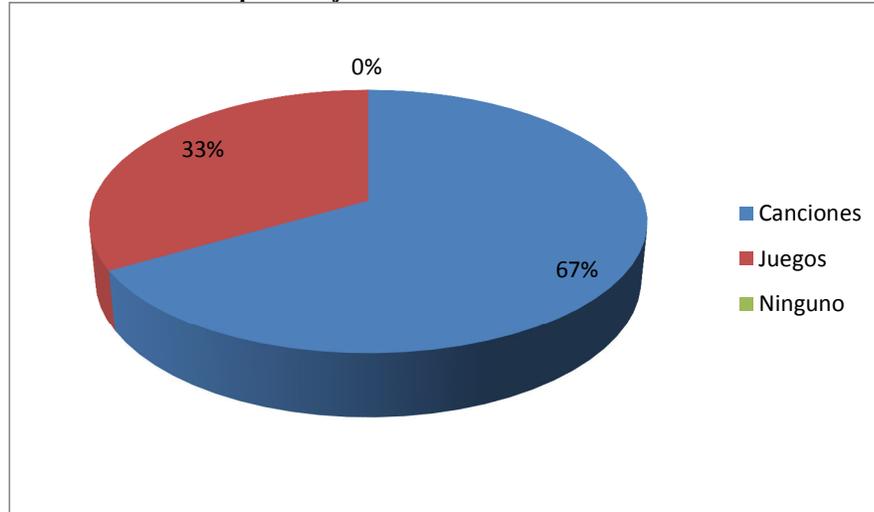
Tabla 19: Actividades para motivar aprendizajes

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Canciones	67	67%
Juegos	33	33%
Ninguno	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 18: Motivar aprendizajes



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

#### Análisis e Interpretación de Resultados

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 67% señala que las actividades que realiza en clase para motivar los aprendizajes son las canciones y un 33% juegos.

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 informe escolar que realizando material didáctico que cree ambientes potencializadores para mejorar el rendimiento académico.

5. ¿Sus estudiantes se muestran afectivos con sus compañeros de clase?

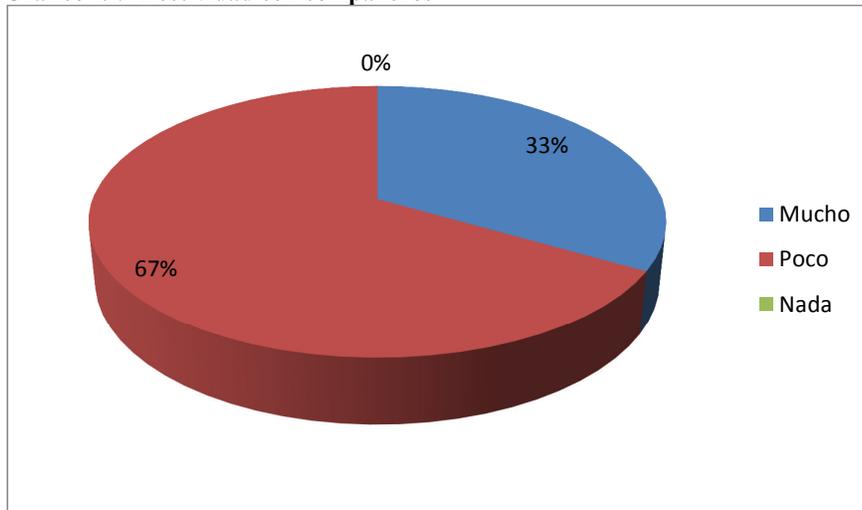
Tabla 20: Estudiantes afectivos con compañeros

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	6	33%
Poco	12	67%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 19: Afectividad con compañeros



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 67% muestran poco afectivos con sus compañeros de clase mientras que el 33% mucho.

La poca afectividad que demuestran los niños con sus pares es de preocupación para la comunidad educativa porque denota el deficiente desarrollo de la inteligencia emocional en las que los docentes tienen mucho que ver al no crear ambientes amenos y de confianza donde puedan los niños desarrollar valores humanos como la solidaridad, comprensión y ayuda mutua.

## 6. ¿Motiva a sus estudiantes para cumplir sus tareas escolares?

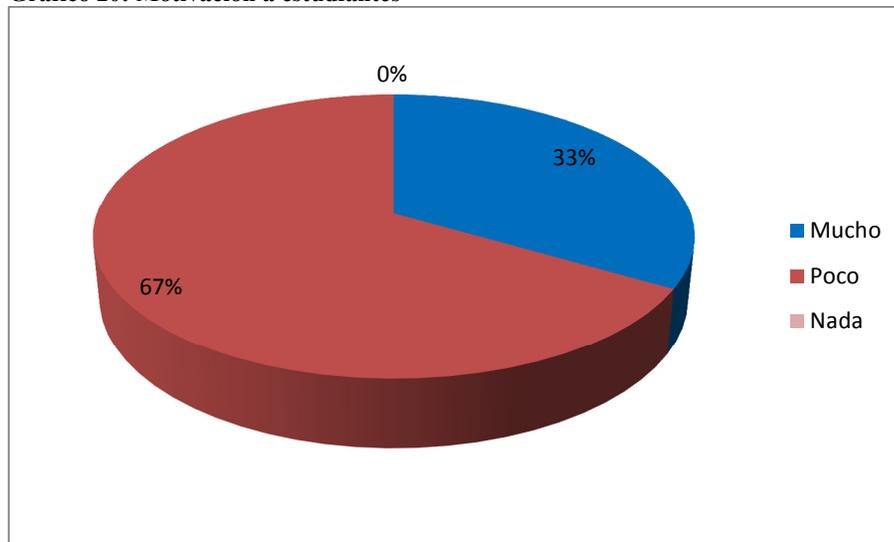
**Tabla 21: Motivación a estudiantes**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	6	33%
Poco	12	67%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 20: Motivación a estudiantes**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 67% señala que motiva poco a sus estudiantes para cumplir sus tareas escolares mientras que el 33% señala que mucho.

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.

7. ¿Considera usted que los estudiantes controlan sus estados de ánimo?

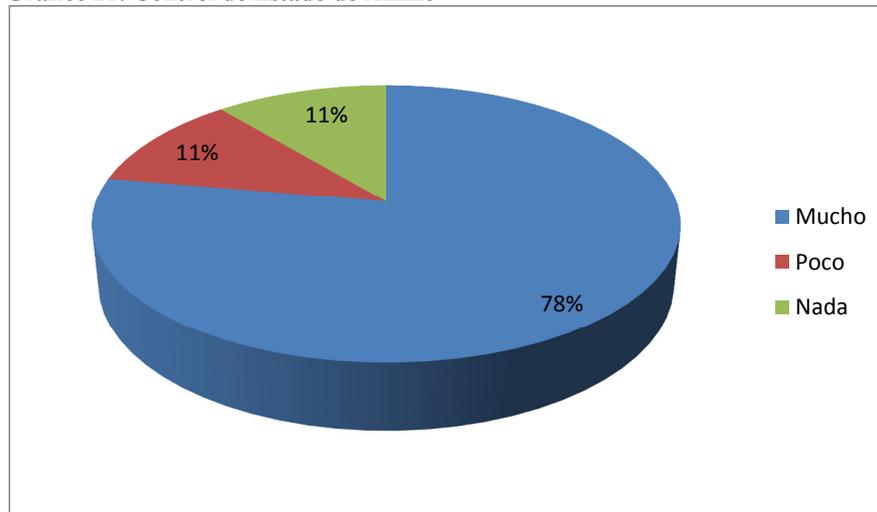
Tabla 22: Control de estados de ánimo

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	14	78%
Poco	2	11%
Nada	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 21: Control de Estado de Animo



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 78% señala que los estudiantes controlan mucho sus estados de ánimo mientras que un 11% poco y otro igual porcentaje nada.

De acuerdo a los resultados obtenidos, la mayoría de estudiantes si controlan sus estados de ánimo al realizar los grupos de trabajo y cumplir el papel encomendado.

## 8. ¿Los estudiantes son solidarios con sus compañeros de clase?

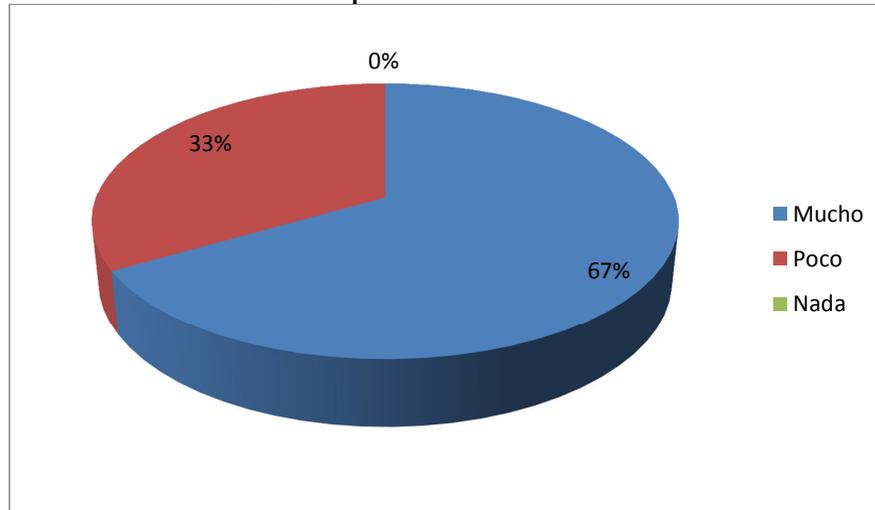
**Tabla 23: Solidaridad entre compañeros**

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	12	67%
Poco	6	33%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Gráfico 22: Solidaridad con compañeros**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 67% son muy solidarios con sus compañeros mientras que el 33% poco.

Los estudiantes de los cuartos grados son muy solidarios con sus compañeros de clase y cumplen con sus tareas y responsabilidades.

9. ¿Considera usted que los padres de familia demuestran afecto a sus hijos?

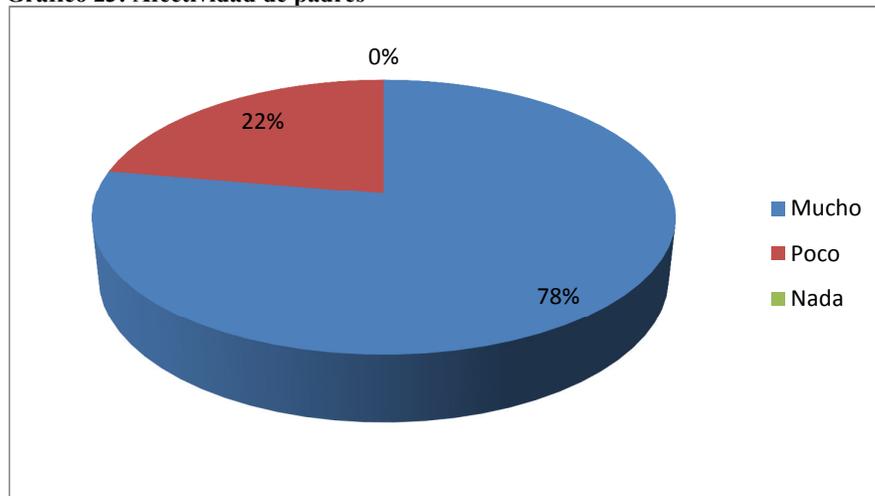
Tabla 24: Padres afectuosos con hijos

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	10	78%
Poco	8	22%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 23: Afectividad de padres



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 78% señalan que los padres de familia demuestran mucho afecto a sus hijos mientras que un 22% poco.

De acuerdo a los resultados obtenidos, los padres de familia demuestran mucho afecto a sus hijos lo cual es bueno para el desarrollo integral de los niños porque permite alcanzar madurez emocional al sentirse queridos y protegidos.

## 10. ¿Los padres de familia se demuestran afecto mutuo?

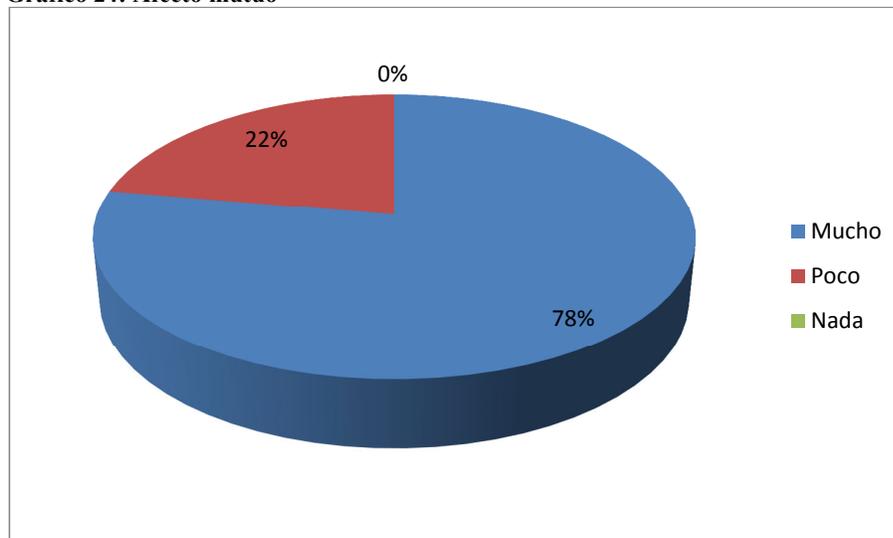
Tabla 25: Padres se demuestran afecto mutuo

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	10	78%
Poco	8	22%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

Gráfico 24: Afecto mutuo



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### Análisis e Interpretación de Resultados

De los 18 docentes que laboran en la Escuela Centro Escolar Ecuador y que constituyen el 100%, el 78% de los padres se demuestran mucho afecto mutuo mientras que el 22% poco.

Las demostraciones de afecto entre padres de familia es importante para que el estudiantes sienta confianza y seguridad en si mismo porque permite que el estudiante desarrolle sus capacidades emocionales y cognitivas de manera positiva.

### 4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

**V.I:** Actividades Lúdicas.

**V.D:** Inteligencia emocional.

#### 4.3.1 Planteamiento de la Hipótesis

**H<sub>0</sub>**=Las actividades lúdicas **NO** influyen en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador.

**H<sub>1</sub>**= Las actividades lúdicas **SI** influyen en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador.

#### 4.3.2 Selección del Nivel de Significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizara el nivel de significación  $\alpha,05$

#### 4.3.3 Descripción de la Población

Tomamos como muestra a 43 estudiantes del cuarto grado, paralelos A y B y 18 docentes de Educación Básica de la Escuela “Centro Escolar Ecuador”

#### 4.3.4 Especificación De Lo Estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 5filas por 3columnascon la aplicación de la siguiente formula.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Donde

$\chi^2$ = Chi Cuadrado

$\Sigma$ = Sumatoria

**O**= Frecuencia Observada

**E**= Frecuencia Esperada

#### **4.3.5. Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo**

Se procede a determinar los grados de libertad considerando el cuadro que tiene 4 las filas y 3 columnas

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

$$gl=(4-1)(3-1)$$

$$gl=(3)(2)$$

$$gl=6$$

Por lo tanto con 6 grados de libertad y con un nivel de significación del 0,05 y de acuerdo a la tabla estadística.

$$\chi^2_{t_8}=10,645$$

Entonces si  $\chi^2_{t_8} \leq \chi^2_c$  se acepta la hipótesis nula caso contrario se la rechaza

#### 4.3.6. Análisis De Variables

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:

**Pregunta 2 estudiantes:** ¿Es participativo en clases?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	16	37%
Poco	25	58%
Nada	2	5%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

**Pregunta 3 estudiantes:** ¿Las clases le resultan dinámicas?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	17	40%
Poco	25	58%
Nada	1	2%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

**Pregunta 5 docentes:** ¿Se muestra ud. afectivo con sus compañeros de clase?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	6	33%
Poco	12	67%
Nada	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Pregunta 7 docentes:** ¿Puede controlar tus estados de ánimos?

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Mucho	2	11%
Poco	14	78%
Nada	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

De las cuatro preguntas se obtuvo la siguiente tabla

**Tabla 26: respuestas observadas**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>			<b>SUB-TOTAL</b>
	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>	
Pregunta 2 estudiantes ¿Es participativo en clase?	16	25	2	43
Pregunta 3 estudiantes ¿Las clases le resultan dinámicas	17	25	1	43
Pregunta 5 docentes ¿Se muestra ud. afectivo con sus compañeros de clase?	6	12	0	18
Pregunta 7 docentes ¿Puede controlar tus estados de ánimos?	2	14	2	18
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>76</b>	<b>5</b>	<b>122</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

**Tabla 27: Respuestas esperadas**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>			<b>SUB-TOTAL</b>
	<b>Mucho</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>	
2. ¿Es participativo en clase?	14,45	26,79	1,76	43,00
3. ¿Las clases le resultan dinámicas	14,45	26,79	1,76	43,00
5. ¿Se muestra ud. afectivo con sus compañeros de clase?	6,05	11,21	0,74	18,00
7. ¿Puede controlar tus estados de ánimos?	6,05	11,21	0,74	18,00
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>76</b>	<b>5</b>	<b>122,00</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### 4.3.7 Resolución de la fórmula

**Tabla 28: Tabla del chi cuadrado**

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
16,00	14,45	1,55	2,40	0,17
25,00	26,79	- 1,79	3,19	0,12
2,00	1,76	0,24	0,06	0,03
17,00	14,45	2,55	6,50	0,45
25,00	26,79	- 1,79	3,19	0,12
1,00	1,76	- 0,76	0,58	0,33
6,00	6,05	- 0,05	0,00	0,00
12,00	11,21	0,79	0,62	0,06
0	0,74	- 0,74	0,54	0,74
2,00	6,05	- 4,05	16,40	2,71
14,00	11,21	2,79	7,77	0,69
2,00	0,74	1,26	1,59	2,16
				<b>7,57</b>

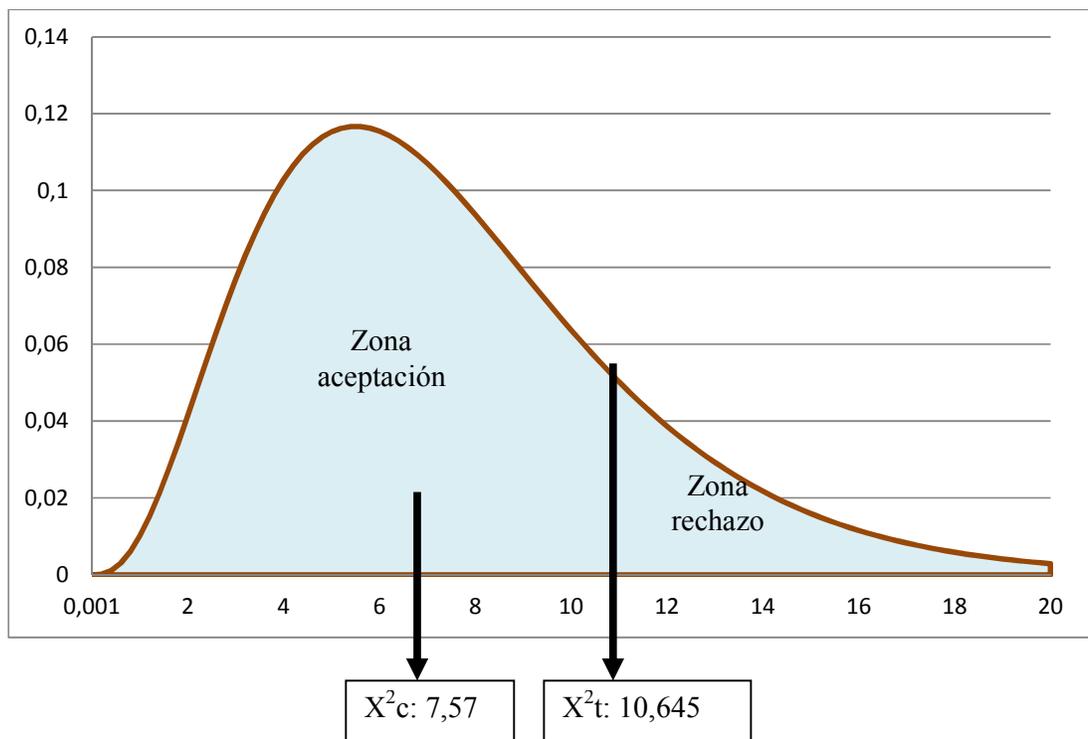
Fuente: Encuesta

Elaborado por: Adriana Morales

### 4.3.8 DECISIÓN

Con 6 grados de libertad y con un nivel de significación del 0.05 el chi cuadrado  $x^2 t_c \leq x^2 c$  y el chi cuadrado 7,57 y de acuerdo a las regiones de aceptación los últimos valores son mayores que los primeros y se hallan por lo tanto en la zona de rechazo por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

**Grafico N° 24.-** Campana de Gauss



Fuente: Tabla N°28  
Elaborado por: Adriana Morales

## **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 cuartos grados de educación básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador 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 el 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.

Motivar la participación activa y voluntaria de los estudiantes para incrementar el rendimiento académico, proponiendo un plan de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 TEMA**

**MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO ESCOLAR ECUADOR DE LA CIUDAD DE AMBATO.**

#### **6.2 DATOS INFORMATIVOS**

##### **6.2.1 Institución Operativa**

- Universidad Técnica Ambato.
- Escuela “Centro Escolar Ecuador”

##### **6.2.2 Beneficiarios**

- Autoridades
- Docentes
- Estudiantes de la Escuela “Centro Escolar Ecuador”

##### **6.2.3 Ubicación**

**Provincia:** Tungurahua

**Cantón:** Ambato

**Calles:** Rocafuerte 1444 y Castillo

**Teléfono:** 2821028

#### **6.2.4 Tiempo**

**Inicio:** Enero 2013**Fin:** Marzo 2013

#### **6.2.5 Equipo Responsables**

Elsa Adriana Morales Galarza. - Investigadora

Dra. Anita Espín - Tutora

#### **6.2.6 Presupuesto.**

**Tabla N°32:** Presupuesto

<b>RUBROS DE GASTOS</b>	<b>VALOR</b>
Materiales de oficina	\$25
Textos de consulta	\$150
Impresiones	\$30
Internet	\$20
Copias	\$20
Anillados	\$10
Imprevistos	\$20
<b>TOTAL</b>	<b>\$215</b>

**Elaborado por:** Adriana Morales

### **6.3 ANTECEDENTES**

En los cuartos grados, paralelos A y B de la Escuela “Centro Escolar Ecuador” de la ciudad de Ambato, no se aplican actividades lúdicas que motiven el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes; las clases inician algunas veces con canciones y actividades determinadas y planificadas en los textos guías.

La celeridad con que pasa el tiempo, no permite una interrelación más cercana entre el docente, estudiante y padres de familia; debido a las reformas curriculares actuales, que mantienen inmerso al docente, realizando informes administrativos de su gestión educativa, existe una deficiente estimulación de la inteligencia emocional que contribuya a potenciar nuevos aprendizajes, toma de decisiones que posibiliten el juicio crítico para la resolución de problemas en lo cognitivo, emocional y exteriorizar sus emociones para la crear ambientes motivadores, creativos y seguros de aprendizaje, como también el manejo de emociones para propiciar el crecimiento personal y lograr el grado de autocontrol que tiene que ver con el temperamento del niño.

La inteligencia emocional, como proceso continuo y permanente, debe estar presente desde el nacimiento, durante la educación infantil, primaria, secundaria y superior, así como a lo largo de la vida adulta. La educación emocional adopta un enfoque del ciclo vital, que se prolonga durante toda la vida.

#### **6.4 JUSTIFICACIÓN**

En el mundo contemporáneo cada vez son más altos los niveles educativos requeridos a hombres y mujeres para participar en la sociedad y resolver problemas de carácter práctico, en este contexto es necesario que la educación básica contribuya al desarrollo de competencias amplias para mejorar la manera de convivir con una sociedad cada vez más compleja.

El desarrollo de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional incita la práctica de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas, así se logrará que la educación básica contribuya a la formación de ciudadanos con expectativas realistas sobre sí mismo, con capacidad para adoptar una actitud positiva ante la vida, todo ello de cara a posibilitar un mayor bienestar emocional, que redunde en un mayor bienestar social.

El plan de actividades lúdicas para desarrollar el inteligencia emocional a través del juego tiene como fin ser una actividad placentera para los estudiantes y constituye un medio para la consecución de los objetivos programados en las diferentes asignaturas impartidas en el aula para lograr que el estudiante sea el constructor de su propio aprendizaje.

El juego tiene un carácter importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño: aspecto cognitivo a través de la resolución de problemas planteados, motriz: realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas; social: a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación y; afectivo: ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

## **6.5 OBJETIVOS**

### **6.5.1 Objetivo General**

Elaborar un manual de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador de la Ciudad de Ambato.

### **6.5.2 Objetivos Específicos**

- Aplicar un plan de actividades lúdicas que desarrollen la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados.
- Organizar actividades lúdicas que desarrollen la inteligencia emocional de los estudiantes.
- Socializar los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo de la aplicación de actividades lúdicas al logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Contribuir con los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

## **6.6 FACTIBILIDAD**

La presente propuesta tiene el siguiente análisis de factibilidad:

### **•Políticas a implementar**

Acorde a las innovaciones educativas, la Señora Directora de la Escuela “Centro Escolar Ecuador, se encuentra abierta a implementar innovaciones que vayan en beneficio de los niños para elevar su calidad educativa y mejorar de esta manera el nivel académico; por esta razón se encuentra en vigencia el reglamento interno que promueve e involucra la integración docente para planificar y ejecutar actividades en las que la institución educativa asume el compromiso de formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes

El estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

### **•Fundamentación socio-culturales**

En los últimos años, se ha dado mucho énfasis en la relevancia y alcance de la inteligencia emocional y como puede favorecer en el crecimiento y desarrollo humano, al respecto se señala, que la inteligencia emocional es una forma de interactuar con el mundo que tiene muy en cuenta los sentimientos, y engloba habilidades tal como el control de los impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, la agilidad mental, etc. Configura rasgos de carácter como la autodisciplina, la compasión o el altruismo, que resulta indispensable para una buena y creativa adaptación social.

No es de sorprender el escuchar preguntas como: ¿por qué algunas personas les va mejor en la vida que a otras? ¿Por qué algunas, con alto coeficiente intelectual y que se destacan en su profesión, no pueden aplicar esta inteligencia en su vida privada, que va a la deriva, del sufrimiento al fracaso?

Lo cierto, que el nuevo concepto que da respuesta a estas y otras interrogantes es la inteligencia emocional, una parte a menudo opacada por el brillo de la razón, del coeficiente intelectual más fácil de definir y medir, la misma que viene hacer una a ser una destreza que permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar o enfrentar los sentimientos de los demás, sentirse satisfechos y ser eficaces en la vida a la vez que crear hábitos mentales que favorezcan nuestra propia productividad.

Es necesario que en el ámbito educativo se conozcan las teorías y experiencias educativas que surgen en el mundo para estar en condiciones de adoptarlas a nuestros intereses y necesidades contemporáneos, el docente de forma intuitiva trate de hacer adecuaciones pero es necesario tener el conocimiento fundamental, sistematizar y tratar de incorporar los conocimientos a la tarea diaria.

El desarrollo de la inteligencia emocional en la escuela tiene una importancia invaluable para que los estudiantes demuestren una capacidad intelectual más abierta; las circunstancias del mundo actual han acelerado en gran medida a todo lo establecido, cada vez se encuentra más violencia, agresividad, depresión, hiperactividad, estrés y se exigen a las personas y a las organizaciones una revisión a fondo de los patrones de conducta, las actitudes, los valores, los conocimientos y la manera de aplicarlos, las habilidades y los hábitos de vida y de trabajo individuales y comunitarios.(Dr Mora, 2005)

#### •Aspectos tecnológicos

Acorde al desarrollo tecnológico, las escuelas de educación básica están dotadas de todos los equipos tecnológicos en laboratorios de informática y computación

que permita al estudiante familiarizarse con las nuevas tecnología y potenciar los nuevos aprendizajes, en nuestro caso, la Escuela “Centro Escolar Ecuador” cuenta con un laboratorio de 25 computadores con servicio de internet para que los estudiantes puedan investigar nuevas formas de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional y para ponerlas en práctica en la escuela y fuera de ella.

#### **•Modelo organizativo**

La Escuela “Centro Escolar Ecuador” cuenta con una planta de 18 docentes capacitados y comprometidos a fomentar valores que integren a la comunidad educativa a través de las actividades lúdicas y sano esparcimiento.

Los docentes se encuentran organizados dentro de una planta directiva y áreas educativas que controlan la ejecución de planes y programas de estudio establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador.

#### **•Equidad de género**

La Escuela “Centro Escolar Ecuador” promueve la equidad de género en todas sus actividades culturales y recreativas, cumpliendo de esta manera los Derechos de los Niños para un mejor desarrollo integral que genere el buen vivir.

#### **•Factibilidad legal**

##### **Constitución de la República del Ecuador**

**Art. 44.-** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

**Art. 45.-** Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

### **Ley de Educación**

**Art. 2.- Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

**b. Educación para el cambio.-** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

**e. Atención prioritaria.-** Atención e integración prioritaria y especializada de las niñas, niños y adolescentes con discapacidad o que padezcan enfermedades catastróficas de alta complejidad;

**f. Desarrollo de procesos.-** Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República;

**i. Educación en valores.-** La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;

## **6.7 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICO**

### **MANUAL**

Un manual es un documento elaborado sistemáticamente en el cual se indican las actividades, a ser cumplidas por los miembros de un organismo y la forma en que las mismas deberán ser realizadas, ya sea conjunta ó separadamente.

Con el propósito de ampliar y dar claridad a la definición, citamos algunos conceptos de diferentes autores.

Duhart Kizatus Miguel A. lo define “Un documento que contiene, en forma ordenada y sistemática, información y/o instrucciones sobre historia, organización, política y procedimientos de una empresa, que se consideran necesarios para la menor ejecución del trabajo”.

Los manuales son documentos escritos que contienen en forma ordenada y sistemática información o instrucciones de las diferentes actividades que se ejecutan en una empresa, los cuales son considerados necesarios para la mejor ejecución del trabajo.

Al respecto, Hochman y Montero (2006 P.62), definen manual como: "la recopilación por escrito de los procedimientos que deben ser seguidos para llevar a cabo las operaciones administrativas de una empresa y pueden incluir también políticas y normas de la misma".

Los manuales resultan de mucha utilidad como herramienta de las actividades administrativas e instrumentos para mantener informado al personal de las normas y procedimientos de un trabajo, como de las modificaciones que les puedan hacer durante su utilización organizacional.(Franklin, 2005)

## **Importancia de los manuales**

Es importante destacar que los manuales son herramientas fundamentales en toda organización, porque aportan técnicas y procedimientos que regulan una valoración justa de la productividad del recurso humano con relación a sus actividades y responsabilidad.(Gomez, 2005)

## **La inteligencia emocional**

Gardner establece que no hay una inteligencia que realice múltiples funciones sino que hay múltiples inteligencias:

**Inteligencia lingüística:** Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita, está relacionada con la capacidad verbal, en el lenguaje y con las palabras. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje.

**Inteligencia lógico - matemática:** Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas, y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Tiene que ver con el desarrollo del pensamiento abstracto, con la precisión y la organización a través de pautas o secuencias.

**Inteligencia musical:** Es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre.

**Inteligencia visual - espacial:** Es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones.

**Inteligencia cinestésica - corporal:** Es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, así como la capacidad kinestésica y la percepción de medidas o volúmenes. También la capacidad de usar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas.

**Inteligencia interpersonal:** Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder a ellas.

**Inteligencia intrapersonal:** Implica una profunda comprensión de sí mismo. Es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la auto-disciplina, la auto-comprensión y la autoestima.

**Inteligencia naturalista:** Es la capacidad para hacer distinciones en el mundo de lo natural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

**Inteligencia existencial:** Está relacionada con las preguntas que los seres humanos se hacen sobre la existencia.

### **Componentes de la Inteligencia Emocional**

La Inteligencia Emocional está formada por cinco componentes:

**Auto - conciencia:** Habilidad de reconocer y entender sus emociones, estado de ánimo e impulsos, así como su efecto en los demás. Se pone de manifiesto a través de la confianza en sí mismo, auto - evaluación realista y sentido del humor auto - crítico.

**Auto - regulación:** Habilidad para controlar o redirigir impulsos y estados de ánimo. Propensión a eliminar los juicios, pensar antes de actuar. Sus distintivos son confiabilidad e integridad, conformidad con la ambigüedad y apertura al cambio.

**Motivación:** Pasión para trabajar por razones que van más allá del dinero y el status. Propensión a lograr metas con energía y persistencia. Se pone de manifiesto a través de un fuerte impulso hacia el logro, optimismo, incluso frente al fracaso y compromiso organizacional.

**Empatía:** Habilidad para entender la apariencia emocional de los demás. Habilidad para tratar a las personas de acuerdo con sus reacciones emocionales. Sus distintivos son capacidad para fomentar y retener el talento, sensibilidad intercultural y servicio a los clientes y consumidores.

**Habilidades sociales:** Pericia en el manejo y construcción de redes de relaciones. Habilidad para encontrar un espacio común y constituir simpatía. Se pone de manifiesto a través de efectividad en liderar el cambio, habilidad para persuadir y pericia en liderar y construir equipos.

En un principio la inteligencia era considerada como algo innato e inamovible, se nacía inteligente o no.

Sin embargo, Howard Gardner, en 1.997, definió la inteligencia como una capacidad, convirtiéndola así en una destreza que se puede desarrollar.

### **Etapas del Proceso al cambio en lo que se refiere al aspecto emocional**

**Etapas 1.** Negación o impacto inicial: El individuo percibe un peligro generado por el cambio, siente ansiedad, se le hace difícil dominar la nueva situación y prefiere quedarse en el pasado.

**Etapa 2.** Defensa: El individuo se aferra a las costumbres y tradiciones evitando la realidad, reaccionando con apatía o ira y prácticamente se niega a cambiar, sin embargo puede empezar a realizar una valoración de las ventajas y desventajas que ofrece el cambio y comenzar la etapa de aceptación.

**Etapa 3.** Aceptación: En esta etapa, las respuestas pueden percibirse ineficaces, y la persona se siente incapaz de impedir el cambio, no obstante comienza a buscar soluciones y a desarrollar nuevas habilidades.

**Etapa 4.** Adaptación o Asimilación: Cuando las consecuencias del cambio se hacen evidentes y provocan satisfacciones en el individuo, dando nuevamente sentido a su vida, y en esta etapa los cambios efectuados llegan a la institucionalización.

### **Reeducación Emocional**

El rendimiento escolar del estudiante depende del más fundamental de todos los conocimientos:

**Aprender a aprender.** De este modo, los objetivos que habría que reeducar son:

**Confianza:** La sensación de controlar y dominar el propio mundo. La sensación de que tiene muchas posibilidades de éxito en lo que emprenda y que los adultos pueden ayudarle en esa tarea.

**Curiosidad:** La sensación de que el hecho de descubrir algo es positivo y placentero.

**Intencionalidad:** El deseo y la capacidad de lograr algo y de actuar en consecuencia. Esta habilidad está ligada a la sensación y a la capacidad de sentirse competente, de ser eficaz.

**Auto - control:** La capacidad de modular y controlar las propias acciones en una forma apropiada a su edad; la sensación de control interno.

**Relación:** La capacidad de relacionarse con los demás, una capacidad que se basa en el hecho de comprenderlos y de ser comprendido por ellos.

**Capacidad de comunicar:** El deseo y la capacidad de intercambiar verbalmente ideas, sentimientos y conceptos con los demás. Esta capacidad exige confianza en los demás (incluyendo los adultos) y el placer de relacionarse con ellos.

**Cooperación:** La capacidad de armonizar las propias necesidades con las de los demás en las actividades grupales.

El sistema educativo ha tenido, tiene y tendrá sus propias responsabilidades, de las que no puede ni debe hacer dejación.

En el desarrollo de la personalidad está incluido el desarrollo del plano emocional de la persona, por lo tanto hay que trabajar ciertas capacidades relacionadas con la Inteligencia Emocional:

- Actuar con autonomía en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y establecer relaciones afectivas.
- Colaborar en la planificación y realización de actividades de grupo, aceptar las normas y reglas que democráticamente se establezcan, respetando los diferentes puntos de vista y asumiendo las responsabilidades que corresponda.
- Establecer relaciones equilibradas, solidarias y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas.
- Identificar, plantear y tratar de resolver interrogantes y problemas a partir de la experiencia diaria, utilizando tanto los conocimientos y los recursos materiales disponibles como la colaboración de otras personas para resolverlos de forma creativa.

- Apreciar la importancia de los valores básicos que rigen la vida y la convivencia humana y actuar de acuerdo con ellos.

En esta misma línea, un planteamiento curricular de las emociones ha de tener en cuenta los objetivos, los contenidos, las estrategias y la evaluación.

Los objetivos irán dirigidos a la auto - realización, a las relaciones con el grupo, a la conciencia de bienestar de las propias emociones, control emocional, autoestima, comunicación afectiva, relaciones interpersonales, resolución de conflictos, habilidades y calidad de vida.

### **Actividades lúdicas**

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La oportunidad, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004. p. 23) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el docente la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

### **Las actividades lúdicas como estrategias educativas dentro del aula**

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El estudiante, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

La creación de salas lúdicas, como un espacio definido para la interacción, ha sido reciente considerado un fenómeno recreativo, social y educativo.

### **Percepción y Expresión Emocional**

Los sentimientos son un sistema de alarma que nos informa sobre cómo nos encontramos, qué nos gusta o qué funciona mal a nuestro alrededor con la finalidad de realizar cambios en nuestras vidas. Una buena percepción implica saber leer nuestros sentimientos y emociones, etiquetarlos y vivenciarlos. Con un buen dominio para reconocer cómo nos sentimos, establecemos la base para posteriormente aprender a controlarnos, moderar nuestras reacciones y no dejarnos arrastrar por impulsos o pasiones exaltadas.

Ahora bien, ser conscientes de las emociones implica ser hábil en múltiples facetas tintadas afectivamente.

Junto a la percepción de nuestros estados afectivos, se suman las emociones evocadas por objetos cargados de sentimientos, reconocer las emociones expresadas, tanto verbal como gestualmente, en el rostro y cuerpo de las personas; incluso distinguir el valor o contenido emocional de un evento o situación social.

Por último, la única forma de evaluar nuestro grado de conciencia emocional está siempre unida a la capacidad para poder describirlos, expresarlos con palabras y darle una etiqueta verbal correcta. No en vano, la expresión emocional y la revelación del acontecimiento causante de nuestro estrés psicológico se alzan en el eje central de cualquier terapia con independencia de su corriente psicológica.

# CENTRO ESCOLAR "ECUADOR"

**MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA  
DESARROLLAR LA INTELIGENCIA  
EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LOS  
CUARTOS GRADOS DE EDUCACIÓN  
BÁSICA DE LA ESCUELA CENTRO  
ESCOLAR ECUADOR DE LA CIUDAD DE  
AMBATO.**



## MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS

### ESTIMULAR LAS CAPACIDADES SOCIALES

Los estudiantes con necesidades educativas especiales, al igual que los demás, deben desarrollar todas sus capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales en el mayor grado posible.

Las capacidades sociales son fundamentales, pues permiten a la persona relacionarse positivamente con los demás, ya que como seres humanos y sociales, estamos destinados a convivir con un grupo de iguales. Las habilidades sociales facilitan la interacción con otras personas, lo cual, a su vez, favorece la integración, que es el objetivo principal del actual Sistema Educativo. Por consiguiente, la finalidad de esta programación, aparte de desarrollar las capacidades sociales, es fomentar la integración de los estudiantes con necesidades educativas especiales en un ambiente lo más normalizado posible.

#### **Selección de Objetivos Didácticos.**

- Conocer e inculcar en los estudiantes el valor de la amistad para que mejore su convivencia.
- Establecer relaciones afectivas satisfactorias, expresando libremente los propios sentimientos, así como desarrollar actitudes de ayuda y colaboración mutua y de respeto hacia las diferencias individuales.
- Propiciar la formación de amistades y enriquecer las relaciones sociales.
- Aprender a saludar, presentarse, agradecer, pedir permiso, solicitar y ofrecer ayuda, reconocer errores y pedir disculpas o iniciar una conversación como elementos clave en la interacción con personas.
- Aprender a responder de forma apropiada en las situaciones sociales.

- Aprender a conversar, iniciar y mantener una conversación, escuchar...
- Aprender a expresar los propios sentimientos, respetarlos y respetar los de los demás aunque sean distintos a los propios.
- Potenciar formas de equilibrio personal, autonomía.

### **Selección y Secuenciación de Contenidos.**

**Conceptos:** Amistad, respeto, integración, perdón.

**Procedimientos:** Actividades que fomenten la amistad y requisitos básicos para las relaciones sociales.

**Actitudes:** Trabajar y divertirse en grupo, demostrar compañerismo.

En primer lugar se iniciará la asimilación de los conceptos básicos de amistad, interacción, la necesidad humana de contacto con los demás.

También se irán introduciendo los elementos clave en el contacto social como son el saludo, el agradecimiento, pedir permiso, pedir perdón, ofrecer ayuda, iniciar una conversación, saber escuchar, expresar sentimientos y saber escuchar respetando a los demás.

Después de cada sesión se hará un mural donde se anotarán las ideas básicas desprendidas de cada actividad, los aprendizajes deducidos por los niños, que deben adquirir y puede hacerse un compromiso colectivo para cumplir esas ideas. Al final, esa será la forma de evaluar: reflexionar sobre si el comportamiento ha estado acorde con lo plasmado.

## Realización de Actividades

### SESIÓN I.

**Sociograma:** Test para valorar los grupos que hay en la clase, las afinidades entre compañeros, el nivel de integración... Es una evaluación inicial que permite ver las relaciones entre estudiantes y a partir de esa base fomentar la amistad.

Las preguntas serían: ¿Quiénes son tus mejores amigos? ¿A quién invitarías a tu cumpleaños? ¿Con quién juegas en le recreo?

**Gráfico 25: Sociograma**



**Fuente:** IV grado “B” Centro Escolar Ecuador

**Elaborado por:** Adriana Morales

Observación de amistades en vídeo, con el objetivo de enseñar y aprender a valorar la importancia de entablar y mantener una amistad. Primero puede hacerse

un sondeo para ver el nivel que tienen los niños: ¿Sabes lo que es un amigo? ¿Tienes alguno? ¿Lo quieres? ¿Se pelean?.

Después de ver el vídeo puede seguir la conversación para comprobar si lo dicho al principio es cierto o no. Se harán preguntas orales sobre la película y las coincidencias con la vida de cada niño.

## SESIÓN II.

**Lectura:** " Ana es una niña de 7 años que acaba de mudarse a una nueva ciudad, sus padres la han llevado a un colegio cerca de su casa pero ella no conoce a nadie. Se siente muy sola y triste porque no tiene ningún amigo, en la clase la llaman "la nueva" y nadie quiere jugar con ella. "Puede acompañarse de ilustraciones referentes a la historia para que los niños visualicen más la narración.

**Gráfico 26: Lectura**



**Fuente:** IV grado "B" Centro Escolar Ecuador  
**Elaborado por:** Adriana Morales

**Comentar:** ¿Cómo se siente Ana? ¿Por qué? ¿Te sentirías igual en su situación? ¿Qué harías? ¿Crees que sus compañeros actúan bien? Si fueras su compañero ¿qué harías?

Deducir y explicar la importancia del contacto humano, la necesidad de tener amigos. Trasladarlo a la vida cotidiana del grupo - clase: todos tenemos que ser amigos, ayudarnos, no pelearnos, aceptar a todos aunque sean diferentes. Puede elaborarse una lista con todas estas ideas positivas y situarla en un lugar visible del aula para recordarlas a menudo.

**Actividad:** Mural de los amigos, todos jugando juntos... La idea es trabajar en grupo y aprender a compartir, ponerse de acuerdo, escuchar las opiniones de los demás.

### **SESIÓN III.**

- Los amigos juegan, comparten secretos, sentimientos. Nosotros, la clase, como grupo de amigos que somos, vamos a contar cómo nos sentimos hoy, alguna cosa interesante que nos haya pasado.
- El objetivo es aprender a dialogar, guardar el turno de palabra, expresar sentimientos y escuchar a los demás.
- Juego: "Los amigos"

**Gráfico 27: Juegos los amigos**



**Fuente:** IV grado "B" Centro Escolar Ecuador  
**Elaborado por:** Adriana Morales

El grupo se divide en dos círculos iguales en componentes, uno dentro del otro; se forman parejas (uno del círculo interior y otro del círculo exterior) y se denominan "amigos". Los de dentro giran hacia la derecha y los de fuera hacia la izquierda, a la señal del profesor tienen que soltarse las manos y buscar a su amigo. Los primeros y los últimos en encontrar a su pareja formarán un nuevo grupo de amigos, que a la nueva señal debe encontrarse, así hasta que todos sean amigos de todos. Puede acompañarse con música.

#### SESIÓN IV.

En la interacción con los demás hay una serie de elementos clave que es necesario asimilar como el saludo, el agradecimiento, pedir permiso, pedir perdón y ofrecer ayuda. Se irá narrando una historia que está incompleta, esas partes deben aportarlas los niños.

**Gráfico 28: Interacción**



**Fuente:** IV grado "B" Centro Escolar Ecuador  
**Elaborado por:** Adriana Morales

"Esta es la historia de un niño que se llama Alex, tiene 8 años y vive en.-----

Alex es un niño muy educado, voy a contar en qué se notan sus buenos modales. Alex, cuando se levanta por la mañana y ve a sus padres, siempre les desea buenos días, porque es la mejor forma de iniciar el día; tanto quiere a su familia que desea lo mejor para ellos.

Esta es una buena manera de saludar por la mañana, también cuando llega al Colegio, a sus compañeros, a sus profesores. Alex dice: ¡buenos días!

Al igual que cuando va a acostarse Alex dice buenas noches para despedirse de sus padres hasta el día siguiente.

En clase, si algún compañero necesita algún material o ayuda para resolver una tarea, antes de que pueda pedírselo, Alex se lo deja, es decir, ofrece su ayuda y comparte lo que tiene.

Si es su cumpleaños y recibe un regalo, Alex siempre da las gracias a quien se lo ha regalado y se muestra amable.

Muchas veces Alex tiene ganas de ir al parque a jugar con sus amigos o le apetece comprar una golosina, entonces pide permiso a su madre para que le deje porque él es obediente y hace caso de lo que le dicen los mayores porque ellos saben más que él.

En alguna ocasión, Alex se equivoca o actúa mal o se enfada con algún compañero por una pequeña tontería pero él prefiere solucionarlo pidiendo perdón, reconociendo que se ha equivocado."

- Comentar la actitud de Alex, si la consideran buena o mala, si ellos actúan igual o no.
- Dibujo individual donde ellos protagonicen una acción educada.

## SESIÓN V.

En esta sesión se trabajará la integración y la tolerancia.

**Gráfico 29: Integración y tolerancia**



**Fuente:** IV grado "B" Centro Escolar Ecuador  
**Elaborado por:** Adriana Morales

"Todos somos iguales, todos somos diferentes": Pueden mostrarse fotografías o diapositivas con imágenes de niños y niñas de otras razas, también niños y niñas con alguna deficiencia sensorial para que sea perceptible. El objetivo es que perciban las características que los asemejan a ellos como niños que juegan, se divierten, van al colegio... y también las diferencias de raza, sexo, cultura, religión, discapacidad.

La moraleja es que aunque tengan algo distinto, no por ello hay que discriminarlos y rechazarlos sino al contrario, prestarle más ayuda y acogerlos como amigos.

"Ponte en su lugar": ¿Qué crees que echarías de menos si estuvieras en el lugar de...? Se le formula esta pregunta y deben contestar según lo que creen que cada uno echaría de menos en el lugar de los siguientes niños/as.

Carlos: Tiene 8 años y es venezolano, hace un año que vive en España.

Patricia: tiene 10 años y utiliza una muleta para caminar.

Marcos: Tiene 12 años y después del colegio tiene que ir a la tienda de su padre para ayudarlo.

Ángela: Tiene 6 años y tiene una discapacidad mental.

## **SESIÓN VI.**

Evaluación: Revisar el mural de compromisos.

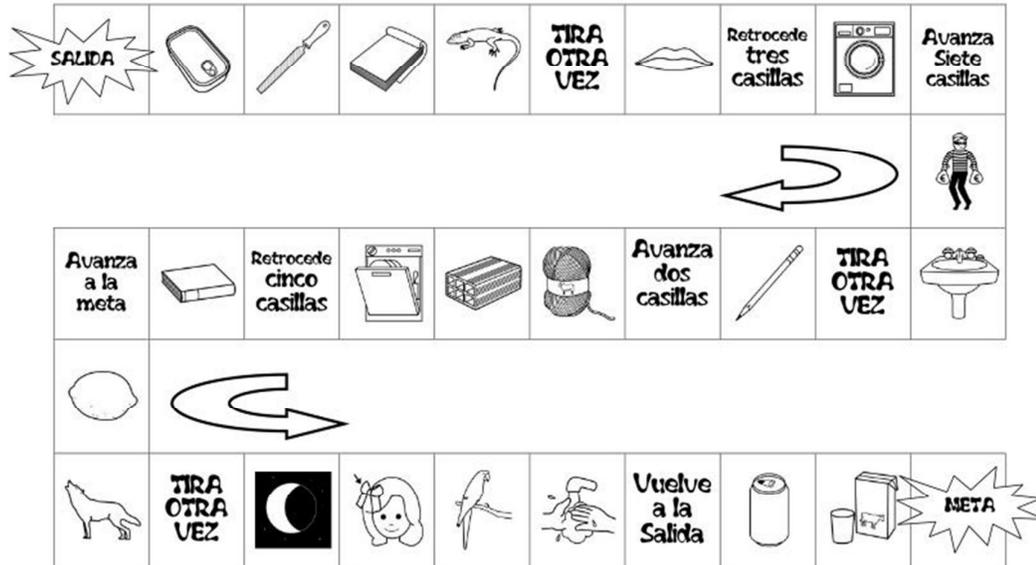
**Gráfico 30: Mural de compromisos**



**Fuente:** IV grado "B" Centro Escolar Ecuador  
**Elaborado por:** Adriana Morales

**Juego de la Oca:** Oca de las capacidades sociales, pueden hacerse cuatro grupos y jugar a la oca pero, en ciertas casillas habrá pruebas que pongan de manifiesto las habilidades sociales trabajadas.

Gráfico 31: Juego de la Oca



Fuente: <http://www.orientacionandujar.el-juego-de-la-oca-2/>

1. Cantar una canción todos juntos.
2. Presentación: tienen que presentarse, describiendo alguna cualidad o afición.
3. ¿Cuántas letras tiene la palabra AMIGO?
4. ¿Cuántos amigos estamos en la clase? Tienen que decir el número de niños contando al profesor.
5. OCA 9
6. PUENTE 12
7. Hacer un equilibrio donde participen todos los componentes del grupo, pues todos son importantes.
8. Escenificar una situación en la que se pida permiso.
9. OCA 14
10. Cada uno expresará un sentimiento.
11. Adelanta 5 casillas.
12. PUENTE 6

13. Decir tres buenos modales: saludar, pedir perdón, ayudar...
14. OCA 18
15. ¿Qué es el respeto?
16. Vuelve a la casilla de salida.
17. Contar un chiste.
18. OCA 23
19. Dar las gracias a un compañero por algo bueno que haya hecho o tenga.
20. Volver a tirar.
21. Escenificar una ofensa y luego pedir perdón.
22. Entre todos mantener un globo en el aire sin tocarlo (soplando) durante un minuto.
23. OCA 26
24. Decir tres cosas que puedan compartirse.
25. Retroceder 5 casillas.
26. OCA 29
27. Un componente del grupo debe identificar por la voz a cada componente del grupo que dirá su
28. nombre en alto.
29. ¿Cómo se llamaba el niño de la historia incompleta?
30. OCA

### **Desarrollo Metodológico.**

En todo momento se empleará una metodología lúdica, que motive a los niños a participar, activa y cooperativa.

Teniendo en cuenta que las habilidades sociales, como otras muchas, se interiorizan con la práctica cotidiana y siguiendo el ejemplo que proporcionan los adultos; por lo tanto, tutor y yo debemos ser modelo a imitar ya que el alumnado se identificará con nosotros y hará lo que nos vea hacer.

Así mismo se procurará seguir trabajando estas capacidades con las actividades diarias.

Para que los estudiantes puedan generalizar este aprendizaje, debe ser significativo, es decir, que esté relacionado con su vida y que pueda ponerse en práctica. Es fundamental crear las condiciones ambientales y pedagógicas necesarias para que los niños vayan madurando sus capacidades sociales, humanas y afectivas.

### **Distribución de Tiempos y Espacios.**

El trabajo sobre las habilidades sociales está programado para 15 días, que son tres semanas de clase, en las que habrá dos sesiones semanales, que coinciden con el horario determinado para la tutoría.

Estas sesiones se llevarán a cabo en el aula ordinaria de referencia en la que están integrados los estudiantes con necesidades educativas especiales, el tutor y yo como docente de Pedagogía Terapéutica, nos pondremos de acuerdo para desarrollar el trabajo entre los dos, el tutor tendrá la voz cantante y yo colaboraré en ciertas actividades y momentos.

## **JUEGOS DE APRENDIZAJE Y COOPERACIÓN**

### **Descripción**

Se forman equipos del mismo número de estudiantes. Consiste en ir superando pruebas bien de responder preguntas, realizar una actividad deportiva, de memoria, o cualquier habilidad o destreza manual que tengan una relación directa con las áreas de conocimiento que se están trabajando en el aula.

Lo ideal es que se realicen diferentes tipos de pruebas para que cada componente del grupo pueda aportar sus habilidades en el transcurso del juego y pueda superar las diferentes pruebas.

Por tanto el docente tiene que llevar a cabo una función organizativa de programación y adecuación del grupo a las actividades. También tendrá que motivar a los participantes, a cada equipo y a cada alumno en cuestión.

### **Objetivos**

1. Fomentar el compañerismo y el juego cooperativo
2. Concienciar al alumnado del valor educativo del juego como instrumento de aprendizaje de los contenidos de las materias
3. Favorecer la práctica deportiva como hábito de vida saludable
4. Incrementar el nivel cultural e intelectual a través del juego.
5. Conocer y practicar diferentes habilidades motrices en el entorno natural a través de habilidades motrices cooperativas.

### **Actividades**

1. **Gymkhana multicultural:** pruebas centradas en las distintas materias de trabajo
2. **Rastreo o juego de pistas:** estructura de la gymkhana con pruebas encadenadas que se realizan en el entorno natural próximo.
3. **Mundial de fútbol:** gymkhana en la que se realizan equipos con una temática deportiva.
4. **Juego maya:** gymkhana en la que se realizan pruebas culturales relacionada con la historia maya.
5. **La búsqueda del tesoro:** juego de pistas cuyo objetivo es el logro de una recompensa para el grupo.

## **1. Juegos de Fabricación De Material**

### **Descripción**

Consiste en elaborar el material necesario para la realización de los diferentes juegos de aprendizaje y cooperación que nos ayudan a desarrollar el currículo escolar.

### **Objetivos**

1. Motivar al alumnado para que se involucre en los juegos de aprendizaje
2. Desarrollar habilidades y destrezas
3. Utilizar los recursos disponibles del entorno y uso cotidiano para favorecer la actividad educativa

### **Actividades**

1. **Malabares:** se trata de confeccionar unas pelotas con material de uso cotidiano como arroz, alpiste, arena... y globos. Con estas pelotas se podrán desarrollar habilidades básicas y destrezas.
2. **Discos voladores:** con cartón y plástico realizar un disco que se puede utilizar en diferentes juegos, lanzándole al aire.
3. **Caretas:** con cartulina y colores realizar máscaras de diferentes personajes, animales, objetos
4. **Otros:** bolos de tiro al blanco, papiroflexia, petos, etc.

*"Las personas al igual que las aves,  
son diferentes en su vuelo,*



*pero iguales en su derecho a volar"*

## 6.8 METODOLOGIA. MODELO OPERATIVO

**Tabla 29:** Metodología. Modelo Operativo

FASES	ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
INICIAL	SOCIALIZACIÓN	Estandarizar los pasos de manera que se utilice un único formato	Difusión de los alcances de la propuesta a la Señora Directora de la Escuela “Centro Escolar Ecuador “ y personal docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Retroproyector</li> </ul>	Investigadora Tutor	8 horas
	SENSIBILIZACIÓN	Dar a conocer la propuesta del Manual de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados, paralelos A y B	Presentación del Manual de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades lúdicas</li> <li>• Computadora</li> <li>• Retroproyector</li> <li>• Diapositivas</li> </ul>	Investigadora Tutor	8 horas
CENTRAL	PLANIFICACIÓN	Realizar el plan estratégico y de acción para la ejecución de actividades	Diseño del plan cronograma de actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades lúdicas</li> <li>• Material de oficina</li> <li>• Planificación y microplanificación curricular</li> </ul>	Investigadora Personal docente Directora	40 horas

<b>CENTRAL</b>	<b>IMPLEMENTACION</b>	Ejecutar el cronograma de actividades según las estrategias y actividades a implementarse	<p>Ejecución de las etapas:</p> <p>Concepto Procedimientos Actitudes</p> <p>Sesión I: sociograma Sesión II: Lectura Sesión III: Trabajo en grupo Sesión IV: Interacción Sesión V: Integración y tolerancia Sesión VI: Evaluación</p> <p>Juegos de aprendizaje y cooperación</p> <p>Juegos de fabricación de material</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional</li> <li>• Planificación y microplanificación curricular</li> <li>• Aula</li> <li>• Patios de la institución</li> </ul>	Investigadora Personal docente Directora	cinco meses
<b>FINAL</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<p>Identificar aspectos positivos y negativos</p> <p>Mejorar el trabajo</p>	Encuesta	Cuestionario	Investigadora	1 día

Fuente: Herrera Luis y otros (2008. p,150)

Elaborado por: Adriana Morales

## **6.9 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA**

La metodología se basará en técnicas creativas, dramáticas, interrogación didáctica. Será motivadora y significativa, activa, inductiva, abierta a innovaciones y nuevas técnicas, contará con la participación de otros sectores, será integradora e intercultural. El papel del profesor será motivar y dinamizar y además:

- Evaluar la adquisición de conocimientos a través de las actividades de la vida cotidiana y su aplicación diaria en las acciones e interacciones con sus compañeros y amigos.
- Evaluar el interés y la atención mostradas hacia las actividades así como el respeto a los materiales utilizados.
- Evaluar teniendo en cuenta el mural realizado a lo largo de la programación donde se han ido anotando los aprendizajes básicos. Reflexionar sobre si el comportamiento ha estado acorde con lo plasmado.

Sería perfecto establecer un compromiso de mantener estas habilidades durante todo el curso escolar, es más durante toda la vida y para ello es conveniente volver sobre estas capacidades constantemente y tenerlas presentes en la vida cotidiana.

### **Principio Metodológico**

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los estudiantes, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del estudiante, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles de enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el estudiante, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por si mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el estudiante necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el estudiante está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados.

Se relaciona con la necesidad que tiene el estudiante de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el estudiante tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los estudiantes, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el estudiante, pensando en las diferentes necesidades del estudiante y los diferentes momentos del proceso educativo, La propuesta de actividades lúdicas es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.

La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, selección y uso de materiales y recursos didácticos, son aspectos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el docente.

Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la metacognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

El estudiante debe permanecer en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el docente no puede aplicar actividades lúdicas hasta que todos los estudiantes se hayan familiarizado entre ellos. Deben explicarse de manera sencilla los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de aplicar la actividad en la clase.

## 6.10 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	Implementación y aplicación un Manual de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes del cuarto grado, paralelos A y B
2. ¿Por qué evaluar?	Para conocer la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional
3. ¿Para qué evaluar?	Para determinar la metodología docente, aplicadas en el desarrollo de las actividades lúdicas
4. ¿Qué elementos evaluar?	Motivación que genere conocimientos duraderos en la ejecución de las actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional
5. ¿Quién evalúa?	Investigadora
6. ¿Cuándo evaluar?	Al finalizar el segundo quinquemestre
7. ¿Cómo evaluar?	Aplicación de una encuesta
8. ¿Con qué evaluar?	Cuestionario a estudiantes.

Elaborado por: Adriana Morales

## BIBLIOGRAFÍA

- Ajello, A. M. (2003). *La motivación para aprender*. España: Popular.
- Alfaro Torres, R. (2004). *El juego una necesidad vital*. La Habana.
- Bandura, A. (2005). *Pensamiento y Accion: Fundamentos sociales*. Barcelona.
- Bear MF, C. B. (2002). *Neurociencia: Explorando el cerebro*. Barcelona.
- Borkmin, D. B. (2004). *Psicología del juego*. La Habana.
- Díaz Barriga, Á. (2002). *Didáctica: Aporte para una polémica*. Buenos Aires: Aique.
- Dr Mora, C. (2005). *Importancia de la Inteligencia Emocional en el crecimiento personal*. Venezuela.
- Elias, M., & Tobias, S. y. (2004). *Educación con inteligencia emocional*. Barcelona.
- Franklin, F. E. (2005). *Manuales Administrativos*. Mexico.
- Gardner, H. (2006). *Inteligencias Múltiples*. Buenos Aires, Argentina.
- Gardner, H. (2001). *La Inteligencia Reformulada*. Barcelona.
- Goleman, D. (2004). *La Inteligencia Emocional*. Barcelona. Kairos.
- Goleman, D. (2005). *La Inteligencia Emocional*. Buenos Aires, Argentina.
- Gomez, C. (2005). *Sistemas Administrativos*. Mexico.

Kandel ER, S. J. (2004). *Principios de Neurociencia*. Madrid.

Martin, D. y. (2001). *Que es la Inteligencia Emocional*. Argentina.

MARTIN, D. Y. (2001). *Que es la Inteligencia Emocional*. Argentina.

Moll, L. C. (2005). *Vigotsky y la Educacion*. Estados Unidos.

Nérici, I. (2003). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.

Pueyo, A. A. (2003). *Inteligencia y Cognición*. Barcelona.

Santrock, J. (2002). *Psicología de la Educación*. México: McGraw- Hili.

Valles, A. y. (2004). *Inteligencia Emocional, Aplicaciones Educativas*. Madrid.

Yturralde Tagle, E. (2012). *La lúdica en el aprendizaje experiencial*.

**ANEXOS**



6. ¿Te sientes motivado para cumplir tus tareas escolares?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
7. ¿Puedes controlar tus estados de ánimo?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
8. ¿Eres solidario con tus compañeros de clase?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
9. ¿Tus padres te demuestran afecto?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
10. ¿Tus padres se demuestran afecto mutuo?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )

Gracias por tu colaboración

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

Encuesta dirigida a los estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica, paralelos A y B de la Escuela Centro Escolar Ecuador.

**Objetivo:** Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de la Escuela Centro Escolar Ecuador de la ciudad de Ambato

**Instrucciones:**

- Lea detenidamente cada pregunta antes de contestar
- Marque con una X una sola opción

Cuestionario

1. ¿Qué clase de actividades utiliza el docente para la consolidación de conocimientos?  
Repetición ( )  
Memorización ( )  
Juegos ( )  
Verbalización ( )
  
2. ¿Es participativo en clase?  
Mucho ( )                                  Poco ( )                                  Nada ( )
  
3. ¿Las clases le resultan dinámicas?  
Mucho ( )                                  Poco ( )                                  Nada ( )
  
4. ¿qué clase de juegos se realiza en clase para motivar los aprendizajes?  
Crucigramas ( )                                  Métodos activos ( )  
Dinámicas ( )                                  Métodos productivos ( )  
Debate ( )  
Motivaciones ( )  
Canciones ( )
  
5. ¿Se muestra usted afectivo con sus compañeros de clase?  
Mucho ( )                                  Poco ( )                                  Nada ( )

6. ¿Te sientes motivado para cumplir tus tareas escolares?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
7. ¿Puedes controlar tus estados de ánimo?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
8. ¿Eres solidario con tus compañeros de clase?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
9. ¿Tus padres te demuestran afecto?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )
10. ¿Tus padres se demuestran afecto mutuo?  
Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )

Gracias por tu colaboración

### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Meses y semanas	2012												2013									
	OCT			NOV			DIC			ENE			FEB			MAR						
	Actividades																					
1. Elaboración del Proyecto																						
2. Prueba piloto																						
3. Elaboración Marco Teórico																						
4. Recolección de Información																						
5. Procesamiento de Datos																						
6. Análisis de Resultados																						
7. Formulación de Propuesta																						
8. Redacción Informe																						
9. Transcripción del Informe																						
10. Presentación																						

# **CENTRO ESCOLAR "ECUADOR"**

## **PIONEROS EN LA EDUCACIÓN DE CALIDAD**

Rocafuerte 14-44 Y Castillo

TELÉFONO: 2821028

ceecuador@mblatinmail.com

Ambato – Ecuador

---

Ambato, 1 de abril del 2013

Doctora M.Sc.:

Anita Espín

TUTORA DE TESIS

Presente.-

De mi consideración:

Yo Dra. Somnia Ibarra Báez, en calidad de Directora de la Escuela Particular Laica Centro Escolar "ECUADOR", me dirijo a usted para informarle que la señorita: ELSA ADRIANA MORALES GALARZA con Cédula de Ciudadanía 180371652-9 Egresada de la Carrera de Educación Básica; ha sido autorizada para realizar la investigación de su tesis de grado en la Institución.

Atentamente,

  
Dra. Somnia Ibarra Báez  
DIRECTORA



CENTRO ESCOLAR ECUDOR  
LISTA DE ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO “A”

- 1 Acurio Mora Emily Alejandra
- 2 Alvarez Torres Juan Andrés
- 3 Andocilla Miranda Mishelle Fernanda
- 4 Aguirre Cárdenas Hermione Carolina
- 5 Ayala Torres Emilia Alejandra
- 6 Barclay Acurio Stephania Yamilé
- 7 Balladares Fiallos Alan Santiago
- 8 Collantes Hernandez Alex André
- 9 Caguana Lasluisa Dayana Carolina
- 10 Granda Salazar Andrés Israel
- 11 Naranjo Guevara Naomi Elizabeth
- 12 Núñez Guevara Emily Alejandra
- 13 Padilla Batallas Amelia Paris
- 14 Pasquel Ávalos Joel Xavier
- 15 Proaño Mayorga Dayana Monserrate
- 16 Sánchez Sánchez Justin Steven
- 17 Sandoval Morales Iván Francisco
- 18 Salazar Macías Rosa Elena Marisol
- 19 Semanate Bedón Joel Alessandro
- 20 Vaca Romero Lisbeth Stephania
- 21 Villavicencio Muñoz Gustavo Andrés
- 22 Villegas Vásconez Sebastián Patricio
- 23 Zhuang Zhigüe Yian David

CENTRO ESCOLAR ECUDOR  
LISTA DE ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO “B”

- 1 Acurio Mora Emily Alejandra
- 2 Alvarez Torres Juan Andrés
- 3 Andocilla Miranda Mishelle Fernanda
- 4 Aguirre Cárdenas Hermione Carolina
- 5 Ayala Torres Emilia Alejandra
- 6 Barclay Acurio Stephania Yamilé
- 7 Balladares Fiallos Alan Santiago
- 8 Collantes Hernandez Alex André
- 9 Caguana Lasluisa Dayana Carolina
- 10 Granda Salazar Andrés Israel
- 11 Naranjo Guevara Naomi Elizabeth
- 12 Núñez Guevara Emily Alejandra
- 13 Padilla Batallas Amelia Paris
- 14 Pasquel Ávalos Joel Xavier
- 15 Proaño Mayorga Dayana Monserrate
- 16 Sánchez Sánchez Justin Steven
- 17 Sandoval Morales Iván Francisco
- 18 Salazar Macías Rosa Elena Marisol
- 19 Semanate Bedón Joel Alessandro
- 20 Vaca Romero Lisbeth Stephania
- 21 Villavicencio Muñoz Gustavo Andrés
- 22 Villegas Vásquez Sebastián Patricio
- 23 Zhuang Zhiguo Yian David

CENTRO ESCOLAR ECUDOR  
LISTA DE ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO “B”

- 1 Aldás Jácome Juan Bryan
- 2 Arcos Constante Danilo Alexander
- 3 Cordovez Sánchez Stieen Javier
- 4 De la Cruz Pinto Andrea Pamela
- 5 Guamán Ronquillo Katherine Adrián
- 6 Guangasig Torres Johana Elizabeth
- 7 Lescano Espinoza Jessica Paulina
- 8 Lobato Saltos Bertha Marisol
- 9 López Morales Anthony Alexander
- 10 López Peralta Erika Pamela
- 11 Manjarrez Moreta Alex Vladimir
- 12 Merino Constante Luis Fernando
- 13 Mosquera Espinoza Gabriel Gustavo
- 14 Naranjo Nieto Kevin Daniel
- 15 Noguera Saltos Danny Fabián
- 16 Robalino Freire Erika Alexandra
- 17 Rodríguez Jerez Jessica Carolina
- 18 Salazar Ponce Edison Fernando
- 19 Saltos Medina Lenin Israel
- 20 Torres Melo Katty Elizabeth