

Estrategia lúdico pedagógica “VIVENCIOMETRO”, para mejorar la expresión y
Comunicación de las emociones en el aula.

Gustavo Adolfo Mora Arguello

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Elizabeth Rengifo Guerrero

Licenciada en Psicología y Pedagogía. Especialista en Gerencia Social de la
Educación y Magister en Desarrollo Educativo y Social

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Marzo de 2021

RESUMEN

Con esta propuesta de investigación, se pretende diseñar una estrategia lúdica y pedagógica que fomente la expresión y comunicación de las emociones de los estudiantes de grado cuarto, de la Institución Educativa Técnica Bicentenario teniendo en cuenta el contexto y la forma en que actualmente se vienen manifestando la convivencia, todo ello con el fin de trabajar con una estrategia que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje, en cada una de las asignaturas que ofrece el currículo académico y conocer la realidad en la que se está manifestando la comunicación de las emociones, el nivel de asertividad y los efectos en la convivencia de los estudiantes. El enfoque metodológico de esta propuesta investigativa es de carácter cualitativo.

Palabras clave: comunicación, expresión de emociones, proceso Enseñanza-aprendizaje, estrategia lúdica.

ABSTRACT

With this research proposal, it is intended to design a playful and pedagogical strategy that encourages the expression and communication of the emotions of the fourth grade students of the Bicentennial Technical Educational Institution, taking into account the context and the way in which they are currently manifesting. coexistence, all in order to work with a strategy that favors the teaching-learning process, in each of the subjects offered by the academic curriculum and to know the reality in which the communication of emotions is manifesting, the level of assertiveness and the effects on the students' coexistence. The methodological approach of this research proposal is qualitative in nature.

Keywords: communication, expression of emotions, Teaching-learning process, playful strategy.

CONTENIDO

1. PROBLEMA.....	1
1.1 Planteamiento del problema.....	1
1.2 Formulación del problema	1
1.3 Pregunta orientadora	2
1.4 Objetivos	2
1.4.1 Objetivo general.....	2
1.4.2 Objetivos específicos.	2
1.5 Justificación	3
2. MARCO REFERENCIAL.....	4
2.1 Antecedentes investigativos.....	4
2.2 Marco teórico	6
3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	10
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	10
3.1.1 Enfoque de Investigación.....	10
3.1.2 Tipo de Investigación.....	10
3.2 Línea de investigación institucional.....	11
3.3 Población y muestra.....	11
3.4 Instrumentos de investigación.....	12
4. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.....	12
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	18
6. REFERENCIAS.....	20
7. ANEXOS	23

1. PROBLEMA

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN DE LAS EMOCIONES EN EL AULA

1.1 Planteamiento del problema

La comunicación asertiva y los hábitos de aula permiten la mejora del ambiente en el cual los estudiantes puedan entender la importancia de la educación como medio de crecimiento en su vida, permitiéndoles tener herramientas claras que potencien las diferentes habilidades y les permitan afianzar la apropiación de saberes para el manejo de sus valores, emocionalidad y afectividad en su diario vivir.

En la institución educativa técnica bicentenario en el grado cuarto se evidencian problemas de comunicación, los estudiantes presentan dificultades en la regulación de convivencia y en propiciar un ambiente de aula idóneo para la realización de las diferentes actividades académicas propuestas, todo esto a partir de dificultades en la expresión de las emociones.

1.2 Formulación del problema

Teniendo en cuenta que el trabajo se realiza con una comunidad con dificultades en la expresión de sus emociones es importante reconocer como los contextos familiares aportan de manera significativa al desarrollo a nivel de convivencia de los estudiantes en la institución, a partir de una mala expresión de las emociones en el hogar que derivan en posturas que entorpecen los procesos, evidenciado de manera constante en los problemas de comunicación en los estudiantes, lo cual dificulta de manera significativa el desarrollo de las actividades académicas y la convivencia con situaciones que desvían el proceso educativo y no permiten el avance en la estructura del ser integral que busca la institución.

1.3 Pregunta orientadora

¿De qué manera se pueden favorecer la expresión de las emociones y la comunicación, en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnica bicentenario?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general.

Diseñar una estrategia lúdico pedagógica que permita favorecer la expresión y comunicación de las emociones en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnica bicentenario.

1.4.2 Objetivos específicos.

Identificar la expresión de emociones de los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnica bicentenario y su afectación en los procesos de comunicación con su entorno en el desarrollo de las actividades en el aula.

Diseñar un plan estratégico a partir de la implementación de un Vivenciometro que favorezca los procesos de comunicación y habilidades sociales en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnica bicentenario a partir de la expresión de emociones.

Crear un ambiente lúdico que fomente la escucha y el dialogo asertivo a partir de la expresión de las emociones.

1.5 Justificación

La educación es fundamental en el desarrollo humano en la búsqueda de personas integrales que puedan aportar de forma significativa a la comunidad, siendo necesario identificar estrategias y herramientas que puedan propiciar ambientes de aula que faciliten los procesos académicos y de convivencia, así como motivando a los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa técnica bicentenario en el desarrollo de las actividades propuestas, lo cual pueda mejorar la comunicación en el aula y transmitirlo a su entorno y en las relaciones sociales en su vida, pues es importante resaltar como las nuevas estrategias pedagógicas encaminadas a la innovación educativa están prestas a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo en el estudiantado el seguimiento de instrucciones expresando las emociones de manera correcta lo cual pueda aportar de manera significativa al crecimiento de habilidades y destrezas que faciliten la recepción de saberes lo cual pueda apoyar todos sus procesos cognitivos y educativos en la institución.

2. MARCO REFERENCIAL

Teniendo en cuenta el tema de este proyecto es necesario mencionar algunos antecedentes e investigaciones que puedan establecer un camino al trabajo basado en estrategias lúdicas y como estas pueden mejorar la convivencia, adicional del fortalecimiento de la expresión de las emociones, mejoramiento de las relaciones en el aula, y el desarrollo de las actividades académicas propuestas, pues estos temas son necesarios para el proyecto, en la búsqueda de dichas estrategias.

2.1 Antecedentes investigativos

La inteligencia emocional en educación primaria y su relación con el rendimiento académico

La investigación realizada por Valenzuela & Portillo (2018), aborda la inteligencia emocional en un escenario educativo del nivel primaria, con una perspectiva de habilidades afectivas personales y sociales lo cual hace que un individuo aprenda a conocerse a sí mismo y a relacionarse mejor con las demás personas. El análisis se ubica en el paradigma cuantitativo, de diseño transversal, no experimental. Se establecen el factor de inteligencia emocional desde las dimensiones de percepción, regulación y comprensión, las cuales se relacionan con el rendimiento académico.

Se encuentra relación significativa entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico lo cual se va a trabajar también en la presente investigación con los estudiantes del grado cuarto. Los autores concluyen que la relación de estos dos factores radica en poner especial atención en los sentimientos de estudiantes (factor emocional), ya que queda manifiesto que no pueden expresar lo que sienten adecuadamente.

Coefficiente emocional en niños y adolescentes de Boyacá, Colombia. Estudio comparativo

Este proyecto de investigación muestra un comparativo de inteligencia emocional de niños, que se encuentran en un rango de edad 8-10 y 11-16 años. Se tomó una muestra para el estudio de 1451 estudiantes de tres provincias del departamento de Boyacá. La investigación se realizó desde una perspectiva cuantitativa. Entre los resultados los investigadores destacan las diferencias estadísticas significativas en las que los niños presentaron mejores condiciones que los adolescentes, pueden estar relacionadas con los planteamientos de Pastor et al. (2019) respecto a los conflictos y emociones con tendencia negativa que suelen tener los adolescentes. Se destaca la importancia que mencionan (Buitrago, et al., 2019) en ser necesario apostar firmemente desde las instituciones educativas por la creación de ambientes positivos de aprendizaje, fundamentados en la alfabetización emocional de niños y jóvenes.

El arte como medio para potenciar la capacidad emocional en las agentes educativas

En la investigación se plantea como problemática la falta de capacitación y formación laboral de las Agentes educativas del municipio de Soacha, se resalta que los esfuerzos por suplir esta necesidad continúan en aumento, gran parte de ellas ejecutan su labor de forma empírica y a partir de sus experiencias comprenden la dinámica y su importante función en la comunidad, y así, algunas de ellas dejan de verse como simples cuidadoras para verse como Agentes Educativas.(Benavidez, 2017, p.10), lo más destacado dentro de los hallazgos de este trabajo de grado y aporte a la presente investigación se encontró: Fortalece la Capacidad de Regulación Emocional desde la mirada laboral, que permite redescubrir habilidades propias que pueden ser aplicadas de forma personal y grupal, si bien se evidencian dificultades de relaciones laborales con sus compañeras y padres usuarios que involucran sus emociones.

2.2 Marco teórico

Las teorías y conceptos que permitirán la comprensión de este proceso investigativo, enmarcan el trabajo en aula desde la teoría constructivista, el desarrollo de competencias emocionales en los estudiantes de primaria y la contextualización de estrategias lúdicas pedagógicas que fortalezca la expresión, manejo y comprensión de las emociones de los estudiantes.

Actualmente el Plan Decenal de Educación 2016-2026 se hace mención a aspectos como: Garantizar la educación integral en los distintos niveles de formación, incorporando tendencias actuales que buscan generar procesos educativos innovadores. Permitir la inclusión, la equidad y la justicia social. (Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2017).

Aportes del constructivismo en términos de aprendizaje significativo.

En el área educativa se tiene la concepción de la teoría constructivista que manifiesta el aprendizaje del sujeto, desde un proceso activo de construcción del conocimiento en la cual el profesor es un guía y orientador del proceso para conseguir un aprendizaje significativo, basado en lo social- histórico y cultural Lev Vigostky (1936). Como afirma David Ausubel (1983): [...] el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsuntor” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras (p. 14).

Cuando existe en el aula una interacción de los estudiantes en su proceso de Enseñanza – Aprendizaje, es una muestra de desarrollo cognitivo y relación con el constructivismo (Araya, Alfaro & Andonegui, 2007, p.77); entonces considerar la

implementación de estrategias lúdicas el aula hace referencia hacía: planificación, procedimientos, actividades y resultados concretos, con aprendizaje significativo bien sea en una persona o en un grupo de individuos, como se abordara en esta investigación a manera de observación y registro vivencial con los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa técnica bicentenario.

La inteligencia emocional y el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Salovey y Mayer (1990) desarrollaron el concepto de inteligencia emocional, la cual en una definición inicial dice ser la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar esta información para distinguir entre los propios pensamientos y acciones. Esta primera acepción se ha ido reformulando en la medida en que va profundizando el concepto en la vivencia, experiencias y aportaciones de diferentes autores (Mayer, Caruso & Salovey, 1999, 2001; Mayer & Salovey, 1993, 1997, 2007; Mayer, Salovey & Caruso, 2000) hasta concebirse de una manera estructura como:

“la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones exactas, acceder y generar sentimientos que faciliten el pensamiento, comprender emociones y regularlas para permitir no solo el crecimiento emocional sino también el intelectual” (Mayer & Salovey, 1997).

Por su parte, (García et al., 2012, p.8) hace una revisión literatura sobre aspectos teóricos y metodológicos además de realizar un aporte interesante en la relación inteligencia emocional y habilidades afectivas personales y sociales, lo cual destaca la forma en que el individuo aprende a conocerse a sí mismo y tener una buena relación con el entorno, todo ello hace que se fomente una cultura en la que los niños se eduquen como seres humanos íntegros, con un alto nivel de autonomía y toma de decisiones en la resolución de problemáticas, propias de su contexto social.

En el informe Replantear la educación (Unesco, 2015) plantea la necesidad de superar el aprendizaje académico tradicional y de propiciar un planteamiento holístico de la educación y del aprendizaje, para superar las dicotomías tradicionales entre los aspectos cognitivos, emocionales y éticos.

Las estrategias lúdicas pedagógicas y el manejo de las emociones

La lúdica hace parte del desarrollo personal y es una actividad complementaria que le da sentido a la vida y la enriquece diariamente.

La lúdica adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, valor expresivo, y las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural (Huizinga, 2005, p. 26).

Para dar continuidad a esta concepción, la lúdica se comprende como una necesidad del ser humano de comunicarse, sintiendo y produciendo emociones orientadas al gozo, en el contexto educativo sobre el cual se aborda la presente investigación, juega un papel importante la medicación, esta estrategia se debe abordar en todo momento, se crea experiencia teniendo en cuenta elementos como: los gustos e intereses de los estudiantes, permitiéndoles establecer y fortalecer relaciones con sus compañeros.

Según (Tébar, 2009) “Cuando seleccionamos los estímulos, cuando escogemos las estrategias, cuando estructuramos una información, cuando clasificamos los temas o contenidos con una finalidad determinada, actuamos como mediadores”. Es decir que analizar y reflexionar acerca de las vivencias y las emociones que manifiestan los estudiantes del grado cuarto.

Robert Plutchik (1970) define las emociones básicas en ocho (Alegría, confianza, Miedo, Sorpresa, Tristeza, Disgusto, Enojo, Anticipación), teniendo cada una de estas emociones un propósito específico. Según lo mencionado por Plutchik, para poder trabajar las emociones se deben comprender como la respuesta conductual de un estudiante en

reacción a las diferentes situaciones que se presentan en el contexto social, permitiéndoles reconocer los sentimientos propios y los de los demás y así poder gestionar las emociones para mejorar sus conductas de comportamiento y las relaciones interpersonales con su entorno educativo. Se provee utilizar una estrategia denominada VIVENCIOMETRO, el cual es un recurso que permite expresar el estado emocional del estudiante a partir del uso de “emoticones” y permitir analizar los cambios que se puedan evidenciar emocionalmente; que les gusta, aspectos positivos y relevantes de acuerdo a la asignatura y la interacción con los docentes de cada asignatura.

Según lo plantea Ibarra (2018) en el escenario escolar la comunicación tiene lugar de la siguiente manera: “La comunicación interpersonal que tiene lugar en el escenario escolar representan un factor significativo en la formación y desarrollo de la personalidad de los educandos. En la medida que nos aproximamos más a la comprensión de los mecanismos psicológicos de este proceso interaccionar podremos realizar la intervención escolar más efectivas y orientar mejor a maestros, alumnos y padres y madres.”. Es importante reconocer como el docente debe tener presente como las experiencias lúdicas que proponga debe favorecer las dimensiones del estudiante. Entre estas dimensiones podemos resaltar la dimensión emocional en búsqueda de la identificación y su correcta expresión en las diferentes situaciones que se presentan en el día a día en el ambiente educativo.

La comunicación en el aula.

Al ser la comunicación primordial en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje y teniendo en cuenta el impacto en el proceso, que también puede verse reflejado como la retroalimentación por parte del emisor o feedback, le sería difícil establecer al profesor una enseñanza adecuada, que implique la construcción de un aprendizaje significativo y

constructivista. Es, pues, una comunicación bidireccional que debe utilizar el educador como fuente de información para detectar fallos y aciertos en su trabajo educativo, para subsanar carencias de información de los alumnos y para confirmar la consecución de los objetivos propuestos y controlar el proceso seguido (Bernardo, 2011: 19).

3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque y tipo de investigación

3.1.1 Enfoque de Investigación.

Con respecto al enfoque lo cualitativo “estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de o interpretar los fenómenos de acuerdo a los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales, entrevistas, experiencia personal, etc., que describen la rutina, las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas” (Flores, García, & Rodríguez, 1996, pág. 10).

En la presente investigación, se aborda un enfoque cualitativo, con el fin de lograr una identificación de las emociones propias de los estudiantes y la forma en que las comunicaran durante el proceso educativo, mediante la estrategia lúdica que se propone.

3.1.2 Tipo de Investigación.

Heidegger propuso la hermenéutica como propia para el estudio de la accionar humano. Desde la exploración se investiga en el entorno del mundo real, se estudian los procesos sociales, Entender a las personas dentro del marco de ellas mismas.

A partir de la información que será recolecta desde la manifestación y comportamientos de los estudiantes del grado cuarto de la institución, se tienen en cuenta aspectos del enfoque como son la manera en que la persona se ve a sí misma y se expresa

de manera diferente a la escrita o por medio de la palabra, con ello también se pretende interpretar y revelar una realidad social del individuo, esto con el fin de generar cambios positivos en la comunicación de sus emociones e incluso en espacios en los que comparte de manera colectiva y el carácter dialógico; lo cual se utilizará para dar respuesta a un sin número de interrogantes que están surgiendo en la cotidianidad del aula.

3.2 Línea de investigación institucional

La propuesta de investigación se centra en la línea de investigación denominada evaluación, aprendizaje y currículo, ya que se abordará a partir de una estrategia lúdica y pedagógica el manejo de las emociones de los estudiantes, que permita el desarrollo integral de los mismos fortaleciendo sus habilidades para lograr una buena comunicación desde su rol; y fomentando la misión de la institución.

3.3 Población y muestra

La institución Educativa Técnica Bicentenario es denominada como la población o campo de estudio para la presente propuesta investigativa, teniendo en cuenta que es una institución de carácter público, con una capacidad máxima para acoger a 1440 estudiantes desde los grados Transición a Once; y con la cual se trabajara una muestra de 120 estudiantes del grado cuarto. La institución hace parte de la gran familia "Fe y Alegría", un Movimiento de Educación Popular Integral basado en los valores de justicia, libertad, participación, fraternidad, respeto a la diversidad y solidaridad, en búsqueda de promover el desarrollo integral de la comunidad, potenciando el desarrollo de competencias intelectuales, sociales y tecnológicas.

3.4 Instrumentos de investigación

La encuesta de tipo cualitativo se utiliza para “determina la diversidad de algún tema de interés dentro de una población dada. Este tipo de encuesta no tiene en cuenta el número de personas con las mismas características (el valor de la variable) sino que establece la variación significativa (las dimensiones y valores relevantes) dentro de esa población” (Jansen, 2012, p.3).

Para llevar a cabo la investigación se propone dos instrumentos de trabajo para la recolección, análisis e interpretación de los datos, en primer lugar se diseña una cuestionario teniendo como referencia el (Test de Mesquite), con el contenido de la información inicial que será aplicada a toda la muestra que es el grado cuarto de la institución educativa; y como segundo instrumento se propone un formato designado “bitácora” donde los docentes que estén presentes en el aula por los últimos 20 minutos antes de culminar la jornada registran la reacción emocional que expresen los estudiantes luego de haber aplicado la estrategia lúdica propuesta como intervención, esta será analizada al finalizar cada semana.

4. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Título. “El Vivenciometro”.

Descripción

En la presente propuesta de investigación se plantea una estrategia lúdica que permita la expresión y la comunicación de las emociones en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Bicentenario. La estrategia de intervención que se plantea para dar solución a la problemática abordada se denomina “Vivenciometro”, que tiene como objetivo identificar y motivar a los estudiantes a participar en una

estrategia lúdica, que será desarrollada por los mismos estudiantes y socializada con los docentes semanalmente.

Con el Vivenciometro se pretende una manifestación simbólica de las emociones por parte de los estudiantes, ya que estos en ocasiones no consiguen una manifestación o comunicación de las mismas de manera verbal o escrita, es una actividad que permitirá la confianza, motivación y reflexión, además de lúdica que la hace ser de interés y a su vez participativa para los estudiantes.

El trabajo investigativo será fundamentado en la Institución Educativa Técnica Bicentenario, con los estudiantes del grado cuarto, como población de estudio, ya que estos han presentado una serie de inconvenientes al momento de manifestar emociones, lo cual dificulta la comunicación con respecto al estado emocional y rendimiento académico del estudiante; se vienen presentando inconformidades en la convivencia del aula y el manejo que le dan los docentes a estas situaciones con las actividades que proponen no es del todo suficiente para lograr un desarrollo integral en el estudiante.

Para obtener la recolección de información inicial que permita identificar la manera en que se están manifestado y el tipo de emoción concurrente en el aula se pretende desarrollar una encuesta orientada por los docentes hacia los estudiantes, para posteriormente realizar el análisis de esta e iniciar la construcción del material necesario para la aplicación de la estrategia de intervención, involucrando a los estudiantes en dicha construcción (diseño de emoticones).

Justificación

Partiendo de la observación de los docentes con respecto a las experiencias que se tienen en la expresión de emociones y en diferentes situaciones relacionadas con la

comunicación de las mismas, los docentes identificarán la necesidad de implementar estrategias que propicien un ambiente de aula encaminado al buen desarrollo de los procesos académicos y de convivencia, e incluso que generaran una motivación para la manifestación de las emociones del estudiante, consideradas importantes en el desarrollo integral del estudiante y están encaminando el aprendizaje significativo.

Esta estrategia de intervención aun cuando se propone para una muestra que es el grado cuarto de la institución educativa, podría ser de gran utilidad en general para el nivel de primaria, con el fin de conseguir mejorar los niveles de comunicación de las emociones en la cotidianidad y en general esta comunidad educativa; el Vivenciometro siendo una estrategia lúdica permitirá mayor motivación y participación por parte de los estudiantes que conforman este nivel de escolaridad.

Objetivo

Organizar una estrategia lúdica que fortalezca la comunicación de las emociones de los estudiantes, mejorando la convivencia y el desempeño académico del aula.

Estrategias y actividades

Fase 1: Inicialmente se realizará la encuesta diseñada para la recolección de información, que permita conocer como se está manifestando la comunicación de las emociones de los estudiantes del aula antes de poner en marcha la estrategia lúdica (anexo 1).

Fase 2: El diseño de emoticones; para esta actividad se facilitará por parte del profesor los materiales y recursos necesarios (papel ceda de colores, foami, palos de paleta, tijeras, marcadores, pegante, entre otros...) para que cada uno de los estudiantes

diseñe sus emoticones de acuerdo con las siguientes emociones: Alegría, Tristeza, Ira, Sorpresa, Miedo, Desagrado.

Fase 3: Interacción con la estrategia lúdica; cada uno de los estudiantes en el transcurso de la jornada escolar y en las diferentes asignaturas, representaran de manera simbólica a partir de los emoticones diseñados, emocionalmente cómo se siente con las actividades realizadas durante cada sesión o trabajo por asignatura.

Fase 4: Socialización al finalizar la jornada escolar, cada profesor que se encuentre en el aula durante los últimos 20 minutos de clases, realizará una socialización en donde permita la manifestación de las emociones experimentadas por parte de los estudiantes durante la jornada escolar; Lo cual estará soportado en la bitácora realizada.

Fase 5: Análisis e interpretación de la información recolectada, mediante una socialización semanal realizada los días viernes, los profesores analizaran y reflexionaran en torno a los avances de la estrategia de intervención implementada, para ello se basan en los apuntes suministrados en la bitácora (anexo 2) recolectada durante la semana.

Personas responsables

Para que exista un buen manejo e implementación de la estrategia de intervención, será necesario el apoyo y compromiso de todos y cada uno de los docentes que interactúan con los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Bicentenario.

Beneficiarios

Los directamente beneficiados en un primer lugar son los estudiantes del grado cuarto, ya que la estrategia servirá para que se dé una mejor comunicación de sus emociones, en segundo lugar los docentes que interactúan con estos estudiantes ya que

tendrán una mejor comprensión de las situaciones e implementar las estrategias adecuadas a nivel de la asignatura, a largo plazo y de acuerdo con los resultados obtenidos toda la institución educativa técnica bicentenario será beneficiaria de esta estrategia de solución a la problemática.

Recursos

Existen dos tipos de recurso en esta propuesta, el recurso humano que son los docentes que interactúan a diario en la jornada escolar con los estudiantes del grado cuarto y el físico representado en las instalaciones (aulas y demás espacios del colegio), herramientas y materiales para desarrollar la estrategia.

Evaluación y seguimiento

- Se evaluará la participación del estudiante, el nivel y la manera en que comunica sus emociones, durante el desarrollo de las diferentes actividades en cada asignatura que conforma la jornada escolar.
- Es importante que los responsables (docentes) evidencien y destaquen aspectos que sean relevantes para el desarrollo de la propuesta.
- Se realizará un análisis constante de la interacción que se dé entre el estudiante y el material suministrado para el desarrollo de la estrategia.
- La constancia en la manera adecuada en que se utilizará el recurso con el que cada estudiante debe interactuar en la jornada (emoticones elaborados).
- Concientizar permanente a los estudiantes, en que consiste y cuál es el objetivo la estrategia lúdica.

- Se conservarán los recursos en un buen estado, fomentando la convivencia y la responsabilidad a cada estudiante.
- Evaluación permanentemente al terminar de la jornada; cuales estudiantes se destacan con la actividad y pueden representar el liderazgo de la misma.
- El docente suministrara a diario la información necesaria en la bitácora para realizar semanalmente el análisis y la reflexión de ese consolidado.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El diseño de la estrategia de intervención propuesta “Vivenciometro” para ser desarrollada como estrategia lúdica pedagógica en la Institución Educativa Técnica Bicentenario, con los estudiantes del grado cuarto, es una herramienta que se considera pertinente para obtención de expresiones y comunicación de emociones por parte de los estudiantes, esta estrategia permitirá abordar aspectos académicos en pro de las mejoras en el diseño curricular y convivencia escolar que en su momento requiera el plan educativo brindado por la institución.

Según Bishop citado por (Giraldo, Osorio, Florez, 2015) se dice que la asertividad se define como la capacidad de mejorar nuestra habilidad en el trato con los otros, y más exactamente, como "el saber escuchar y responder a las necesidades de otros sin descuidar los propios intereses o comprometer nuestros principios” Los recursos del plan estratégico que se diseñe para trabajar con estudiantes del grado cuarto, representan la lúdica, manifiesto que se considera permitirá que los estudiantes se involucren en la estrategia de intervención, generando un aprendizaje significativo en la construcción de su integralidad, permitiéndole afrontar situaciones diversas, en el contexto personal y académico.

Recomendaciones

A partir del diseño del plan estratégico y al ser implementado con los estudiantes del grado cuarto, luego de un tiempo determinado por las directivas de la institución se podrá dar inicio a la construcción de un plan estratégico más amplio, que permita fortalecer y favorezca los procesos de comunicación y habilidades sociales de los demás

estudiantes del nivel de primaria y además reconozca un desarrollo integral a partir de la escucha y dialogo asertivo a la cual induce la implementación de la estrategia lúdica.

La estrategia lúdica planteada en la propuesta de investigación, siendo una actividad centrada en la expresión y comunicación de emociones, influye de manera primordial en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la comunidad educativa, tanto así que del manejo que se le dé a las diferentes situaciones expuestas en el contexto de la institución educativa, serán consideradas emociones positivas cuando feliciten este proceso y negativas cuando se logre identificar qué es lo que dificulta dicho proceso.

6. REFERENCIAS

- Acero, L. M. (2020). Relación de la inteligencia emocional y el logro de aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5° de secundaria “María Auxiliadora” Puno-2019. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/14259>
- Barba, N. G. S., & Salguero, C. P. G. (2017). Autoestima, educación emocional y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas. *Boletín Redipe*, 6(5), 84-92. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6132729>
- Benavidez, V., & Flores, R. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Wimb Lu*, 14(1), 25-53. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/wimblu/article/view/35935>
- Gallego, J. (2018). Avances en la formación y aplicaciones de la actividad física y el deporte inclusivo. *Avances en la formación y aplicaciones de la actividad física y el deporte inclusivo*, 1-186. Recuperado de: <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4422514>
- Garcés, L. M. C., Monsalve, P. I. H., Chavarriaga, C. P., & Moreno, J. A. T. (2017). Pilares de la educación inicial: mediadores para el aprendizaje. *JSR Funlam Journal of Students' Research (histórico)*, (2), 86-94. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/wimblu/article/view/35935>
- García Ibarra, A. F., Mesa Medina, J. F., Patiño Mora, N. P., & Vera Agudelo, D. T. (2018). Formación ciudadana: un camino hacia la transformación de la convivencia escolar. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/12071>

- Gutiérrez-Torres, A. M., & Buitrago-Velandia, S. J. (2019). Las habilidades socioemocionales en los docentes: herramientas de paz en la escuela. *Praxis & Saber*, 10(24), 167-192. Recuperado de:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2216-01592019000300167&script=sci_abstract&tlng=fr
- Hernández-Carrera, R. M. (2018). La comunicación en el proceso de enseñanza–aprendizaje: su papel en el aula como herramienta educativa. *CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, (41). Recuperado de:
<https://revistascientificas.us.es/index.php/CAUCE/article/view/9244>
- Herrera, C. D. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista *Universum. Revista general de información y documentación*, 28(1), 119.
- León Alarcón, V. X. (2017). Lúdica como herramienta potenciadora de la comunicación asertiva. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1055>
- Mescoco, E. C. (2019). Hacia una mirada antropológica del aprendizaje invertido. *Educación*, 25(2), 143-148. Recuperado de:
<http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2042>
- Negrelli, F., Capell, M. S., Ferreras, C., & Moyetta, D. (2019). Hacia la complementariedad de la evaluación certificativa y formativa en el área de Lengua, Gramática y Fonética Inglesas: El rol de los materiales didácticos. *Anuario Digital de Investigación Educativa*, (2). Recuperado de:
<http://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adiv/article/view/4233>

Padilla, X. A. (2020). Protocolo para abordar el estudio prosódico de las emociones en el habla espontánea. *PHONICA*, 16, 4-35. Recuperado de:

<https://revistes.ub.edu/index.php/phonica/article/view/31819>

Rebolledo, C. C. (2018). Educación socioemocional: la frontera educativa del siglo xxi.

Recuperado de: <https://biblat.unam.mx/hevila/Didac/2018/no72/5.pdf>

Simbaqueva Piraban, A. (2020). Una mirada lúdica a la comprensión literal e inferencial en estudiantes de grado tercero del Colegio San Francisco IED. Recuperado de:

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2768>

Valenzuela-Santoyo, A. D. C. (2018, 19 julio). La inteligencia emocional en educación primaria y su relación con el rendimiento académico. Recuperado de:

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582018000300228&script=sci_arttext

Vázquez, P. M. (2020). *Intervalos de referencia e interpretación del hemograma en recién nacidos sanos en sangre venosa* (Doctoral dissertation, Universidad Católica de Córdoba).

7. ANEXOS

ENCUESTA

COMUNICACIÓN EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 4º, INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA BICENTENARIO

De acuerdo con el enunciado responde las siguientes preguntas, recuerda que no es una evaluación de un tema específico, solo nos interesa conocer tu opinión de cada una de las situaciones aquí expuestas.

La forma correcta de responder es la siguiente: Selecciona tu respuesta y márcala con una X.

Esta es un ejemplo:

¿Cuándo estás enojado eres grosero (a) con tus compañeros del salón?

- A. Nunca
- B. A veces
- C. Siempre

1. ¿Cuándo te sientes triste, te gusta que los demás te escuchen?
 - A. Nunca
 - B. A veces
 - C. Siempre

2. ¿Crees que eres una persona a la que le cuesta expresar lo que le pasa?
 - A. Nunca
 - B. A veces
 - C. Siempre

3. Te encuentras en el aula realizando una actividad de artística, tú y tus compañeros tienen muchos materiales sobre el escritorio, cuando pasas cerca de tu compañero de al lado haces caer en el suelo sus materiales incluyendo su tempera. Todas las personas se quedan durante unos segundos observándote. Tú ¿qué haces?
 - A. Te enojas, arrojas más cosas al suelo y sales corriendo.

- B. Solo buscas algo para secar el piso y reparar el daño ocasionado.
 - C. Pides disculpas, pero no haces nada.
 - D. Te ríes de la situación y comienzas a reparar el daño ocasionado.
4. Una persona que se siente angustiada y triste debe:
- A. Ocultar lo que siente
 - B. Decir lo que siente
 - C. Decir lo que siente e intentar resolverlo
 - D. No debe decir nada a nadie para que no se rían de él/ella
5. Un amigo se ha enojado injustamente contigo. Tú:
- A. Hablas con él en privado para preguntarle qué le ha sucedido
 - B. Te ocultas de él para no hablarle. Prefieres quedarte con la duda de lo que le ha ofendido.
 - C. Durante la noche recuerdas lo ocurrido y sufres
 - D. Le preguntas a un amigo en común si sabe las razones del enojo de tu amigo contigo.
6. ¿cuando algo no te gusta lo expresas con los gestos de tu rostro?
- A. Nunca
 - B. A veces
 - C. Siempre
7. Cuando tienes que aguardar a que otros terminen de hablar tú:
- A. Te impacientas
 - B. Comienzas a caminar ansiosamente
 - C. Aguardas a que terminen y das tu opinión o dices aquello que tengas que decir.
8. ¿cuándo sientes miedo, buscas ayuda?
- A. Nunca
 - B. A veces
 - C. Siempre
9. Para ti, padres e hijos deben:
- A. Esconder sus sentimientos y/o pensamientos
 - B. Deben hablar entre ellos sobre lo que creen necesario sin límites
 - C. Los padres nunca deben hablar con los hijos de sus angustias o problemas pero los hijos sí deben hacerlo
 - D. Nunca te lo habías preguntado y no sabes qué responder

10. Cuando has cometido un error, tú:

- A. Lo sabes porque tu conciencia te lo dice
- B. No sientes nada malo
- C. Te arrepientes y pides perdón a quien corresponda

BITACORA

SEGUIMIENTO Y AVANCES DIARIOS EN LA IMPLEMENTAACION DE LA ESTRATEGIA LUDICA "VIVENCIOMETRO"

26

	EMOCIONES MAS DETACADAS		ASIGNATURAS/MAYOR PORCENTAJE DE ACEPTACION	ESTUDIANTES MAS EXPRESIVOS EN LA SOCIALIZACION	OBSERVACIONES EN GENERAL
LUNES	Alegría				
	Tristeza				
	Ira				
	Sorpresa				
	Miedo				
	Desagrado				
MARTES	Alegría				
	Tristeza				
	Ira				
	Sorpresa				
	Miedo				
	Desagrado				
MIERCOLES	Alegría				
	Tristeza				

	Ira				
	Sorpresa				
	Miedo				
	Desagrado				
JUEVES					
	Alegría				
	Tristeza				
	Ira				
	Sorpresa				
	Miedo				
	Desagrado				
VIERNES					
	Alegría				
	Tristeza				
	Ira				
	Sorpresa				
	Miedo				
	Desagrado				

