

INTEGRACIÓN DE LA LÚDICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA  
INTELIGENCIA EMOCIONAL

LILIANA PATRICIA AGUDELO VELÁSQUEZ  
ALBA INÉS MARTÍNEZ GARCÍA  
MARÍA ISABEL VELÁSQUEZ TOBÓN

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
Especialización en Pedagogía de la Lúdica  
MEDELLÍN  
2015

INTEGRACIÓN DE LA LÚDICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA  
INTELIGENCIA EMOCIONAL

LILIANA PATRICIA AGUDELO VELASQUEZ  
ALBA INES MARTINEZ GARCIA  
MARIA ISABEL VELASQUEZ TOBON

Trabajo de Investigación para optar al título de Especialista en  
Pedagogía de la Lúdica

Asesor  
Leidy Cristina Sachica Cepeda  
Magister en Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
MEDELLÍN ANTIOQUIA

2015

Nota de aceptación

---

---

---

---

Firma Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

Medellín, 14 de febrero de 2015

## DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a todos los niños y jóvenes que han sido fuente de inspiración para el desarrollo de este proyecto y que son la razón de ser de nuestro quehacer profesional. En nuestra labor no solo damos sino que también recibimos, es un aprendizaje dual, mutuos descubrimientos, experiencias que nos retroalimentan como seres sociales, espirituales, lúdicos e inteligentes.

LAS AUTORAS

## AGRADECIMIENTOS

*¡Qué fácil es volar, que fácil es todo;  
consiste en no dejar que el suelo  
se acerque a nuestros pies!  
Antonio Machado*

Agradecemos a nuestro creador por ser el dador de vida e inspirador de cuanto pensamiento inunda nuestra mente. A nuestras familias por permanecer atenta a nuestros afanes en el día a día y a la institución educativa quien nos propicia el espacio para construir, aprender y forjarnos camino desde la exigencia.

LAS AUTORAS

## CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
RESUMEN .....	xiii
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	16
1.3. ANTECEDENTES .....	16
1.3.1. Antecedentes bibliográficos .....	16
1.3.2. Antecedentes empíricos .....	20
2. JUSTIFICACIÓN .....	23
3. OBJETIVOS .....	24
3.1. OBJETIVO GENERAL .....	24
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	24
4. MARCO REFERENCIAL .....	25
4.1. MARCO CONTEXTUAL .....	25
4.2. MARCO TEÓRICO .....	26
5. DISEÑO METODOLÓGICO .....	35
5.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN .....	35
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	36

5.3.	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	37
5.4.	ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN .....	38
5.4.1.	Tablas de frecuencia .....	38
5.4.2.	Gráficas encuesta a docentes.....	44
5.4.3.	Gráficas encuesta a padres de familia.....	49
5.4.4.	Gráficas encuesta a estudiantes.....	55
6.	PROYECTO DE INTERVENCIÓN .....	65
6.1.	TÍTULO.....	65
6.2.	JUSTIFICACIÓN.....	65
6.3.	OBJETIVOS .....	66
6.3.1.	General .....	66
6.3.2.	Específicos .....	66
6.4.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	66
6.5.	PERSONAS RESPONSABLES.....	67
6.6.	RECURSOS.....	67
	CONCLUSIONES .....	104
	RECOMENDACIONES.....	106
	BIBLIOGRAFIA .....	108
	ANEXOS .....	110

## LISTA DE GRÁFICAS

	<b>Pág.</b>
Gráfica 1 ¿Es retraído, tímido y callado? .....	44
Gráfica 2 ¿Agrade con frecuencia a sus compañeros? .....	44
Gráfica 3 ¿Es poco tolerable? .....	45
Gráfica 4 ¿Se muestra inseguro de sí mismo? .....	45
Gráfica 5 ¿Se le nota triste y deprimido? .....	46
Gráfica 6 ¿Tiene baja autoestima? .....	47
Gráfica 7 ¿Se auto agrade? .....	47
Gráfica 8 ¿Hace comentarios pesimistas sobre la vida? .....	48
Gráfica 9 ¿Es rechazado por sus compañeros? .....	48
Gráfica 10 ¿Utiliza el castigo físico para corregir a su hijo o hija? .....	49
Gráfica 11 ¿Utiliza el diálogo como una estrategia de convivencia familiar? .....	49
Gráfica 12 ¿Utiliza la norma para orientar a su hijo o hija? .....	50
Gráfica 13 ¿Las relaciones familiares son cordiales? .....	50
Gráfica 14 ¿Establece mecanismos para estimular a su hijo o hija? .....	51
Gráfica 15 ¿Acompaña a su hijo o hija las actividades académicas y escolares? .....	51
Gráfica 16 ¿El tiempo que comparte con su hijo o hija es de calidad? .....	52
Gráfica 17 ¿Realizan actividades teniendo en cuenta los gustos de su hijo o hija? .....	52

Gráfica 18 ¿Manifiesta con abrazos, besos y caricias el afecto que siente por su hijo o hija? .....	53
Gráfica 19 ¿Utiliza expresiones fuertes o soeces cuando se enoja con su hijo o hija?.....	53
Gráfica 20 ¿Te relacionas fácilmente con tus compañeros? .....	55
Gráfica 21 ¿Te sientes aceptado por tus amigos? .....	55
Gráfica 22 ¿Te gusta trabajar en grupo? .....	56
Gráfica 23 ¿Tratas con respeto a tus compañeros? .....	56
Gráfica 24 ¿Sientes que tus opiniones son importantes para los demás? .....	57
Gráfica 25 ¿Te enojas con facilidad? .....	57
Gráfica 26 ¿Cuándo te enojas gritas? .....	58
Gráfica 277 ¿Cuándo te enojas pegas?.....	58
Gráfica 28 ¿Frecuentemente te sientes triste? .....	59
Gráfica 29 ¿Te sientes bien en el colegio? .....	59
Gráfica 30 ¿Sientes que tu familia te quiere? .....	60
Gráfica 31 ¿Te sientes bien contigo mismo(a)?.....	60
Gráfica 32 ¿Puedes expresar con palabras lo que te disgusta? .....	61
Gráfica 33 ¿Puedes pedirle disculpas a un amigo(a)? .....	61
Gráfica 34 ¿Utilizas el diálogo para solucionar tus problemas? .....	62

## LISTA DE FOTOS

**Pág.**

Foto 1 I.E. Madre Laura .....	25
-------------------------------	----

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
Anexo A. Encuesta para docentes .....	110
Anexo B. Encuesta para padres de familia .....	111
Anexo C. Encuesta para estudiantes .....	112
Anexo C. Evidencias Fotográficas.....	114

## GLOSARIO

**EMOCIÓN:** es un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno<sup>1</sup>

**INTELIGENCIA:** capacidad para entender, comprender y resolver problemas. Está ligada a otras funciones mentales como la percepción o capacidad de recibir información, y la memoria o capacidad de almacenarla. Permite elegir las mejores opciones para resolver una cuestión<sup>2</sup>

**INTELIGENCIA EMOCIONAL:** según Goleman la inteligencia emocional permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones, acentúa nuestra capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y social que nos brindará mayores posibilidades de desarrollo personal<sup>3</sup>

**JUEGO:** es una experiencia que conduce en una forma natural a la cultura, un sendero abierto a las posibilidades, a los sueños, al sin sentido, a la incertidumbre, al caos, a los conocimientos, a los saberes y por lo tanto a la creatividad humana.<sup>4</sup>

**LÚDICA:** debe de ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego. Ahora bien, las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

---

<sup>1</sup>Revista de Investigación Educativa, 2003, Vol. 21, n.º 1, págs. 7-43

<sup>2</sup> Diccionario de la lengua española (22.a edición), Real Academia Española, 2001.

<sup>3</sup>Goleman, Daniel. Inteligencia emocional. Bantam Books. 1997

<sup>4</sup>[www.ludica.com.co](http://www.ludica.com.co)

## RESUMEN

La inteligencia emocional (IE) ha suscitado un gran interés en el ámbito educativo como una vía para mejorar el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Uno de los elementos que contribuyen a su fortalecimiento es la lúdica mediante una de sus manifestaciones más significativas: el juego, a través de este se recrean los imaginarios y la ficción, posibilita escenarios de interacción comunitaria donde cada sujeto tiene un rol en el que se deben seguir reglas y poner a prueba la habilidad para percibir, asimilar, comprender y regular las propias emociones y la de los demás promoviendo un crecimiento emocional e intelectual.

El lector encontrará elementos que contribuyen a mejorar las habilidades emocionales teniendo en cuenta la importancia de fortalecer primero el ser, es decir que el estudiante se logre conocer así mismo antes que a los otros. La lúdica es en este caso el elemento conector para lograr tal fin, mediante la implementación de estrategias educativas.

Palabras claves: Inteligencia emocional, Lúdica, Juego.

## INTRODUCCIÓN

Debido a la gran problemática de comportamientos inadecuados que se encuentran en nuestras instituciones educativas se ha decidido abordar el tema de la inteligencia emocional de nuestros estudiantes y principalmente encontrar alternativas a través de la lúdica para fortalecerla, con el objetivo de hacer de la escuela un espacio más agradable donde los estudiantes puedan desenvolverse con armonía y así mejorar los procesos de aprendizaje.

El interés es fortalecer a través de la lúdica la capacidad de manejo y entendimiento las emociones como la ira, la tristeza, la frustración, la apatía, el desgano, el desinterés y todas aquellas emociones que afectan el buen desempeño de nuestros niños. Enseñarles que deben pensar antes de actuar, controlar sus impulsos y sentimientos.

Fortalecer la inteligencia emocional permitirá el desarrollo de competencias como el autoconocimiento, el autocontrol, la automotivación, la empatía y la sociabilidad de una forma equilibrada consigo mismos y con quienes los rodean.

Los maestros deben poner mayor interés en el tema de las emociones ya que están presentes en todos los momentos de la vida. Con este trabajo se pretende dar herramientas para saber manejarlas, esto propiciará que nuestros estudiantes sean personas más exitosas, con mejores habilidades sociales, mejores relaciones intra e interpersonales, con mayor capacidad de adaptación a los cambios que deben enfrentar, siendo personas más eficaces y eficientes con mejores niveles de comunicación y niveles de satisfacción en sus vidas.

# 1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los últimos tiempos se ha vuelto común hablar en la escuela de educación integral, pero no se ha entendido que un ser integral está compuesto por materia y espíritu, por cuerpo y alma, por razón y sentimiento. Para lograr una educación integral se le debe dar la importancia debida a todas las dimensiones del ser: sensibilidad, afectividad, raciocinio y/o conocimiento dimensiones o elementos que permiten mirar el ser en su integridad dando relevancia a la totalidad y no a la fragmentación como es la mirada postmoderna del hombre.

El conocimiento o la instrucción se refiere a lo que una persona debe adquirir para desenvolverse y ser útil socialmente pero no se puede desconocer que existen factores no cognitivos que impactan el comportamiento inteligente, no siempre los estudiantes que logran los mejores resultados académicos son los más exitosos en su vida social y productiva. Se necesitan habilidades sociales o inteligencia emocional que le permita al individuo enfrentar, valorar y resolver las dificultades que se le presentan en la cotidianidad para lograr ese éxito.

Esta realidad no es ajena en la institución educativa Madre Laura, es común encontrar estudiantes con baja autoestima, dificultades para relacionarse, trabajar en equipo, resolver adecuadamente los conflictos, baja tolerancia a la frustración y falta de iniciativa aspectos opuestos que dejan ver las falencias en el aspecto emocional.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cuáles estrategias permiten el fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños de 5 a 11 años de edad en la institución educativa Madre Laura?

## **1.3. ANTECEDENTES**

### **1.3.1. Antecedentes bibliográficos**

Título: Manual de inteligencia emocional

Autor: José Miguel Mestre Navas; Peter Salovey; John D Mayer.

Editorial: Ediciones Pirámide - Madrid

Año: 2007

Este manual es un compendio de cuatro habilidades básicas para el desempeño exitoso de todo ser humano: percepción y expresión de emociones, uso de las emociones para la facilitación del pensamiento, la comprensión de las emociones y la regulación de las mismas. El lector encontrará la respuesta a preguntas como: ¿qué es la inteligencia emocional? ¿Qué aplicaciones tiene en el campo de la salud mental, de la educación o laboral?, ¿Somos diferentes los hombres y las mujeres en cuanto a la inteligencia emocional?

Título: Pedagogía emocional sentir para aprender. Integración de la inteligencia emocional en el aprendizaje.

Autor: Daniel Chabot.; Michel Chabot.

Editorial: Alfaomega- México

Año: 2009

Este libro propone una metodología para dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje no solo en la parte de la cognición sino también en el manejo de las emociones, estudiando el impacto que estas pueden tener sobre el aprendizaje y en consecuencia el rendimiento escolar.

Título: Inteligencia emocional y educación una necesidad humana, curricular y práctica

Autor: Arnobio Maya Betancourt

Editorial: Cooperativa Editorial Magisterio - Bogotá

Año: 2007

El concepto de inteligencia emocional surge aproximadamente hace quince años y este libro muestra el tránsito de la inteligencia emocional desde este tiempo hasta la actualidad, además, conceptualiza características del tema y presenta una aproximación a la comprensión de las emociones.

Título: ¿Cómo potenciar las emociones positivas y afrontar las negativas?

Autor: Carmen Maganto Mateo

Editorial: Ediciones Pirámide - Madrid

Año: 2010

El conocimiento del propio ser ayuda a descubrir la características de la personalidad, reconocer los pensamientos, sentimientos emociones y necesidades es de gran importancia para la construcción de una vida equilibrada y feliz. Potencializar las habilidades, saber darle un manejo adecuado a las situaciones problemáticas y frustraciones son aprendizajes que se pueden adquirir.

Título: Estrategias pedagógicas para sensibilizar a los padres y madres sobre el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas del nivel de transición del Colegio Gustavo Campos Guevara

Autor: Luz Helena Hoyos Anzola.; Astrid Constanza Vaca.

Editorial: Disco Compacto

Año: 2006

En esta propuesta el lector encuentra cuatro talleres de formación para padres y madres de familia interesados en que sus hijos tengan un desarrollo integral mediante el trabajo con s estímulos y motivaciones que promuevan su inteligencia emocional, centrándose en cuatro categorías: Autoestima. Motivación. Desarrollo Integral. Inteligencia emocional.

Título: La experiencia lúdica como elemento pedagógico para mejorar los procesos de interacción social-escolar

Autor: Marco Antonio Garzón Perilla.; Liliana Molina Florian.; Dehisy Otero Mazo; William Ignacio Suárez Franco.

Editorial: Tesis (Especialista en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural). -- Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural.

Año: 2012

Este Proyecto de Intervención Educativa pretende determinar las dificultades de interacción social y resolución de conflictos que se presentan en el grado séptimo jornada tarde del Colegio Divino Maestro, Institución Educativa Distrital de la

localidad de Usaquén en Bogotá. Mediante la aplicación de talleres lúdicos que estimulan espacios de comunicación, participación y reflexión.

Título: Evaluación de la educación emocional en el ciclo medio de Educación Primaria.

Autor: Agulló Morera, M. Jesús; Filella Guiu, Gemma; Soldevila Benet, Anna; Ribes, Ramona

Editorial: Recercat

Año: 2012

Este trabajo de investigación consiste en aplicar y evaluar un Programa de Educación Emocional (PEEP), integrado dentro del currículum de primaria de ciclo medio, mediante cuatro criterios: mejorar la autoestima, lograr un mejor conocimiento de las propias emociones y las de los demás, desarrollar estrategias de regulación emocional y aprender habilidades de vida y socioemocionales, apuntando a brindar una educación integral.

Título: La Inteligencia Emocional porque es más importante que el cociente intelectual.

Autor: Daniel Goleman

Editorial: Vergara- Barcelona

Año: 2004

El libro nos muestra cómo podemos fomentar la Inteligencia Emocional en cualquier persona y como está nos permite comprender nuestros sentimientos y los de los demás, tolerar las presiones y frustraciones, habla de la inteligencia

emocional como la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos y la habilidad para manejarlos.

Título: Incentivando la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 4 años a través del juego como estrategia pedagógica

Autor: Maribel Pinzón Contreras

Editorial: Trabajo de grado (Especialista en Pedagogía de la Recreación Ecológica). - Facultad de Ciencias de la Educación. Especialización en Pedagogía de la Recreación Ecológica- Fundación Universitaria Los Libertadores.

Año: 2007

El juego es una excelente herramienta para incentivar en los pequeños emociones, a través de él se canalizan y trabajan diferentes conceptos, hace parte de la cotidianidad del niño, es una de las mejores experiencias para propiciar aprendizajes y fomentar el manejo adecuado de las relaciones interpersonales.

### 1.3.2. Antecedentes empíricos

Derivado de nuestra experiencia como docentes se ha podido determinar que al hablar de inteligencia se hace referencia al conjunto de funciones encaminadas al conocimiento y cuya fuente se inicia desde lo sensorial, alcanzando de forma gradual su maduración hasta hacerse consciente.

Lo emocional, remite a la agitación o trastorno de lo anímico originada por sensaciones que conmocionan a nivel orgánico y que en alguna medida puede hacerse visible.

La inteligencia emocional por tanto, podría definirse como el desarrollo de la capacidad en el individuo de conocer sus reacciones más íntimas e incluso viscerales ante los estímulos que constantemente le proporciona el medio.

Llevado esto a la vida práctica, sería la capacidad de minimizar los efectos de un asalto emocional, en otras palabras aprender el lenguaje latente del propio cuerpo ya sea para neutralizarlo o negociarlo.

Ejemplo en la cotidianidad se dice que “el que expone se expone”; es decir quien se dirige a otros está corriendo el riesgo de ser leído, de ser develado. Enfrentarse a un público genera en los individuos diferentes reacciones que van desde molestias estomacales, ruborización de cara y cuello, sudoración excesiva, temblor, hasta disfonía, entre otras. Son ellas, la evidencia de estar siendo objeto de un asalto emocional. A medida que el individuo va trabajando sus autos (auto-conocimiento, auto-regulación, auto-control), empieza a hacerse cargo de su lenguaje corporal; es solo allí donde podrá iniciar el proceso de neutralización o negociación de los signos; acá como en todo proceso de aprendizaje, funciona el ensayo error, que llevará a la adopción de mecanismos cada vez más funcionales.

Uno muy común es el uso de las muletillas con las cuales se pretende velar la ansiedad y que a la larga producen el efecto contrario por tratarse de un acto inconsciente.

Llevado este proceso al ámbito escolar, concretamente al trabajo con estudiantes de transición a quinto de primaria, supone para los docentes un reto que sería necesario empezar a articular en las mallas curriculares para que la inteligencia emocional sea trabajada con proyectos bien pensados y ejecutados ya que los índices de agresividad que se manifiestan en las interacciones escolares dejan en evidencia la fragilidad en los mecanismo de defensa; las actuaciones o las respuestas a aquellos estímulos que perciben como amenazantes se encuentran en su estado primario; esto hace necesario aportar en la construcción de buenos

cimientos que redundaran en la eficacia del control de impulsos, la tolerancia a la frustración y por ende una bien fundamentada inteligencia emocional.

Estamos asistiendo una generación que llega a nuestras manos sin la interiorización de los valores y normas básicos que se aprenden en el grupo social primario, la familia; niños y niñas obturados por el consumismo donde antes que el ser, prima el tener, y la escuela debe ser el espacio de recuperación de este valioso estado.

Nuestra principal motivación para la realización del proyecto Integración de la lúdica en el fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños de 5 a 11 años de edad en la Institución Educativa Madre Laura es que los estudiantes se apropien de un manejo adecuado de sus emociones, logrando el respeto de sí mismos, del otro y de su entorno. La inteligencia emocional cumple un papel determinante en el control de las emociones y en el bienestar de la persona.

Ser un inteligente emocional no implica dejar de sentir o errar, significa darle a los acontecimientos del diario vivir su medida justa.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La inteligencia emocional ha sido una habilidad no muy tenida en cuenta en las aulas de clase, por lo tanto, se hace necesario propiciar en estos ambientes lúdicos que la fortalezcan.

Esta realidad no es ajena en la institución educativa en la cual realizamos nuestra labor docente, de allí nace la propuesta para este trabajo de investigación. La cotidianidad muestra que no es extraño encontrar estudiantes atentos en clase, que memorizan las explicaciones de los docentes, sacan buenas notas a la hora de citar los conocimientos adquiridos, pero emocionalmente no están preparados para asumir frustraciones, tomar decisiones a la hora de solucionar un problema, no respetan a sus iguales o reaccionan utilizando comportamientos inadecuados.

La escuela es el escenario perfecto para estimular a los niños y niñas a ser emocionalmente más inteligentes, partiendo de esta idea, se propone un proyecto de intervención mediante la ejecución de unas actividades lúdico pedagógicas estimulen las habilidades emocionales básicas de niños entre cinco y once años de edad de la Institución Educativa Madre Laura para formar en ellos la capacidad de empatizar, tener una autoestima alta, aceptar y valorarse cada día más, acercándolos a la realidad y brindarles estrategias que puedan ayudarles a desenvolverse adecuadamente en la sociedad, tener éxito en la vida y ser felices; uno de los fines más importantes de educación.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Fortalecer la inteligencia emocional en niños de cinco a once años de edad en la Institución Educativa Madre Laura mediante actividades lúdicas pedagógicas.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Mejorar en los estudiantes las competencias de la inteligencia emocional como autoconocimiento, autocontrol, automotivación, empatía y sociabilidad.

Aplicar desde las diferentes áreas del conocimiento una propuesta lúdica pedagógica que permita a los estudiantes reconocerse como personas únicas y proyectarse como seres sociales.

Fomentar el uso del juego como política y eje transversal en la Institución Educativa Madre Laura.

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1. MARCO CONTEXTUAL



Foto 1 I.E. Madre Laura

La Institución Educativa Madre Laura está ubicada en la comuna 9 de la zona centro oriental del municipio de Medellín, Departamento de Antioquia.

Este proyecto inició en 1937 cuando la Madre Laura su fundadora, compró una finca llamada “El Cuchillón” ubicada en un pequeño cerro fresco y rocoso de este barrio.

Allí se dio inicio a la que hoy conocemos como la Institución Educativa Madre Laura, organización fundamentada en los principios cristianos, antropológicos y filosóficos, al estilo de Laura Montoya, se inspira en el Evangelio, en la Pedagogía Laurista, al igual que en la Ley General de Educación, para la educación desde la formación integral y liberadora de cada uno de sus miembros, que mediante un proceso personalizante y comunitario, busca la integración de la comunidad educativa, que por medio de la participación activa y permanente, el respeto a la diferencia, a la diversidad étnica y cultural, creando nuevas formas de ver e

interpretar el mundo desde lo ético religioso, científico tecnológico y humanístico social.

Parte de la realidad institucional y social para responder al desarrollo educativo, teniendo como centro la persona en su crecimiento personal, grupal y comunitario con proyección a realizar una educación de calidad, mediante el ejercicio de la autonomía administrativa, pedagógica y socio cultural, creando ambiente propicio para que los niños, jóvenes y adultos, se apropien de aprendizajes significativos, desarrollen capacidades, actitudes, sentimientos, conocimientos y asuman los valores y compromisos necesarios para mejorar la calidad de vida, tanto personal como social, transformando y enriqueciendo su entorno<sup>5</sup>.

#### **4.2. MARCO TEÓRICO**

Hablar de lúdica e inteligencia emocional en el contexto escolar nos conduce a revisar, analizar y asociar los aportes que han hecho diversos autores al respecto en sus diferentes obras literarias, investigaciones, seminarios y simposios para comprender mejor dichos conceptos.

Según Héctor Ángel Díaz (2006) la lúdica es un fenómeno de la condición subjetiva del ser humano dotado de sentido en su existencia social y cultural; este fenómeno se manifiesta en múltiples formas de la expresión cultural como la danza, la música, el teatro, la expresión corporal y dramática, las artes, la poesía, la composición, el juego, el carnaval entre otros. En la lúdica se recrean los imaginarios y la ficción, sobre estas formas de representación están construidas todas sus prácticas. Por eso, la lúdica no se puede reducir simplemente al juego como tampoco este a la infancia, se expresa en él como una de sus manifestaciones más significativas. En este sentido la lúdica posibilita escenarios de interacción comunicativa donde cada sujeto tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad;

---

<sup>5</sup> [www.iemadrelaura.edu.co](http://www.iemadrelaura.edu.co)

acciones que le permiten descubrir sus habilidades, potenciar su creatividad, su capacidad de asombro sus emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar expresar, comunicar y proyectar). El fenómeno lúdico se explica a partir de 4 principios fundamentales: la identidad, la alteridad, el placer y la fantasía.<sup>6</sup>

En esta misma línea encontramos a Pedro Fullea (2003), quien concibe la Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral, que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad. Para el autor existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.<sup>7</sup>

La Institución Educativa Madre Laura asume como criterios pedagógicos para establecer sus propósitos de formación una propuesta basada en el modelo pedagógico crítico social. Este modelo se interesa en primer lugar, en hacer una reflexión crítica a las estructuras sociales que afectan la vida de la escuela, particularmente situaciones relacionadas con la cotidianidad escolar y la estructura del poder, volviéndolas objeto de estudio desde los contenidos del currículo. En segundo lugar, se interesa por el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico-reflexivo en los estudiantes con el fin de transformarla sociedad. Este modelo

---

<sup>6</sup>DÍAZ MEJÍA, Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Cooperativa Editorial Magisterio. 2006.

<sup>7</sup>FULLEDA BANDERA, Pedro. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República /Coldeportes / FUNLIBRE Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia

pedagógico crítico social está basado en los siguientes elementos: el afecto, la experiencia natural, el diseño del medio ambiente, el desarrollo progresivo, el maestro, la individualización, la actividad grupal, el proceso de enseñanza, la evaluación y la actividad recreativa.<sup>8</sup>

Dentro del modelo pedagógico crítico social adquiere gran importancia la actividad recreativa y los ambientes de aprendizaje desde lo lúdico; esto supone una clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo.

Cuando el modelo se pregunta por el cómo enseñar, la dimensión lúdica tiene la respuesta; desde la creación de ambientes estimulantes que facilitan en el estudiante el desarrollo de su estructura cognitiva a través de la estimulación de las experiencias vitales y emociones primarias, generación de espacios para el disfrute el gozo y la felicidad, no sólo del estudiante sino también del maestro, estableciendo una relación bidireccional en dónde el papel del maestro es de estimulador, impulsador del aprendizaje por descubrimiento y significación de sus imaginarios, además de la formación de habilidades cognitivas según la etapa, haciendo posible el aprendizaje autónomo, cooperativo, creativo; y el papel del estudiante es como agente activo en la construcción del conocimiento de una forma crítica-reflexiva, asumiendo posiciones, argumentación en torno a su contexto, cultura y necesidades sociales.

Cuando el modelo se pregunta por el cómo de la educación la lúdica también tiene sus respuestas: la educación debe ser interpretada como un proceso lúdico para fomentar la cooperación y la solidaridad, especialmente en el desarrollo de actitudes compasivas y altruistas, y no de procesos de carácter competitivo conductual, en los cuales la utilización de modelos de comunicación unidireccionales originan que la escuela se convierta en un espacio de tedio y

---

<sup>8</sup>[www.iemadrelaura.edu.co/PEI](http://www.iemadrelaura.edu.co/PEI)

aburrimiento, el cual no es propicio para el aprendizaje y mucho menos para la comprensión.

De esta manera la lúdica y el modelo se complementan como un engranaje cuyo objetivo no es otro que el crecimiento del individuo tanto a nivel cognitivo como emocional apuntando al desarrollo de todas sus dimensiones.

Tradicionalmente lo cognitivo se ha considerado de un nivel superior a lo emocional. En la actualidad, los avances en los sistemas sociales, educativos y tecnológicos han propiciado un incremento de las capacidades intelectuales en la población joven y la reducción de su competencia emocional. Por eso la UNESCO plantea 4 pilares para la educación del siglo XXI que incluya una complementariedad entre cognición y emoción: aprender a ser, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a aprender para lograr la formación integral del hombre que se necesita, sin embargo la escuela tradicional en su quehacer sigue manifestándose contraria a estos planteamientos ya que aun hace mayor énfasis en el desarrollo cognitivo, (currículos extensos y descontextualizados a las necesidades de la población escolar) pierde de vista la dimensión afectiva motivacional y su expresión individual, ignora las estrategias de aprendizaje emocional para el crecimiento individual y social del individuo.

Lo cognitivo por sí mismo no contribuye a la felicidad; está comprobado que el rendimiento académico no es un buen predictor del éxito profesional y personal; esto se evidencia en la escuela; muchos de los niños/as y jóvenes con excelencia académica son personas solitarias, con tendencias al egoísmo e intolerancia a la pérdida y al fracaso. Se requiere entonces un equilibrio que permita el desarrollo de competencias emocionales, conciencia emocional, autorregulación emocional e inteligencia emocional.

Goleman (1995) considera que la inteligencia emocional es: “1) Conocer las propias emociones: El principio de Sócrates «conócete a ti mismo» nos habla de

esta pieza clave de la inteligencia emocional: tener conciencia de las propias emociones; reconocer un sentimiento en el momento en que ocurre. Una incapacidad en este sentido nos deja a merced de las emociones incontroladas. 2) Manejar las emociones: La habilidad para manejar los propios sentimientos a fin de que se expresen de forma apropiada se fundamenta en la toma de conciencia de las propias emociones. La habilidad para suavizar expresiones de ira, furia o irritabilidad es fundamental en las relaciones interpersonales. 3) Motivarse a sí mismo: Una emoción tiende a impulsar una acción. Por eso las emociones y la motivación están íntimamente interrelacionados.

Encaminar las emociones, y la motivación consecuente, hacia el logro de objetivos es esencial para prestar atención, auto motivarse, manejarse y realizar actividades creativas. El autocontrol emocional conlleva a demorar gratificaciones y dominar la impulsividad, lo cual suele estar presente en el logro de muchos objetivos. Las personas que poseen estas habilidades tienden a ser más productivas y efectivas en las actividades que emprenden. 4) Reconocer las emociones de los demás: El don de gentes fundamental es la empatía, la cual se basa en el conocimiento de las propias emociones.

La empatía es el fundamento del altruismo. Las personas empáticas sintonizan mejor con las sutiles señales que indican lo que los demás necesitan o desean. 5) Establecer relaciones: El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran medida, la habilidad de manejar sus emociones. La competencia social y las habilidades que conlleva son la base del liderazgo, popularidad y eficiencia interpersonal. Las personas que dominan estas habilidades sociales son capaces de interactuar de forma suave y efectiva con los demás.”<sup>9</sup>

El autor plantea aquí cinco elementos que son relevantes en el desarrollo de la persona y que pueden ser aplicados en todos los ámbitos: autoconocimiento,

---

<sup>9</sup>Revista de Investigación Educativa, 2003, Vol. 21, n°. 1, pág. 19. Educación emocional y competencias básicas para la vida.

autocontrol, automotivación, empatía y sociabilidad. De la correcta administración de estas habilidades depende el éxito y la felicidad de la persona, ahora la pregunta que surge es cómo a través de la lúdica se puede desarrollar cada uno de estos elementos que permiten la inteligencia emocional.

Para responder a este planteamiento Antonio Machado sorprende con una de sus frases célebres. ¡Qué fácil es volar, qué fácil es! Todo consiste en no dejar que el suelo se acerque a nuestros pies. Todo consiste en permitir que el niño experimente y construya su mundo desde sus imaginarios, que el niño pueda explorar el entorno que lo rodea para descubrirse a sí mismo y a los demás. El juego es la mejor herramienta que tenemos los humanos para conocernos, en él nos comportamos como somos, es el gran aliado de la comunicación.

Según Goleman (1995) estas son las cinco habilidades deben de ser fomentadas en cada individuo.

El espíritu lúdico es la base del desarrollo humano, las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. Los procesos lúdicos, son una serie de actitudes y de predisposiciones que atraviesan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile,

el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos.<sup>10</sup>

Al hacer un análisis transversal entre la lúdica y los componentes de la inteligencia emocional se encuentra como ambos elementos vitales en el desarrollo humano concatenan, se complementan; por ejemplo cuando el aprendizaje en la escuela se genera a través de actividades lúdicas este permite la autocrítica, la autoevaluación real, conocer miedos, fortalezas, debilidades, nombrar o simbolizar emociones, tener confianza en sí mismo, reconocer la afectación de los sentimientos, es decir, el conocimiento de las propias emociones o autoconocimiento, la primera de las habilidades de la I. E y esto sucede porque se parte de algo que es natural para el ser humano el juego y las experiencias primarias. Así mismo pasa con el autocontrol, basta con ver a un grupo de niños/as preparando una obra de teatro para ser socializada en un escenario donde sus pares académicos serán el ojo crítico, para dimensionar cómo esta experiencia de vida ayudará a confiar en sus propias decisiones, a conocer sus responsabilidades, a liberar ansiedad, a pensar antes de hablar, a evitar juicios erróneos a concentrarse y prestar atención, es decir controlar las emociones ante sí mismos y ante los demás, adecuándolas al momento sin detener el ímpetu de creatividad y adrenalina que estas actividades les generan.

También se encuentra cómo desde el lente de la lúdica se puede desarrollar la automotivación, los niños suelen ser tenaces en la permanencia de la tarea cuando estas le generan placer, alegría, disfrute, risa y encanto; por más compleja que suela ser la tarea si esta cumple los requerimientos anteriormente mencionados se observa en ellos una permanente aptitud optimista y positiva,

---

<sup>10</sup> Jiménez, Vélez, Carlos Alberto. Cerebro creativo y lúdico. Santa Fe. Magisterio 2000.

iniciativa por la innovación y el compromiso, esto es, el desarrollo de la capacidad de ordenar las emociones al servicio de un objeto esencial y para el niño la risa, el placer y el disfrute son esenciales.

En la actualidad la escuela enfrenta un reto mayor que el cognitivo, lo emocional. Ahora se sabe que los sentimientos cuentan tanto como los pensamientos, Goleman afirma que el coeficiente emocional es más importante que el coeficiente intelectual en este sentido los gobiernos están tomando partido ya que es evidente la gran problemática que afronta la escuela en cuanto a la convivencia por los diferentes factores que intervienen en ella: familia, cultura, políticas sociales, drogadicción, sexualidad, violencia, abuso, etc. Se hace urgente una focalización en el trabajo del reconocimiento de las emociones propias y ajenas, en el desarrollo de habilidades que le permitan a los niños y jóvenes concebir las carencias, emociones o dificultades de los demás colocándose en su lugar para responder adecuadamente a sus reacciones emocionales, es decir, conocer y entender lo que siente la otra persona, esto evitaría la violencia escolar, el afán de los niños por responder con un golpe, una patada, una palabra soez.

En el juego, que es el gran aliado de la comunicación se puede aprender a desarrollar la empatía y la sociabilidad. En el juego se aprenden las normas de la buena conducta, las reglas, el respeto, la amistad y el compromiso con los compañeros, escuchar a los demás, ver las necesidades del otro, ponerse en la situación de otras personas a través del juego de roles ya sean estos propios o imaginarios.

Es por esto que en la escuela deberá surgir un cambio de actitud que dé valor al componente emocional a través de la lúdica ya que la inteligencia cognitiva representa solamente el 20% de los factores que determinan el éxito, mientras que el 80% restante depende de la inteligencia emocional, no se puede tener éxito sólo dependiendo de nuestras facultades intelectuales, ya que el manejo correcto de las emociones son la piedra angular y estas se desarrollaran en la medida que se

logre una verdadera comprensión del funcionamiento de nuestro cerebro como un órgano social, afectivo – cognitivo que le encanta entender a través de eventos que le generan placer, esto es la magia del simbolismo lúdico.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Ibid

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La investigación está inscrita dentro del enfoque cualitativo ya que nos permite recrear la realidad desde el mismo contexto, se aplica a un grupo pequeño, los participantes se involucran en el proceso, no se generaliza, es flexible; se hacen descripciones a partir de observación, ejecución y socialización de talleres y actividades lúdicas.

Además se maneja la metodología cuantitativa utilizando la encuesta con el fin de recolectar datos, que se formalizan en tablas de frecuencia, se tabulan y muestran porcentajes que arrojan información importante para la construcción de la propuesta de intervención al igual que permite dejar un espacio abierto para venideras investigaciones.

El método de esta investigación es el I.A.P (Investigación, Acción Participación), de una forma colaborativa se busca la problemática concreta; en este caso la debilidad que se presenta en relación al manejo de la inteligencia emocional de niños en edad escolar de la Institución Educativa Madre Laura. Se hace un aporte a la problemática tratando de entenderla y transformarla a partir de una propuesta que permite combinar dos procesos: el conocer y el actuar, posibilitando así la participación activa de los grupos implicados. Desde el rol de investigadoras ha sido necesario indagar y contextualizar teóricamente el problema objeto de investigación para poder entenderlo, darlo a conocer a las personas que hacen parte de la investigación y mutuamente lograr un impacto que permita una toma de conciencia, una movilización colectiva y una acción transformadora de la realidad.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> forolatinoamerica.desarrollosocial.gov.ar/

## 5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población está constituida por los estudiantes de transición y básica primaria de la I.E. Madre Laura, jornada de la mañana, cuyas edades promedio están entre cinco y once años de edad.

La gran mayoría de estos niños se caracterizan por ser activos, dinámicos, creativos, con ansias de engrandecer su conocimiento, responsables y comprometidos con sus procesos académicos y de convivencia; pero también se encuentran niños con dificultades para el aprendizaje, al igual que algunos a los que les es más difícil sostener buenas relaciones interpersonales con sus pares, se muestran intolerantes, desconfiados, pesimistas, con baja autoestima, poca tolerancia a la frustración, imposibilidad para solucionar problemas y tomar decisiones, viéndose afectado su desempeño escolar.

A esta comunidad educativa pertenecen, 523 estudiantes, viven en barrios aledaños como: Alejandro Echavarría, Barrios de Jesús, Bombona 2, Caicedo, Miraflores, El Salvador, Loreto, El Ávila, la Milagrosa, correspondientes al estrato social 1,2 y 3.

Estos barrios no son ajenos a la problemática social que diariamente se vive en la ciudad como: inseguridad, desempleo, drogadicción, violencia intrafamiliar, viéndose afectados los habitantes y por supuesto las familias de los estudiantes de la institución.

A través de la encuesta y las directrices que se le dio a los encuestados nos llevó a reafirmarnos en ella porque condujo a los aspectos de la inteligencia emocional manera como se redactó.

Algunos de ellos provienen de un ambiente familiar agresivo, explotador y conflictivo, con falta de comunicación, apoyo, afecto, integración y respeto, en varios de los hogares existen malos ejemplos como el alcoholismo, el maltrato, la

falta de valores, la desintegración familiar y la irresponsabilidad paternal; descargando en la mujer la responsabilidad, crianza, educación y manejo de los hijos. Por este motivo hay una gran demanda de cupos, la institución es reconocida y apreciada en el sector por la formación en valores, la exigencia y alto rendimiento académico y muchos padres quieren que sus hijos estudien allí, con la esperanza de subsanar muchas de las carencias que vienen presentando en la familia.

La muestra está representada por 60 estudiantes que pertenecen a familias disfuncionales de clase media de la comuna nueve y que en la cotidianidad escolar muestran dificultad para el manejo de sus emociones, se escogerán aleatoriamente con el fin de que todos los participantes tengan la misma oportunidad de hacer parte en la investigación.

### **5.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Para el desarrollo del proyecto de investigación como parte del diagnóstico se utilizó un instrumento práctico de fácil utilización para la población objeto de estudio como lo es la **encuesta**, en tanto permite la consecución de la información en forma rápida y global, asegura que los individuos seleccionados representan a su población, además permite procesar estratégicamente la información para tomar las mejores decisiones con base a la problemática y dar alcance a los objetivos propuestos.

El instrumento para la recolección de la información es el cuestionario que conlleva a respuestas cerradas puesto que nos permite hacer más rápido el análisis y su sistematización.

Se realizan tres formatos para obtener una información amplia y precisa sobre el tema a desarrollar. Una se plantea para los docentes, otra para padres de familia y

la tercera para los estudiantes, esta última, se divide en tres factores: relación, emoción y comunicación, relacionados con las habilidades que hacen parte de la inteligencia emocional.

## 5.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN

### 5.4.1. Tablas de frecuencia

Nº	Pregunta	Respuestas	Tº	1º	2º	3º	4º	5º	Total	%
1	¿Es retraído, tímido y callado?	Nunca	8	5	3	5	7	4	32	53%
		Casi siempre	0	3	3	3	2	0	11	18%
		A veces	2	2	4	2	1	6	17	28%
2	¿Agrade con frecuencia a sus compañeros?	Nunca	2	4	7	6	6	5	30	50%
		Casi siempre	2	4	0	0	1	1	8	13%
		A veces	6	2	3	4	3	4	22	37%
3	¿Es poco tolerable?	Nunca	1	3	4	4	4	4	20	33%
		Casi siempre	3	6	2	0	1	2	14	23%
		A veces	6	1	4	6	5	4	26	43%
4	¿Se muestra inseguro de sí mismo?	Nunca	4	2	1	6	2	3	18	30%
		Casi siempre	0	7	5	1	1	3	17	28%
		A veces	6	1	4	3	7	4	25	42%
5	¿Se le nota triste y deprimido?	Nunca	10	4	1	5	8	3	31	52%
		Casi siempre	0	0	2	1	0	0	3	5%
		A veces	0	6	7	4	2	7	26	43%
6	¿Le cuesta hacer amigos?	Nunca	7	2	3	9	6	4	31	52%
		Casi siempre	0	4	1	0	0	0	5	8%
		A veces	3	4	6	1	4	6	24	40%
7	¿Tiene baja autoestima?	Nunca	6	3	5	8	1	3	26	43%
		Casi siempre	0	5	2	1	0	2	10	17%
		A veces	4	2	3	1	9	5	24	40%
8	¿Se auto agrade?	Nunca	10	10	10	10	9	8	57	95%
		Casi siempre	0	0	0	0	0	0	0	0%

		A veces	0	0	0	0	1	2	3	5%
9	¿Hace comentarios pesimistas sobre la vida?	Nunca	10	9	9	10	7	8	53	88%
N°	Pregunta	Respuestas	T°	1°	2°	3°	4°	5°	Total	%
		Casi siempre	0	1	0	0	0	0	1	2%
		A veces	0	0	1	0	3	2	6	10%
10	¿Es rechazado por sus compañeros?	Nunca	7	4	5	9	10	8	43	72%
		Casi siempre	0	2	0	0	0	0	2	3%
		A veces	3	4	5	1	0	2	15	25%

Femenino	1	2	5	4	7	5	24	40%
Masculino	9	8	5	6	3	5	36	60%

Tabla 1 Encuesta para docentes

N°	Pregunta	Respuestas	T°	1°	2°	3°	4°	5°	Total	%
1	¿Utiliza el castigo físico para corregir a su hijo o hija?	Nunca	2	2	3	2	7	3	19	32%
		Casi siempre	1	0	0	0	0	0	1	2%
		A veces	7	8	7	8	3	7	40	67%
2	¿Utiliza el diálogo como una estrategia de convivencia familia?	Nunca	1	0	0	0	0	0	1	2%
		Casi siempre	0	6	8	5	8	10	37	62%
		A veces	9	4	2	5	2	0	22	37%
3	¿Utiliza la norma para orientar a su hijo o hija?	Nunca	1	0	0	0	0	0	1	2%
		Casi siempre	0	5	10	6	10	5	36	60%
		A veces	9	5	0	4	0	5	23	38%
4	¿Las relaciones familiares son cordiales?	Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0%
		Casi siempre	9	6	7	10	9	6	47	78%
		A veces	1	4	3	0	1	4	13	22%
5	¿Establece mecanismos para estimular a su hijo o hija?	Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0%
		Casi siempre	7	5	8	8	8	4	40	67%
		A veces	3	5	2	2	2	6	20	33%
6	¿Acompaña a su hijo en las actividades teniendo en cuenta los gustos de su hijo o hija?	Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0%
		Casi siempre	9	6	7	7	7	8	44	73%
		A veces	1	4	3	3	3	2	16	27%
7	¿El tiempo que comparte con su hijo/a es de calidad?	Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0%
		Casi siempre	8	6	10	5	8	10	47	78%
		A veces	2	4	0	5	2	0	13	22%
8	¿Realizan actividades teniendo en cuenta los gustos de su hijo o	Nunca	0	3	0	0	0	0	3	5%

	hija?									
		Casi siempre	9	5	8	6	7	7	42	70%
		A veces	1	2	2	4	3	3	15	25%
9	¿Manifiesta con abrazos, besos y caricias el afecto que siente por su hijo o hija?	Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0%
		Casi siempre	10	7	9	6	2	10	44	73%
		A veces	0	3	1	4	8	0	16	27%
10	¿Utiliza expresiones fuertes o soeces cuando se enoja con su hijo hija?	Nunca	6	5	4	3	5	5	28	47%
		Casi siempre	1	0	0	0	0	0	1	2%
		A veces	3	5	6	7	5	5	31	52%

Femenino	1	4	5	5	3	8	26	43%
Masculino	9	6	5	5	7	2	34	57%

Tabla 2 Encuesta para padres de familia

N°	Pregunta	Respuestas	T°	1°	2°	3°	4°	5°	Total	%
<b>FACTOR RELACION</b>										
1	¿Te relacionas fácilmente con tus compañeros?	Nunca	0	0	0	2	0	0	2	3%
		Casi siempre	9	5	7	4	7	5	37	62%
		A veces	1	5	3	4	3	5	21	35%
2	¿Te sientes aceptado por tus amigos?	Nunca	0	0	0	0	0	3	3	5%
		Casi siempre	9	7	8	6	7	4	41	68%
		A veces	1	3	2	4	3	3	16	27%
3	¿Te gusta trabajar en grupo?	Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0%
		Casi siempre	7	6	7	7	8	5	40	67%
		A veces	3	4	3	3	2	5	20	33%
4	¿Tratas con respeto a tus compañeros?	Nunca	0	0	0	3	0	2	5	8%
		Casi siempre	8	5	6	5	5	6	35	58%
		A veces	2	5	4	2	5	2	20	33%
5	¿Sientes que tus opiniones son importantes para los demás?	Nunca	0	0	1	2	0	2	5	8%
		Casi siempre	7	5	4	3	5	3	27	45%
		A veces	3	5	5	5	5	5	28	47%
<b>FACTOR EMOCIÓN</b>										
6	¿Te enojas con facilidad?	Nunca	0	1	2	0	4	2	9	15%
		Casi siempre	4	4	1	3	3	5	20	33%
		A veces	6	5	7	7	3	3	31	52%
7	¿Cuándo te enojas gritas?	Nunca	1	3	5	2	5	5	21	35%
		Casi siempre	2	3	0	5	2	2	14	23%
		A veces	7	4	5	3	3	3	25	42%
8	¿Cuándo te enojas pegas?	Nunca	6	5	7	5	5	6	34	57%
		Casi siempre	0	2	2	3	3	2	12	20%
		A veces	4	4	1	1	2	2	14	23%
9	¿Frecuentemente te sientes triste?	Nunca	7	1	5	1	3	2	19	32%
		Casi siempre	1	1	2	2	3	5	14	23%
		A veces	2	8	3	7	4	3	27	45%
10	¿Te sientes bien en el colegio?	Nunca	0	0	0	0	0	2	2	3%
		Casi siempre	10	10	10	8	6	1	45	75%

		A veces	0	0	0	2	4	7	13	22%
11	¿Sientes que tu familia te quiere?	Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0%
		Casi siempre	10	10	10	10	10	5	55	92%
		A veces	0	0	0	0	0	5	5	8%
12	¿Te sientes bien contigo mismo(a)?	Nunca	0	0	0	0	0	2	2	3%
		Casi siempre	10	10	8	7	8	3	46	77%
		A veces	0	0	2	3	2	5	12	20%
<b>FACTOR COMUNICACIÓN</b>										
13	¿Puedes expresar con la palabra lo que te disgusta?	Nunca	0	3	0	3	2	1	9	15%
		Casi siempre	8	5	5	5	5	2	30	50%
		A veces	2	2	5	2	3	7	21	35%
14	¿Puedes pedirle disculpas a un amigo?	Nunca	0	1	0	0	0	2	3	5%
		Casi siempre	7	6	8	5	7	4	37	62%
		A veces	3	3	2	5	3	4	20	33%
15	¿Utilizas el diálogo para solucionar tus problemas?	Nunca	0	1	0	4	0	1	6	10%
		Casi siempre	7	5	5	5	7	4	33	55%
		A veces	3	4	5	1	3	5	21	35%

Femenino	1	4	5	4	7	5	26	43%
Masculino	9	6	5	6	3	5	34	57%

Tabla 3 Encuesta para estudiantes

#### 5.4.2. Gráficas encuesta a docentes



Gráfica 1 ¿Es retraído, tímido y callado?

Análisis: El 53% (32 estudiantes) de los encuestados nunca se muestran retraídos, tímidos o callados; el 19% (11 estudiantes) muestran frecuentemente esta conducta y el 28% (17 estudiantes) lo hacen algunas veces.



Gráfica 2 ¿Agrade con frecuencia a sus compañeros?

Análisis: El 50% (30 estudiantes) de los encuestados nunca agradece a sus compañeros; el 13% (8 estudiantes) agradecen frecuentemente a sus compañeros y el 37% (22 estudiantes) lo hacen esporádicamente.



Gráfica 3 ¿Es poco tolerable?

Análisis: El 33% (20 estudiantes) de los encuestados presenta un alto nivel de tolerancia; el 24% (14 estudiantes) son poco tolerantes y el 43% (26 estudiantes) muestran con alguna frecuencia conductas de poca tolerancia.



Gráfica 4 ¿Se muestra inseguro de sí mismo?

Análisis: El 30% (18 estudiantes) de los encuestados nunca se muestra inseguro de sí mismo; el 28% (17 estudiantes) se muestran muy inseguros de sí mismos y el 42% (25 estudiantes) muestran con alguna frecuencia comportamientos de inseguridad.



Gráfica 5 ¿Se le nota triste y deprimido?

Análisis: El 52% (31 estudiantes) de los encuestados no se les nota tristes ni deprimidos; solo el 5% (3 estudiantes) muestran frecuentemente estos estados de ánimo y el 43% (26 estudiantes) se muestran tristes o deprimidos algunas veces.



Gráfica 6 ¿Le cuesta hacer amigos?

Análisis: El 52% (31 estudiantes) de los encuestados hace amigos con facilidad; solo el 8% (5 estudiantes) presenta dificultades para hacer amigos y el 40% (24 estudiantes) a veces les cuesta hacer amigos.



Gráfica 6 ¿Tiene baja autoestima?

Análisis: El 43% (26 estudiantes) de los encuestados no presenta dificultades con su autoestima; el 17% (10 estudiantes) tienen baja autoestima y el 40% (24 estudiantes) muestran con alguna frecuencia baja autoestima.



Gráfica 7 ¿Se auto agrade?

Análisis: El 95% (57 estudiantes) de los encuestados nunca se auto agrade; solo el 5% (3 estudiantes) presentan algunas veces este comportamiento.

Análisis: El 88% (53 estudiantes) de Los encuestados nunca hace comentarios pesimistas sobre la vida; solo el 2% (1 estudiantes) hace frecuentemente este tipo de comentarios y el 10% (6 estudiantes) lo hace algunas veces.



Gráfica 8 ¿Hace comentarios pesimistas sobre la vida?

Análisis: El 72% (43 estudiantes) de Los encuestados no es rechazado por sus compañeros; solo el 3% (2 estudiantes) presentan esta dificultad y el 25% (15 estudiantes) son rechazados en algunas ocasiones.



Gráfica 9 ¿Es rechazado por sus compañeros?

Con la aplicación de la encuesta a los docentes y el análisis a dicha información, se pudieron identificar algunos factores relevantes en cuanto a las competencias

emocionales; los docentes perciben en los estudiantes algunas manifestaciones que afectan sus relaciones sociales como la inseguridad, intolerancia, baja autoestima, el rechazo y depresión

#### 5.4.3. Gráficas encuesta a padres de familia



Gráfica 10 ¿Utiliza el castigo físico para corregir a su hijo o hija?

Análisis: El 32% (19 padres de familia) de Los encuestados dice que nunca utiliza el castigo físico para corregir a sus hijos; solo el 2% (1 padre de familia) utiliza frecuentemente el castigo físico y el 66% (40 padres de familia) lo utiliza con alguna frecuencia.



Gráfica 11 ¿Utiliza el diálogo como una estrategia de convivencia familiar?

Análisis: El 2% (1 padre de familia) de Los encuestados dice que nunca utiliza el dialogo como una estrategia de convivencia familiar; el 61% (37 padres de familia) lo utiliza frecuentemente y el 37% (22 padres de familia) lo utiliza algunas veces.



Gráfica 12 ¿Utiliza la norma para orientar a su hijo o hija?

Análisis: El 2% (1 padre de familia) de Los encuestados dice que nunca utiliza la norma para orientar a sus hijos; el 60% (36 padre de familia) la utiliza casi siempre y el 38% (23 padres de familia) lo hace algunas veces.



Gráfica 13 ¿Las relaciones familiares son cordiales?

Análisis: El 78% (47 padres de familia) de Los encuestados dice que casi siempre las relaciones familiares son cordiales; el 22% (13 padres de familia) dice que solo

algunas veces son cordiales; ningún padre de familia dice que nunca las relaciones familiares son cordiales.



Gráfica 14 ¿Establece mecanismos para estimular a su hijo o hija?

Análisis: El 67% (40 padres de familia) de Los encuestados dice que casi siempre utiliza mecanismos para estimular a sus hijos; el 33% (20 padres de familia) los utiliza algunas veces y el 0% (0 padres de familia) dice que nunca utiliza mecanismos para estimular a sus hijos.



Gráfica 15 ¿Acompaña a su hijo o hija las actividades académicas y escolares?

Análisis: El 73% (44 padres de familia) de Los encuestados dice que casi siempre acompaña a sus hijos en actividades académicas y escolares; el 27% (16 padres de familia) solo lo hacen algunas veces.



Gráfica 16 ¿El tiempo que comparte con su hijo o hija es de calidad?

Análisis: El 78% (47 padres de familia) de Los encuestados dice que casi siempre comparte tiempo de calidad con sus hijos; el 22% (13 padres de familia) dice que solo algunas veces comparte tiempo de calidad con sus hijos.



Gráfica 17 ¿Realizan actividades teniendo en cuenta los gustos de su hijo o hija?

Análisis: El 5% (3 padres de familia) de Los encuestados dice que nunca realiza actividades teniendo en cuenta los gustos de sus hijos; el 70% (42 padres de familia) casi siempre realizan actividades teniendo en cuenta los gustos de sus hijos y el 25% (15 padres de familia) los tienen en cuenta algunas veces.



Gráfica 18 ¿Manifiesta con abrazos, besos y caricias el afecto que siente por su hijo o hija?

Análisis: El 73% (44 padres de familia) de Los encuestados dice que casi siempre manifiesta con abrazos, besos y caricias el afecto que sienten por sus hijos; el 27% (16 padres de familia) dice que algunas veces tiene estas manifestaciones con sus hijos.



Gráfica 19 ¿Utiliza expresiones fuertes o soeces cuando se enoja con su hijo o hija?

Análisis general: El 47% (28 padres de familia) de Los encuestados dice que nunca utiliza expresiones fuertes o soeces cuando se enoja con sus hijos; el 2% (1 padre de familia) dice que casi siempre las utiliza realiza y el 51% (31 padres de familia) las utiliza algunas veces.

Con la aplicación de la encuesta y análisis de la información a los padres de familia se dan conocer algunas situaciones cotidianas que influyen en la formación de la inteligencia emocional de la población objeto de estudio.

A pesar de que una mayoría considerable de padres de familia aducen utilizar con frecuencia o algunas veces el diálogo, tener relaciones familiares cordiales, manifestar habitualmente el afecto a sus hijos e hijas, realizar un acompañamiento escolar y compartir tiempo de calidad, al mismo tiempo se evidencia en ellos mismos que utilizan el castigo físico para corregirlos y usan expresiones fuertes o soeces cuando se enojan con sus hijos e hijas, razones suficientemente poderosas que los afectan emocionalmente, teniendo en cuenta que los padres son los primeros modelos a imitar en los infantes. Esta situación puede contribuir a que los estudiantes muestren este mismo tipo de conductas en la vida escolar.

Hay discordancia entre el discurso del diálogo y la corrección del castigo en la medida en que los padres en su mayoría son jóvenes e inmaduros emocionalmente, con proyectos de vida desarticulados que no les permiten tener argumentos claros frente a la aplicación de la norma y la corrección oportuna a sus hijos.

#### 5.4.4. Gráficas encuesta a estudiantes

- **FACTOR: RELACIÓN**



Gráfica 20 ¿Te relacionas fácilmente con tus compañeros?

Análisis: El 3% (2 estudiantes) de los encuestados nunca se relaciona con facilidad con sus compañeros; el 62% (37 estudiantes) dicen que casi siempre se relacionan con facilidad y el 35% (21 estudiantes) lo hacen algunas veces.



Gráfica 21 ¿Te sientes aceptado por tus amigos?

Análisis: El 5% (3 estudiantes) de los encuestados nunca se siente aceptado por sus amigos; el 68% (41 estudiantes) casi siempre se siente aceptado por sus amigos y el 27% (16 estudiantes) algunas veces se siente aceptado.



Gráfica 22 ¿Te gusta trabajar en grupo?

Análisis: El 67% (40 estudiantes) de los encuestados casi siempre le gusta trabajar en grupo; y el 33% (20 estudiantes) algunas veces le gusta trabajar en grupo, ningún estudiante expresa que no le guste trabajar en grupo.



Gráfica 23 ¿Tratas con respeto a tus compañeros?

Análisis: El 8% (5 estudiantes) de los encuestados nunca trata con respeto a sus compañeros; el 59% (35 estudiantes) dicen que casi siempre tratan con respeto a sus compañeros y el 33% (20 estudiantes) algunas veces tratan con respeto a sus compañeros.



Gráfica 24 ¿Sientes que tus opiniones son importantes para los demás?

Análisis: El 8% (5 estudiantes) de los encuestados sienten que sus opiniones nunca son importantes para los demás; el 45% (27 estudiantes) sienten que casi siempre sus opiniones son importantes y el 47% (28 estudiantes) sienten que algunas veces sus opiniones son importantes para los demás.

- **FACTOR EMOCIONAL**



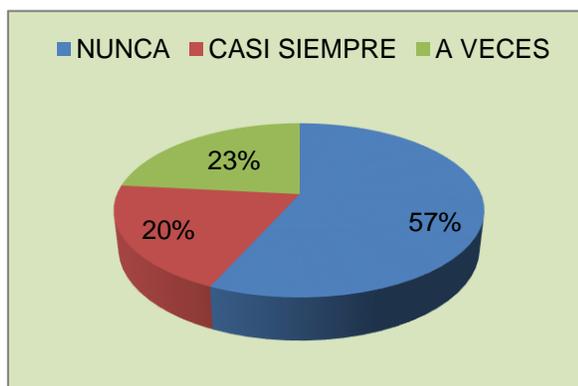
Gráfica 25 ¿Te enojas con facilidad?

Análisis: El 15% (9 estudiantes) de los encuestados dicen que no se enojan con facilidad; el 33% (20 estudiantes) casi siempre se enojan con facilidad y el 52% (31 estudiantes) sienten que algunas veces se enojan con facilidad.



Gráfica 26 ¿Cuándo te enojas gritas?

Análisis: El 35% (21 estudiantes) de los encuestados dicen que nunca gritan cuando se enojan; el 23% (14 estudiantes) casi siempre gritan cuando se enojan y el 42% (25 estudiantes) dicen que algunas veces gritan cuando se enojan.



Gráfica 277 ¿Cuándo te enojas pegas?

Análisis: El 57% (34 estudiantes) de los encuestados dicen que nunca pegan cuando se enojan; el 20% (12 estudiantes) casi siempre pegan cuando se enojan y el 23% (14 estudiantes) dicen que algunas veces pegan cuando se enojan.



Gráfica 28 ¿Frecuentemente te sientes triste?

Análisis: El 32% (19 estudiantes) de los encuestados dicen que no se sienten tristes con frecuencia; el 23% (14 estudiantes) casi siempre se sienten tristes y el 45% (27 estudiantes) algunas veces se sienten tristes.



Gráfica 29 ¿Te sientes bien en el colegio?

Análisis: El 3% (2 estudiantes) de los encuestados dicen que nunca se sienten bien en el colegio; el 75% (45 estudiantes) casi siempre se sienten bien en el colegio y el 22% (13 estudiantes) algunas veces se sienten bien en el colegio.



Gráfica 30 ¿Sientes que tu familia te quiere?

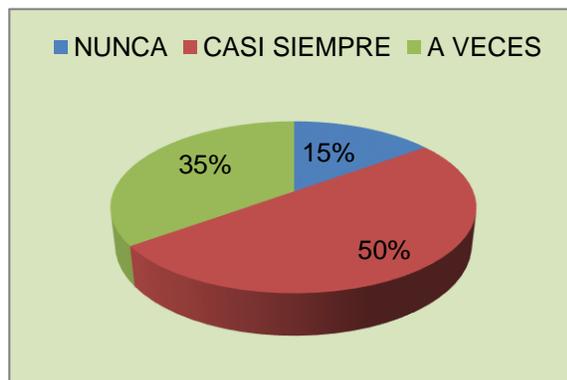
Análisis: El 92% (55 estudiantes) de los encuestados se sienten queridos por sus familias casi siempre; el 8% (5 estudiantes) algunas veces se sienten queridos por sus familias; ninguno de los estudiantes encuestados siente que su familia nunca lo quiere.



Gráfica 31 ¿Te sientes bien contigo mismo(a)?

Análisis: El 3% (2 estudiantes) de los encuestados dicen que nunca se sienten bien consigo mismo; el 77% (46 estudiantes) casi siempre se sienten bien consigo mismo y el 20% (12 estudiantes) algunas veces se sienten bien consigo mismo.

- **FACTOR COMUNICACIÓN**



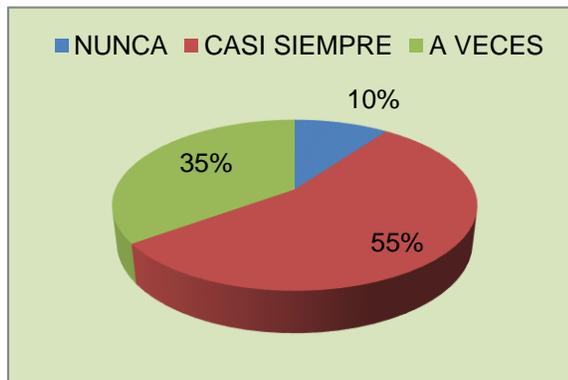
Gráfica 32 ¿Puedes expresar con palabras lo que te disgusta?

Análisis: El 15% (9 estudiantes) de los encuestados nunca pueden expresar con palabras lo que les disgusta; el 50% (30 estudiantes) casi siempre pueden expresar con palabras lo que les disgusta y el 35% (21 estudiantes) algunas veces pueden expresar lo que les disgusta.



Gráfica 33 ¿Puedes pedirle disculpas a un amigo(a)?

Análisis: El 5% (3 estudiantes) de los encuestados dice que nunca pueden pedir disculpas; el 62% (37 estudiantes) casi siempre pueden pedir disculpas a un amigo y el 33% (20 estudiantes) algunas veces pueden pedir disculpas.



Gráfica 34 ¿Utilizas el diálogo para solucionar tus problemas?

Análisis general: El 10% (6 estudiantes) de los encuestados nunca utiliza el dialogo para solucionar sus problemas; el 55% (33 estudiantes) casi siempre utiliza el dialogo para solucionar sus problemas y el 35% (21 estudiantes) algunas veces utiliza el dialogo para solucionar sus problemas.

En las preguntas que tienen que ver con el factor relacional, observamos que un pequeño porcentaje que oscila entre el 3 y el 8% consideran que tienen grandes dificultades para relacionarse o ser aceptados por sus compañeros, y por el contrario un alto porcentaje entre el 47 y el 68% consideran que se relacionan y son aceptados con facilidad, esto sumado al grupo que considera que lo logra algunas veces da un porcentaje de alrededor del 92%.

Fundamentadas en nuestra experiencia como docentes y teniendo en cuenta lo importante que es para nuestros alumnos en proceso de formación, sentirse aceptados e importantes en el ámbito escolar para su desarrollo y su inteligencia emocional, el porcentaje de alumnos que manifiesta problemas para relacionarse y ser aceptados, aunque es bajo, debe ser motivo de preocupación ya que estos niños presentan alto riesgo en distintos aspectos de su vida como el bajo rendimiento académico, la deserción escolar, la depresión, la agresividad, la baja autoestima, el suicidio, la drogadicción, el alcoholismo entre otras.

En el factor emocional, las tres primeras preguntas que tienen que ver con el enojo, nos muestran que los niños tienen poco manejo de esta emoción ya que el 85% manifiesta que se enoja con facilidad casi siempre o algunas veces y solo el 15% dice que nunca se enoja, además el 65% dice que además grita y el 35% dice que no lo hace, cuando se les pregunta si cuando se enojan pegan el 57% dicen que no, contra el 43% que lo hace casi siempre o algunas veces. El enojo se constituye entonces en una emoción muy frecuente en nuestros alumnos, pero también es importante destacar que más del 50% logran controlarla y no llegar hasta la acción de pegar, esto evidencia que tienen autorregulación y autocontrol que es la capacidad para resistir o retardar los impulsos y capacidad para dirigir y controlar las propias emociones.

Ante la pregunta de si frecuentemente se sienten tristes el 65% dicen que lo sienten a veces o casi siempre, lo que constituye un porcentaje muy alto y que debe ser motivo de alerta ya que los estados de tristeza llevan a altos grados de inseguridad, a maximizar los errores y sobreestimar las dificultades, no permiten valorar los aciertos. Los niños tristes tienen sentimientos de indefensión y desesperanza, una fuerte tendencia al fracaso, son inseguros, tímidos y poco asertivos.

Las dos últimas preguntas que indagan si se sienten queridos por sus familias y bien consigo mismos, los porcentajes de afirmación son bastante altos y solo el 3% dice no sentirse bien consigo mismo. Estas preguntas nos hablan de la autoaceptación, de la identidad, de aceptarse como uno es, con aspectos positivos y negativos, con posibilidades y limitaciones, están muy vinculadas a la autoestima que es la valoración positiva de uno mismo. Estos sentimientos de seguridad y confianza los reafirma el hecho de que el 92% siente que su familia los quiere lo que les ayuda a tener mejores habilidades sociales y mayor asertividad en sus relaciones.

En el factor comunicacional un alto porcentaje de los estudiantes dice que utiliza en forma asertiva la comunicación en la relación con sus compañeros y un porcentaje por debajo del 15% manifiesta dificultades para expresar lo que siente, pedir disculpas o utilizar el dialogo para solucionar problemas. Es importante que los niños aprendan a manifestar lo que les gusta o disgusta, lo que les genera miedo, tristeza o alegría, expresar agradecimiento o pedir disculpas esto ayuda a liberar y compartir sentimientos y a sentirse bien consigo mismos y con los demás.

Los niños deben reconocer en la comunicación un instrumento de socialización que media las relaciones interpersonales, por eso es importante que tanto padres como maestros estimulemos una comunicación asertiva en los niños.

Las respuestas de los estudiantes ante las diferentes preguntas nos hablan de una inteligencia emocional en construcción donde se evidencian algunas contradicciones como cuando un alto porcentaje dice sentirse triste frecuentemente y ante la pregunta de si se aceptan a sí mismos o su familia los quiere un 92% da respuestas afirmativas, si esto es así, entonces la tristeza no debería ser un sentimiento tan frecuente. Pero seguramente si estos niños cuentan con maestros y padres que sepan guiar este proceso lograrán consolidar una buena inteligencia emocional.

## **6. PROYECTO DE INTERVENCIÓN**

### **6.1. TÍTULO**

MI MÁGICO MUNDO DE LAS EMOCIONES

### **6.2. JUSTIFICACIÓN**

El proyecto de intervención apunta al desarrollo de los cinco principios de la inteligencia emocional a través de la lúdica, estos principios son: el conocimiento de las emociones propias y ajenas, el desarrollo de la empatía, el control de los impulsos emocionales y de conducta, la automotivación para alcanzar objetivos y el desarrollo de habilidades sociales positivas que nos ayudan a relacionarnos con otras personas. El aprendizaje y puesta en práctica de estos principios, mejorará notablemente las relaciones familiares y ayudará a que la tarea educativa encuentre el equilibrio que tanto buscan los docentes y padres de familia entre la madurez cognitiva y la madurez emocional; entre el estilo autoritario que ya no nos sirve y el estilo permisivo actual, que tal como nos demuestra la experiencia, no ayuda a los niños a interiorizar valores tan importantes como la autodisciplina, el esfuerzo, la capacidad de sacrificio, la aceptación de límites y el cumplimiento de normas.

Actualmente los niños están sobrecargados de información donde tiene gran relevancia el poder que se tenga para generar, procesar y aplicar la información basada en el conocimiento, donde se desarrollan los principios de la productividad y la competencia; pasando a segundo plano el tema de los valores y las emociones.

El proyecto de intervención cobra gran valor ya que motiva a la correcta administración no sólo de los conocimientos sino también de las emociones utilizando como medio el juego, espacio natural del niño, de la imaginación y la

fantasía en un contexto propio. El juego es un gran aliado del desarrollo humano; el niño se permite el juego porque necesita explorar el entorno que le rodea para descubrirse a sí mismo y a los demás.

### **6.3. OBJETIVOS**

#### 6.3.1. General

Fortalecer la inteligencia emocional teniendo en cuenta sus cinco principios en niños de cinco a once años de edad de la Institución Educativa Madre Laura mediante la lúdica.

#### 6.3.2. Específicos

- Identificar los principios de la inteligencia emocional utilizados por el grupo y para cada uno de ellos aplicar actividades lúdicas de forma estratégica que permitan su aplicación.
- Implementar estrategias lúdicas transversales en las diferentes áreas del conocimiento que permitan el desarrollo de los principios de la inteligencia emocional y los principios de la lúdica (identidad, alteridad, placer y fantasía).

### **6.4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

La propuesta de intervención consta de 5 estrategias prácticas y lúdicas, cada una de ellas apunta al fortalecimiento de uno de los principios de la inteligencia emocional (autoconocimiento, autocontrol, automotivación, empatía y

sociabilidad). Cada taller tiene una ficha descriptiva que permite visualizar de forma global el recurso, descripción del recurso, las competencias, el objetivo, las actividades, los materiales y el tiempo de ejecución. Seguidamente se puede observar el paso descriptivo a cada una de las actividades.

Las actividades hacen parte del ejercicio lúdico ya que están relacionadas con el aspecto literario, demosófico o material, coreográfico y musical aplicables en las diferentes áreas del conocimiento.

### **6.5. PERSONAS RESPONSABLES**

Esta propuesta está liderada por las docentes Liliana Patricia Agudelo Velásquez, Alba Inés Martínez García y María Isabel Velásquez Tobón.

### **6.6. RECURSOS**

- Humanos: estudiantes de transición a quinto de primaria que pertenecen a familias disfuncionales, docentes y directivos de la Institución Educativa Madre Laura.
- Técnicos: Computadores, televisor, DVD, grabadora, etc.
- Físicos: instalaciones de la Institución Educativa Madre Laura.

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN**  
**ESTRATEGIA EDUCATIVA N°1**  
**UNA MIRADA DESDE LO PROFUNDO**

RECURSO	DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMPETENCIAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
1	<p><b>UNA MIRADA DESDE LO PROFUNDO</b></p> <p>Recurso que propone 5 actividades fundamentadas en 4 principios básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• yo soy una promesa</li> <li>• yo soy un regalo</li> <li>• Yo soy una obra de Dios en constante construcción</li> <li>• Soy lo que soy</li> </ul> <p>El desarrollo de estas actividades facilitará la auto valoración físico e interior de la persona a través de una mirada profunda que permita descubrir fortalezas y debilidades</p> <p>Se utilizara un método activo participativo a través de la lúdica y la reflexión.</p>	<p><b>Autoconciencia.</b></p> <p>Las competencias emocionales que dependen de la autoconciencia son:</p> <p><u>Conciencia emocional:</u> identificar las propias emociones y los efectos que pueden tener.</p> <p><u>Correcta autovaloración:</u> conocer las propias fortalezas y sus limitaciones.</p> <p><u>Autoconfianza:</u> un fuerte sentido del propio valor y capacidad.</p>	Facilitar la auto valoración externo e interno de la persona a través de una mirada profunda que permita descubrir fortalezas y limitaciones	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juego: saltos que son verdades universales</li> <li>2. La sorpresa: una cadena de sonrisas</li> <li>3. Recortable mariposa Feliciano</li> <li>4. Una mirada desde lo profundo</li> <li>5. Canta, canta</li> </ol>	<p>25 cuerdas</p> <p>25 espejos</p> <p>25 tijeras</p> <p>colores</p>	<p>2 horas</p> <p>Con el asesor</p> <p>2 hora de trabajo personal</p> <p>2 hora de trabajo grupal</p>

Tabla 4 Ficha descriptiva estrategia educativa N° 1 una mirada desde lo profundo

ESTRATEGIA EDUCATIVA N°1.  
UNA MIRADA DESDE LO PROFUNDO

**Actividades:**

**1. Dinámica: saltos que son verdades universales.**

Juguemos a saltar la cuerda

Con una cuerda dando saltos repite 10 veces cada uno de los siguientes principios básicos

- Yo soy una promesa
- Yo soy un regalo
- Una obra de Dios en constante construcción
- Yo soy lo que soy



Juega con tus compañeros a saltar sin equivocarte en los saltos y en las frases

**2. La sorpresa: una cadena de sonrisas.**

Pasa donde el asesor/a, este te dará una gran sorpresa y un verdadero regalo, ¡disfrútalo en verdad es valioso!

Mientras esperas el turno de pasar donde el asesor/a realiza con dos compañeros más la lectura: “cadena de sonrisas<sup>13</sup>” piensa y reflexiona.

---

<sup>13</sup> [www.cuentosparadormir.com](http://www.cuentosparadormir.com)

### CADENA DE SONRISAS

La señorita Elisa aquel día había propuesto un nuevo reto a sus alumnos: la alegría, y lo había hecho en plan desafío de récord. Les había nombrado "recaudadores" de alegría, para ver qué se les ocurría con tal de provocar la alegría de los que les rodeaban. Y aunque todos hicieron cosas realmente encantadoras, aquella vez Carla Simpatías dejó a todos con la boca abierta. Algunos días después del encargo de la señorita Elisa, Carla apareció cargando un gran saco.

- Aquí traigo toda la alegría que he recaudado en estos días -dijo sonriente. Todos estaban expectantes, pero la niña no quiso mostrar el contenido del saco. En vez de eso, sacó una pequeña caja, tomó una cámara de fotos instantánea, y le entregó la caja a la maestra.

- Ábrala, señorita Elisa.

La profesora abrió la caja despacio y miró en su interior, y una gran sonrisa se dibujó en su rostro; en ese momento, Carla le hizo una fotografía. Luego le entregó la foto y un papel.

La maestra leyó el papel en silencio, y cuando terminó, señaló con gesto de sorpresa el gran saco.

- Así que eso es...

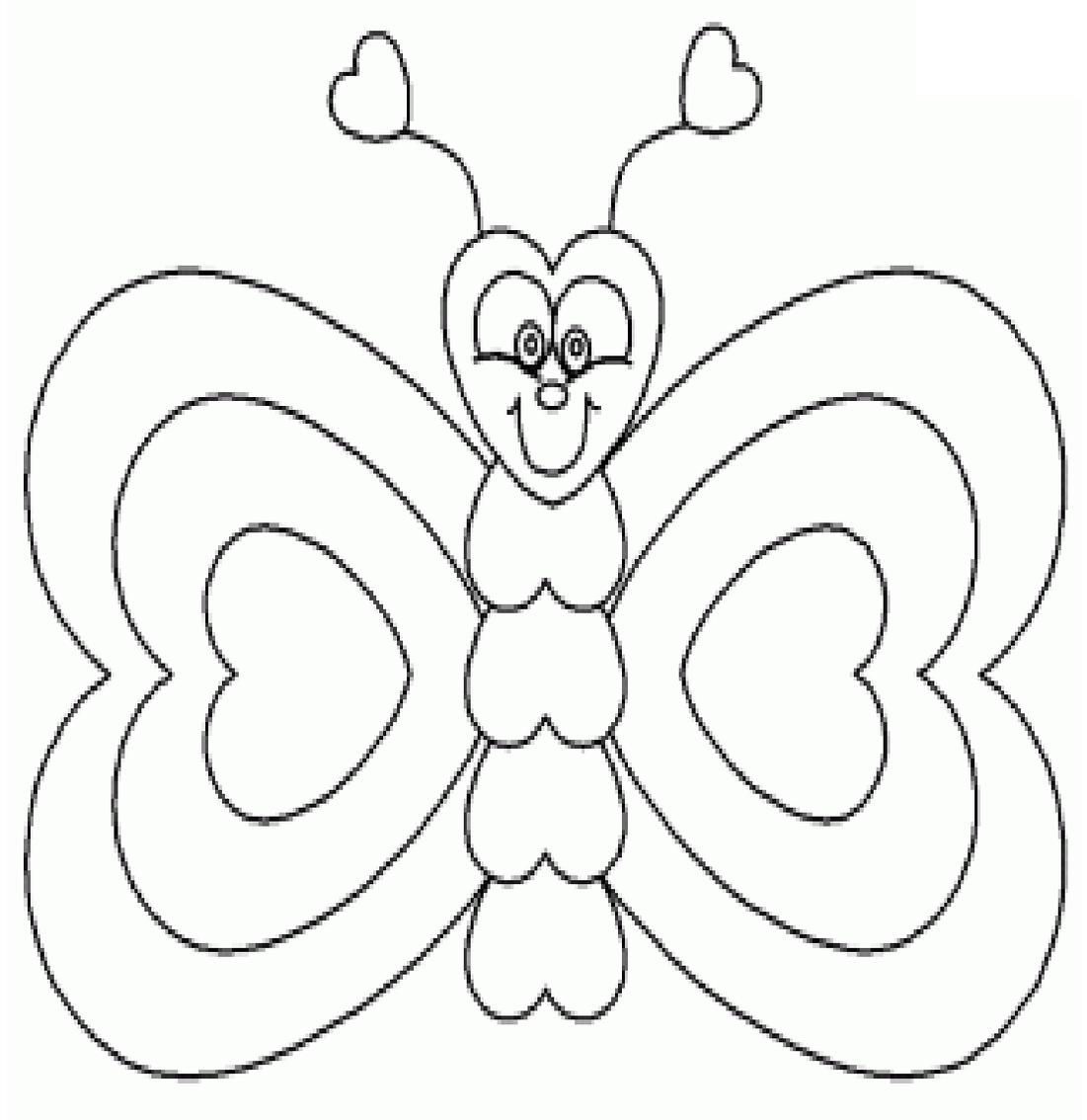
- ¡Sí! -interrumpió la niña, deshaciendo el nudo que cerraba el saco- ¡un gran montón de sonrisas!

Y del saco cayeron cientos de fotos, todas ellas de variadas y bellas sonrisas. El resto de la clase lo dedicaron a explicar cómo a Carla se le había ocurrido iniciar una cadena para alegrar un poquito a las personas: en la caja sólo había un espejo y todos al mirarse, sentían la alegría de descubrirse como un maravilloso regalo y respondían a su vez con una sonrisa, casi sin querer. Carla les sacaba una foto con su propia sonrisa, y les entregaba un papelito donde les pedía que hicieran lo mismo con otras personas, y le enviaran una copia de las fotografías a la dirección de su casa.

Y durante aquellos días y meses, el buzón de Carla no dejó de llenarse de las fotos de las sonrisas de tanta gente agradecida, ayudando a todos a comprender que el simple hecho de sonreír ya es un regalo para todo el mundo.

Construye con tu equipo de trabajo una reflexión donde puedas relacionar las dos actividades anteriores con la lectura. Escribe tu reflexión al respaldo de la mariposa Feliciano y compártela con otro grupo colaborativo. Finalmente pega la mariposa en un lugar importante para ti.

### 3. Recortable mariposa Feliciano<sup>14</sup>



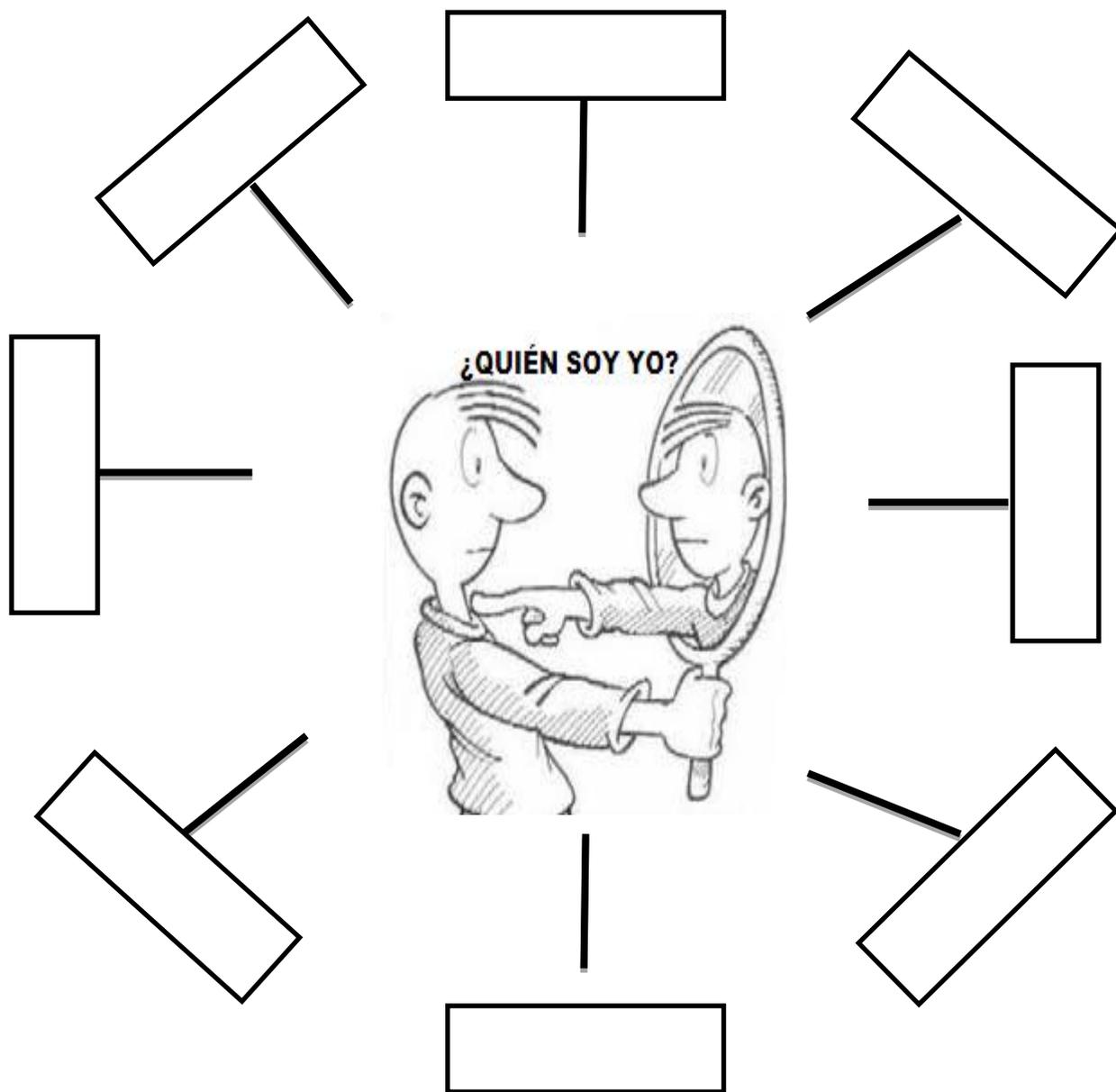
---

<sup>14</sup>[www.colorearjunior.com](http://www.colorearjunior.com)

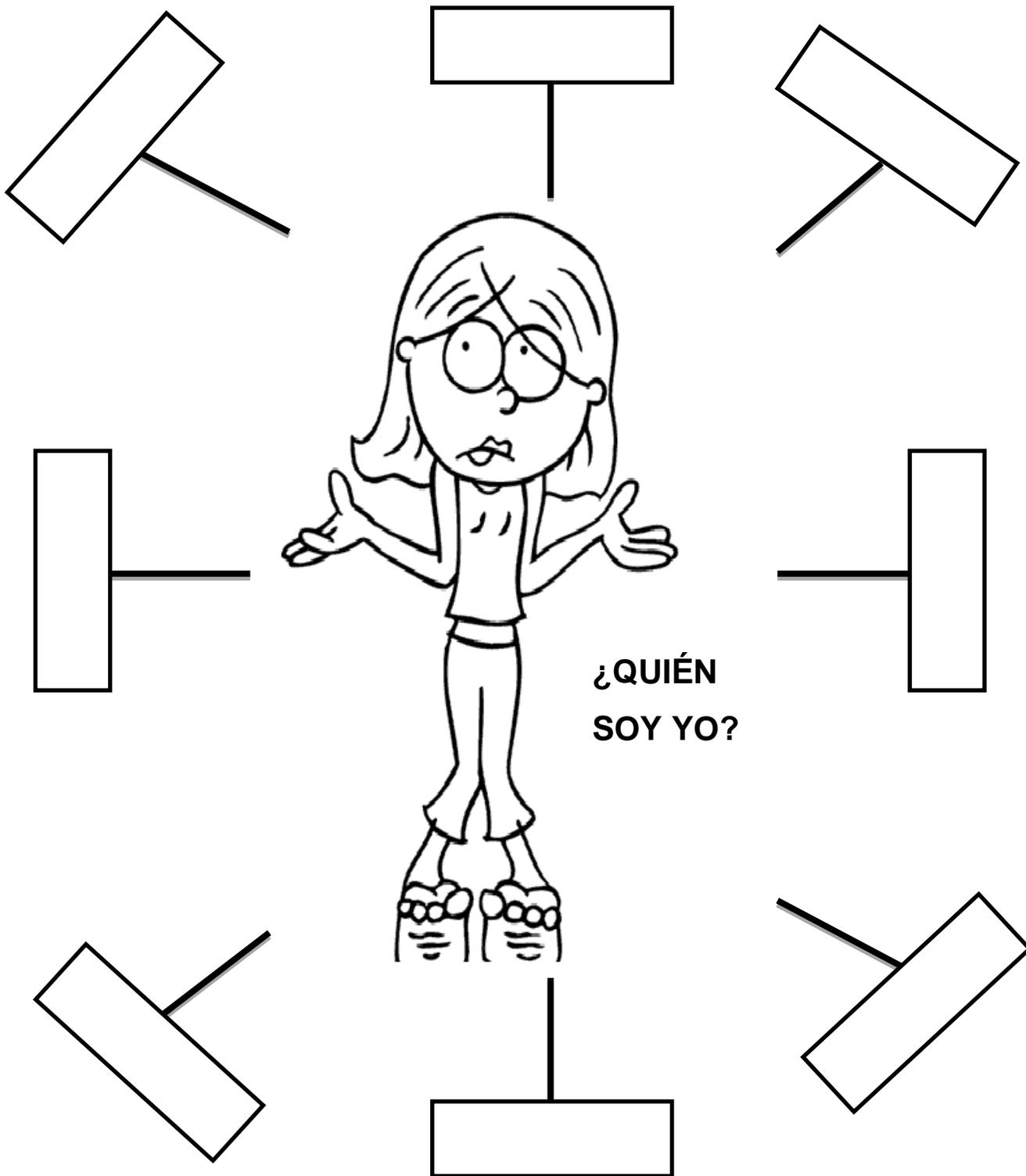
#### 4. Una mirada real desde lo profundo.

Como ya tienes un espejo propio donde mirarte interioriza y completa las casillas de la ficha escribiendo tus fortalezas y limitaciones

#### Ficha para los hombres



Ficha para las mujeres



## 5. Canta, canta. <sup>15</sup>

Con tu grupo colaborativo de trabajo recrea musicalmente esta canción y luego preséntela delante de todos haciendo uso de sus talentos y creatividad.

### ME MIRO EN EL ESPEJO

Me miro en el espejo, me quiero conocer.  
Saber qué cara tengo, y de qué color la piel.

Me miro en el espejo, me quiero descubrir.  
Contar las pocas pecas que tengo en mi nariz.

Me miro en el espejo, me quiero como soy.  
No importa si soy flaco, o gordo y panzón.

Así soy yo, así soy yo.  
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.  
Porque así soy yo, así soy yo.  
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.

Tal vez podría tener la mirada más cordial.  
El abrazo más abierto y el ombligo en espiral.

Pero así soy yo, así soy yo.  
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.

Porque así soy yo, así soy yo.  
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.

(Letra y música: Carlos Gianni / Hugo Midón - 440 Producciones Musicales)

---

<sup>15</sup> Coleccion.educ.ar/coleccion/CD10/contenidos/biblioteca/aud1/espejo.mp3

ANEXO  
GUIA DEL ASESOR

**Actividad 2: La sorpresa una cadena de sonrisas**

Con anticipación debe conseguir 26 espejos. 25 pequeños para entregar a cada estudiante y uno grande que estará ubicado dentro de una caja de cartón la cual debe estar decorada con cintas dando la impresión de que es un regalo muy importante y delicado.

Cuando pase cada estudiante el asesor le pedirá que destape la caja y que mire en su interior para descubrir el regalo. El estudiante se encontrará frente a frente con su propia imagen; el asesor, debe pedirle que se detenga un minuto para observar ese regalo. Seguidamente le hará la siguiente pregunta: ¿qué piensas de este regalo?, ¿quién es la persona más importante en tu vida? Luego el asesor entrega a cada estudiante un espejo diciéndole: toma tu espejo y recuerda que tú eres el mejor regalo y la persona más importante en tu vida. Finalmente invita al estudiante a realizar una reflexión con su grupo de apoyo, a ubicarla al respaldo de la mariposa Felicina y a compartirla con otro grupo de trabajo.

ESTRATEGIA EDUCATIVA N°2  
AUTOIMAGEN SALUDABLE

RECURSO	DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMPETENCIAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
2	<p><b>AUTOIMAGEN SALUDABLE</b></p> <p>Recurso que propone 5 actividades las cuales apuntan al reconocimiento de la imagen mental que los seres humanos se forman de sí mismos , la autoimagen es el filtro a través del cual la persona mira su mundo Este recurso</p>	<p><b>Autoconciencia.</b> Las competencias emocionales que dependen de la autoconciencia son: <u>Conciencia emocional:</u> identificar las propias emociones y los efectos que pueden tener.  <u>Correcta autovaloración:</u> conocer las propias fortalezas y sus limitaciones.  <u>Autoconfianza:</u> un fuerte sentido del propio valor y capacidad.</p>	<p>Reconocimiento de la autoimagen y de su importancia ya que esta determina la actitud ante la vida.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lectura: el árbol que no sabía quién era ( cuento)</li> <li>2. Reflexión: la eterna preguntadera</li> <li>3. Trabajo practico: escuchando mi voz interior</li> <li>4. Construcción de autoimagen</li> <li>5. Conexión</li> </ol>	<p>2papelógrafos por persona Marcadores de diferentes colores Picadillo de papel globo, silueta, crepe, fomy Lana Colbón</p> <p>25 computadores</p>	<p>2 horas con el asesor 1 hora de trabajo individual 3 horas de trabajo grupal</p>

	<p>permite la inclusión del arte, el juego y la tecnología en la valoración de la autoimagen. “El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representante” (Gadamer)</p>			<p>digital: construcción de avatar</p>		
--	--	--	--	--	--	--

Tabla 5 Ficha descriptiva estrategia educativa N° 2 autoimagen saludable

## ESTRATEGIA EDUCATIVA N° 2 AUTOIMAGEN SALUDABLE

### 1. Lectura del cuento

#### EL ARBOL QUE NO SABIA QUIEN ERA

En algún lugar, crecía un hermoso jardín con manzanos, naranjos, perales y bellísimos rosales, todos ellos felices y satisfechos.

Todo era alegría en el jardín, excepto por un árbol profundamente triste. El pobre tenía un problema. ¡No sabía quién era!

Lo que te falta es concentración- le decía el manzano- Si realmente lo intentas, podrás tener sabrosísimas manzanas. ¡Ves que fácil es!

No lo escuches- exigía el rosal- Es más sencillo tener rosas ¡Ves que bellas son!

Y el árbol desesperado, intentaba todo lo que le sugerían, y como no lograba ser cómo los demás, se sentía cada vez más frustrado.

Un día llegó hasta el jardín el búho, el más sabio de las aves, y al ver la desesperación del árbol, exclamó:

-No te preocupes, tu problema no es tan grave, es el mismo de muchísimos seres sobre la Tierra. Yo te daré la solución: No dediques tu vida a ser como los demás quieren que seas, o a parecerle a ellos. Sé tú mismo, conócete...y para lograrlo, escucha tu voz interior-

Y dicho esto, el búho desapareció.

-¿Mi voz interior?... ¿Ser yo mismo?... ¿Conocerme? - se preguntaba el árbol desesperado, cuando de pronto, comprendió.

Y cerrando los ojos y los oídos, abrió el corazón, y por fin pudo escuchar su voz interior diciéndole:

-Tú jamás darás manzanas porque no eres un manzano, ni florecerás cada primavera porque no eres una rosa. Eres un Roble, y tu destino es crecer grande y majestuoso, dar cobijo a las aves, sombra a los viajeros, belleza al paisaje...Tienes una misión. ¡Cúmplela!-

Entonces el árbol se sintió fuerte y seguro de sí mismo y se dispuso a ser todo aquello para lo cual estaba destinado. Así, de pronto llenó su espacio y fue admirado y respetado por todos. Y sólo entonces el jardín fue completamente feliz.

## **2. Reflexión: La eterna preguntadera**

Te has preguntado alguna vez “¿Quién eres tú?”

Desde pequeños nos estamos formulando preguntas sobre muchas cosas: ¿Cómo se hace? ¿Por qué? ¿Quién es Dios? ¿Cómo se creó el universo? ¿Cómo se hacen los bebés? ¿Cómo nacen las flores? ¿Por qué el cielo es azul? ¿Qué se dicen las hormigas al unir sus antenitas? ¿Cuántos animales hay en el mundo? ¿Existen los extraterrestres?

¿Por qué la gente en lugar de amarse se odia y en lugar de ayudarse se envidia? Y tantas otras preguntas.

Pero, las preguntas más importantes que todo ser humano debe hacerse son:

¿Quién soy yo?

¿Cómo soy yo?

¿Te has hecho alguna vez tales preguntas? ¿Cuáles han sido tus respuestas?

Conversatorio y discusión en el escenario pedagógico

Escribe 3 preguntas que algunas ves te hayas formulado, socializa con tus compañeros y agrégalas en el fichero de doña preguntona, algún día en cualquiera de las áreas del conocimiento jugaremos con doña preguntona el juego de responder entre todos los interrogantes que nos ayudan a descubrir el mundo.

### 3. Trabajo práctico.

Escucha tu voz interior, sé tú mismo... Conócete

Desarrolla la ficha y comparte con 3 compañeros tus construcciones.

YO SOY:	
PEGO MI FOTO	MIS CAPACIDADES SON:
	MIS LIMITACIONES SON:
	ME DESTACO EN:
	ME CUESTA TRABAJO:
	ME DISGUSTA:
ME GUSTA:	
MIS RAZONES PARA VIVIR SON:	

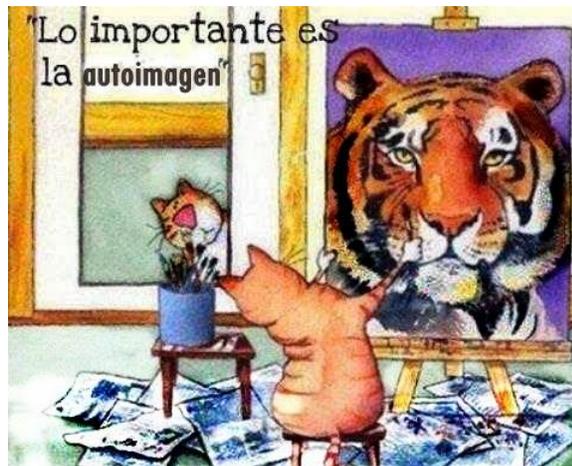
Materiales:

- 2 papelógrafos por persona
- Marcadores de diferentes colores
- Picadillo de papel globo, silueta, crepe, fommy
- Lana
- Colbón

Une 2 papelógrafos y en ellos dibuja tu silueta pide a uno de tus compañeros que te ayude ya que tú debes estar acostado, luego con los materiales decora tu silueta teniendo en cuenta que cada uno de nosotros tenemos una autoimagen es decir nos vemos de forma propia, ¿cómo te ves tú?

Cuando hayas terminado de decorar tu silueta señala las partes más importantes de tu cuerpo y escribe por qué son importantes luego extiende tu trabajo al lado del de tus compañeros y en un carrusel de observación reconoce la autoimagen que todos tus compañeros tienen de sí mismos.

Autoimagen <sup>16</sup>



---

<sup>16</sup> <http://alafila9.blogspot.com/2013/10/la-autoimagen.html>

## 5. Conexión digital: crear avatar.

### 1. Concepto de AVATAR

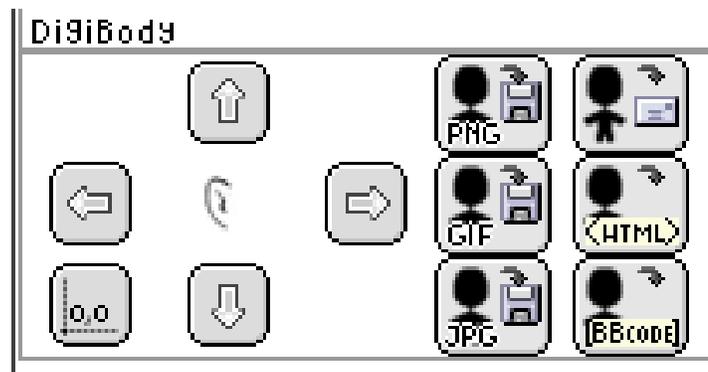
Se denomina avatar a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.

2. Crea un personaje: Vas a mirar a tu compañero de equipo, observa bien las características de su rostro, el color de ojos, la forma de la nariz, sus orejas, el cabello... etc.
3. Entra a la siguiente dirección Web: utiliza la Tecla CONTROL + Clic <http://digibody.com/avatar-maker/index.php>

En un cuadro similar a este encontrarás todas las opciones que te permitirán caracterizar a tu compañero de acuerdo a sus condiciones físicas

Face	Mouth	Nose	Eyes	Eyebrows	Ear	Hair
Forma de la cara	Forma de la boca	Forma de la nariz	Forma de los ojos	Forma de las cejas	Forma de las orejas	Forma del cabello

4. Cuando hayas terminado de crear el AVATAR elige la opción guardar utilizando el formato JPG.



5. Abre un documento de Word y crea una tarjeta personalizada para tu compañero: mira en la hoja un ejemplo y al final inserta el avatar que construiste.
6. Finalmente: regala a tu compañero de trabajo la tarjeta que le construiste junto con un dulce.

# Hola

Querida compañera,

Ayer me dio alegría verte aparecer por clase. La razón es que sin tú saberlo me devolviste a la realidad.

Te explico. Rara vez uno es uno es capaz de contarle y agradecer por la compañía y ayuda que muchas veces me brindas en clase.

En realidad quiero darte es te detalle por los ratos que compartimos y espero me puedas disculpar si en algún momento te he hecho sentir incómodo. Ya han pasado muchos meses que compartir en los distintos lugares del colegio pero en especial en las clases. Así que te doy las gracias y espero contar siempre con tu amistad

Aquí te dejo este avatar.... Así te veo yo, espero que te guste



Di9iBody9

Atentamente,

Lucy

ESTRATEGIA EDUCATIVA N°3.

¡TU VALES!

RECURSO	DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMPETENCIAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
3	La base de la motivación es el deseo para hacer las cosas. 'Estar motivado es sacar lo que está adentro', dice el famoso autor ZigZiglar, uno de los mejores motivadores del mundo. Este recurso propone cinco actividades complementarias que se basan en participación activa y	<p><u>Impulso de logro:</u> Esfuerzo por mejorar o alcanzar un estándar de excelencia laboral.</p> <p><u>Compromiso:</u> matricularse con las metas del grupo u organización.</p> <p><u>Iniciativa:</u> disponibilidad para reaccionar ante las oportunidades.</p> <p><u>Optimismo:</u> persistencia en la persecución de los</p>	<p>1.Comprobar cómo influye el refuerzo y la motivación en cualquier persona</p> <p>2.Demostrar el "Efecto Pigmalión"</p> <p>3.Realizar una reflexión personal acerca de cómo</p>	<p>1. Juego: lanza la moneda.</p> <p>2.Pictogramas: Dibujando emociones</p> <p>3. Plenaria.</p> <p>4. Efecto Pigmalión: escrito corto.</p> <p>5. Video: "subes y bajas la vida es así".</p>	<p>-Hojas, -Lapiceros o lápices, -Diez monedas -Una cartulina con un círculo pintado en el centro. -Papelógrafos -Marcadores -Papel bond. -Espacio amplio -Video ben o T.V con puerto USB</p>	<p>-45 minutos de trabajo grupal.</p> <p>-15 minutos de trabajo individual.</p> <p>-Para el video: 45 minutos</p>

	reflexión con el fin de que cada participante adquiriera elementos puntuales que le permitan fortalecer su aspecto motivacional.	objetivos, a pesar de los obstáculos y retrocesos que puedan presentarse.	mantener la motivación			
--	--	---	------------------------	--	--	--

Tabla 6 Ficha descriptiva estrategia educativa N° 3 ¡Tu Vales!

## ESTRATEGIA EDUCATIVA N°3. ¡TU VALES!

### Actividades

#### 1. Juego lanza la moneda.

Dos estudiantes voluntarios deben salir del aula. Se divide el resto en dos subgrupos, cada uno de ellos recibe diferentes instrucciones. Así...

- El subgrupo 1 tiene que animar cuanto pueda al primer voluntario que entre en el aula, y, por el contrario, se tiene que mostrar totalmente neutro y observar la actitud del segundo.
- El subgrupo 2 tiene que ser neutro y observar al primer voluntario, y desanimar todo lo que pueda al segundo.

Una vez dadas las instrucciones, se pide al primer voluntario que entre en el aula y se le dan las siguientes instrucciones: "Tienes que lanzar e intentar introducir diez monedas, en un círculo, pintado en una cartulina situada en el suelo". (Se le dirá lo mismo al segundo).

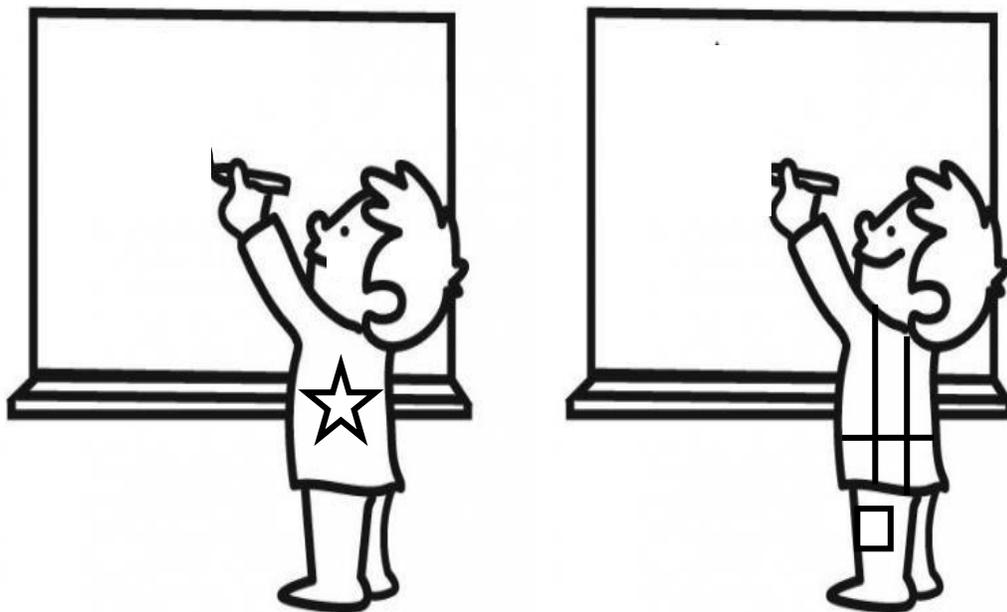
La cartulina se encontrará a una distancia de unos cinco o seis pasos de la persona que lanza. Mientras, cada subgrupo deberá seguir las instrucciones pre asignadas.

#### 2. Pictogramas<sup>17</sup>

Los dos voluntarios deberán pasar al frente del aula y expresar gráficamente el sentimiento que les generaron los subgrupos. Para ello se ha dispuesto un espacio previo con papelógrafos.

---

<sup>17</sup><http://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/dibujos-para-colorear/dibujos-n/dibujos-nino-en-la-pizarra.html>



### 3. Plenaria:

Después lo que haremos es analizar, en grupo, lo que ha ocurrido en la actividad; cómo se han sentido los voluntarios, al ser animados o abucheados por los subgrupos. ¿Qué sentimiento les han surgido?

### 4. Efecto Pigmalión

Cada estudiante investigará individualmente sobre el efecto Pigmalión y realizará un escrito corto de cómo ha influido el refuerzo en el rendimiento de sus lanzadores.

**Efecto Pigmalión positivo:** produce un efecto positivo en el sujeto, de forma que afianza el aspecto sobre el cual se produce el efecto, provocando un aumento de la autoestima del sujeto y del aspecto en concreto.

**Efecto Pigmalión negativo:** produce que la autoestima del sujeto disminuya y que el aspecto sobre el que se actúa disminuya o incluso desaparezca.

## 5. Video

**“Subes y bajas la vida es así”** <sup>18</sup>

El asesor o docente deberá organizar previamente el aula o espacio con todos los recursos necesarios para la proyección del video. No se hará ningún preámbulo, simplemente se iniciará con la ejecución de la actividad.

Seguidamente se le entregará a cada estudiante la propuesta de guía para que individualmente responda a las preguntas que se formulan y luego haga la retroalimentación con dos o tres compañeros más.

Cada grupo escribirá una frase sobre motivación para ser expuesta en una de las carteleras del aula o la institución.

---

<sup>18</sup><https://www.youtube.com/watch?v=g-p8JOah99k>

**¿Qué título le pondrías al video?**

**Describe brevemente un momento en el que te has sentido como el cordero**

-----  
-----  
-----  
-----

**Enumera 6 cosas que has descubierto de las que tienes a tu alrededor que te puede ayudar a mejorar en una situación como la que expusiste anteriormente.**

- |         |         |
|---------|---------|
| 1.----- | 2.----- |
| 3.----- | 4.----- |
| 5.----- | 6.----- |

**¿Qué enseñanza te deja el video que puedes aplicar para tu vida?**



ESTRATEGIA EDUCATIVA N° 4.  
PONTE EN EL LUGAR DEL OTRO

RECURSO	DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMPETENCIAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
<b>4</b>	<p><b>EMPATÍA</b></p> <p>Este recurso se desarrollara a través de 3 actividades las cuales apuntan al desarrollo de la empatía, que según Goleman es la habilidad social que nos permite relacionarnos y comprender a los demás. Implica tener conciencia de</p>	<p><u>Comprensión de los otros:</u> darse cuenta de los sentimientos y perspectivas de los compañeros de trabajo.</p> <p><u>Desarrollar a los otros:</u> estar al tanto de las necesidades de desarrollo del resto y reforzar sus habilidades.</p> <p><u>Servicio de orientación:</u> anticipar, reconocer y satisfacer las necesidades de los</p>	<p>Enseñar a los niños a ponerse en el lugar de otras personas</p> <p>Desarrollar la empatía</p> <p>Entender otros puntos de vista</p> <p>Favorecer el desarrollo de las</p>	<p>1. Juego: me pongo en tu lugar</p> <p>2. Cuento: Nusi y la primavera.</p>	<p>Tarjetas con diferentes personajes (mamá, papá, abuelo, tendero, cartero, profesora, dentista, conductor, etc.), caja con material para disfrazarnos, tarjetas con diferentes situaciones (en la cola del súper, de compras, en el médico, llamada de teléfono, etc.</p> <p>Pinturas, pinceles,</p>	<p>2 horas para la actividad #1.</p> <p>3 horas para la actividad #2.</p>

	los sentimientos, necesidades y preocupaciones de los otros. La actividad #1 se desarrollará a través de un juego me pongo en tu lugar	otros	habilidades sociales.		papel.	
--	--	-------	--------------------------	--	--------	--

Tabla 7 Ficha descriptiva estrategia educativa N° 4 Ponte en el lugar del otro

## ESTRATEGIA EDUCATIVO N°4. PONTE EN EL LUGAR DEL OTRO

### **Actividades**

#### **1. Juego me pondo en tu lugar<sup>19</sup>**

El juego consiste en ayudar a los niños y niñas a ponerse en el lugar de los otros. Los estudiantes jugarán por un rato a ser otra persona, tendrán que vestirse, hablar, moverse y pensar como esa otra persona. De esta forma mediante una sencilla y divertida dinámica les enseñaremos a entender otros puntos de vista, desarrollando su empatía y favoreciendo sus habilidades sociales. Sin darse cuenta estarán poniéndose en el lugar de otros. Aprovechamos en esta dinámica, el valor del juego simbólico y su carácter lúdico para transmitir una valiosa habilidad como es la empatía.

### **Instrucciones**

Preparación: colocamos las tarjetas con diferentes personajes (papá, mamá, abuelo, profesora, tendero, conductor, hermano, conserje, etc.) boca abajo sobre una mesa y tendremos preparada antes una o varias cajas con material para disfrazarnos (trozos de tela, sombreros, lazos, gafas, pañuelos, todo lo que se nos pueda ser útil), dejaremos cerca las tarjetas de situación para la segunda parte de la dinámica.

Explicación: Con todo el material preparado, empezamos a explicar a los niños y niñas: Vamos a jugar a un juego que consiste en ponerse en el lugar de otras personas. Repartiremos una tarjeta (boca abajo) a cada uno de los participantes.

---

<sup>19</sup><http://www.educayaprende.com/>

Les explicaremos lo siguiente: Cada uno de ustedes tiene una tarjeta, deben mirar la tarjeta y ver el personaje que les tocó, sin enseñárselo a los demás. Tenemos que transformarnos en ese personaje, vamos a jugar a ser esa persona que nos ha tocado. Deben pensar muy bien como es esa persona, qué ropa lleva puesta, qué cosas hace, cómo habla, cómo se mueve, qué cosas le gusta hacer, etc. Cuando lo hayan pensado deben ir a la caja de los disfraces y escogerán aquello que necesiten para convertirse en esa persona, pueden usar todo lo que quieran.

A continuación les dejaremos un tiempo para que se transformen en el personaje correspondiente, cuando todos los participantes se hayan transformado les pediremos que actúen como si fueran su personaje que hablen, que se muevan como él, y que intenten pensar como lo haría esa persona. Pero todavía deben mantener en secreto su identidad.

Comenzaremos ahora con la segunda parte de la dinámica, los niños y niñas ya se han disfrazado y han actuado como su personaje, ya han entrado en contacto con el mismo, ahora tendrán que meterse de lleno en su piel. Para esta parte de la dinámica haremos parejas aleatorias, (para ello por ejemplo podemos anotar números en papeles, cada número lo anotamos dos veces, doblamos todos los papeles y cada participante cogerá un número, las parejas se formarán por aquellos que tengan el mismo número).

Cada pareja tendrá que coger una tarjeta de situación, (en el médico, en la cola del súper, llamada de teléfono, preparando las vacaciones, limpiando la habitación, de compras. etc.), y sin conocer la identidad del otro, deberán escenificar la situación comportándose como si fueran su personaje. Tenemos que dejarles esto muy claro, “hay que hacer y decir lo que haría la persona en la que nos hemos transformado y no lo que haríamos y diríamos nosotros”.

Finalmente estableceremos un conversatorio sobre cómo se sintieron asumiendo la postura de otros y actuando como los otros actuarían.

Reflexión: Mahatma Gandhi: dijo: “Las tres cuartas partes de las miserias y malos entendidos en el mundo terminarían si las personas se pusieran en los zapatos de sus adversarios y entendieran su punto de vista”.

## 2. Cuento Nusi y la Primavera

### Descripción de la actividad:

- Sentar a los/as niños/as en círculo.
- Leer el cuento. Se puede utilizar como apoyo visual el video del cuento en el siguiente enlace<sup>20</sup>
- Entre todos/as resumir el cuento utilizando el apoyo visual de las ilustraciones.
- Analizar y establecer una conversación sobre la actuación de los personajes.

### Cuento

Todos los días el duende Nusi se asomaba contento a la ventana, ¡estaba esperando la llegada de la primavera! Pero, al hacerlo, no veía ni una flor ni una hoja en los árboles. (1)

Como estaba muy preocupado decidió convocar una reunión.

-¿Os habéis fijado que aún no ha llegado la Primavera?-preguntó a sus amigos.

-Sí, es cierto- dijo Draki.

---

<sup>20</sup>[www.educaixa.com/microsites/Mochil/nusi\\_y\\_la\\_primavera\\_empatia/](http://www.educaixa.com/microsites/Mochil/nusi_y_la_primavera_empatia/)

Entre todos tomaron una decisión; enviarían al duende y a Vampi a visitar a la primavera. Tenían que saber lo que estaba sucediendo. (2)

Al día siguiente los dos amigos emprendieron el camino. La primavera habitaba en una cueva en lo alto de una colina y era muy difícil llegar allí. Tuvieron que caminar mucho, cruzar un río y escalar pendientes. ¡El trayecto estaba resultando agotador! (3)

Cuando llegaron llamaron a la puerta. La primavera les recibió y atendió muy amablemente.

-Hola Primavera, hemos venido porque estamos realmente preocupados por ti. ¿Qué sucede que todavía no has empezado a adornar el paisaje?-dijo Nusi.

-Lo siento-respondió la primavera. No os preocupéis, dentro de poco saldré de mi cueva. (4)

Después de conversar un largo tiempo, los dos amigos emprendieron el regreso.

Cuando llegaron el resto les esperaba intrigados.

-¿Qué ha sucedido?, ¿qué está pasando?-preguntaban.

Entonces Vampi comenzó a contar:

-El camino resultó agotador, yo lo pasé fatal. Llevo días sin comer ni dormir cómodamente. Necesito descansar.

La primavera está bien, no le sucede nada. El que realmente me encuentro fatal soy yo. Perdonadme, pero me voy a descansar. (5)

Nusi, sin embargo, no opinaba lo mismo.

-Estoy realmente preocupado por nuestra amiga. Algo le sucede y no nos lo quiere contar. Le miré a los ojos y vi su tristeza, su voz no era la de siempre y al coger su mano sentí que estaba triste, muy triste. (6)

Al escuchar estas palabras Mai se quedó pensativa.

-Laila, ¿por qué no miras en tu bola mágica lo que está sucediendo?-dijo la pequeña bruja. Laila, cogió su bola, colocó sus manos sobre ella y exclamó en voz alta:

- ¡Quiero saber qué le sucede a la Primavera!

En ese momento todos pudieron ver lo que estaba pasando. La primavera estaba triste y llorando, lloraba porque había perdido su corona de flores. No era un simple adorno, cuando se la ponía sucedía algo que parecía realmente mágico. Al colocársela se elevaba, comenzaba a volar sobre el suelo y llenaba los campos de flores y los árboles de hojas verdes y de frutas diversas. Pero sin ella no podía hacerlo, y el invierno comenzaba a sentirse muy cansado, necesitaba descansar. (7)

Pregunta dónde está su corona- dijo la brujita.

Entonces pudieron ver lo que había sucedido. Un pajarito la había cogido para usarla de colchón para sus polluelos. No sabía que la corona pertenecía a la primavera. (8)

Decidieron que tenían que solucionar el problema y de nuevo enviaron a Vampi y a Nusi. Juntos se dirigieron al nido donde habitaba el pajarito y le contaron lo que sucedía. El pequeño pájaro comprendió que la corona pertenecía a la primavera y que, además, era más necesario que la tuviera ella. Por eso, y sin dudarlo dos veces, la entregó. Los dos amigos corrieron a devolvérsela a su dueña. (9)

Al día siguiente el pueblo estaba precioso. Había llegado la primavera, lo había hecho de repente

### **3. Dinámica: tengo un problema “Primavera no sale”**

**El objetivo:** propiciar la escucha atenta hacia los demás.

**Descripción:** los niños estarán sentados en círculo, aun niño se le hace entrega de una flor (problema) y el asesor le dice: “Marcos tengo un problema Primavera no sale”, marcos recibe el problema mirando fijamente su rostro; luego Marcos le entrega el problema al compañero del lado diciéndole: “Juan te entrego el problema del asesor y el mío primavera no sale”, seguidamente Juan le entrega el problema a su compañera de al lado diciéndole: “mariana te entrego el problema del asesor, de Marcos y el mío, primavera no sale”..... Y así sucesivamente hasta que todos entreguen la flor (problema.)

**Observaciones:** suele pasar que en el transcurso de la dinámica surjan equivocaciones por falta de escucha y de concentración, cuando esto sucede, la dinámica se debe volver a comenzar. Se sugiere iniciarla desde diferentes partes para que todos tengan la posibilidad de participa.

**Reglas del juego:** se debe mirar a los ojos, se debe pronunciar el nombre propio de los compañeros y se debe pronunciar la formula completa, se debe entregar el problema.

**Reflexión:** ¿realmente soy capaz de escuchar a los demás?, ¿soy capaz de ver las necesidades del otro?, ¿soy capaz de ponerme en la situación del otro?

-Decirles a los/as niños/as que hemos aprendido que para saber cómo se siente una persona y lo que nos quiere decir hay que escuchar atentamente. Además

también tenemos que prestar atención a la cara y postura corporal de las otras personas.

Recrear el cuento en una secuencia de 5 graficas utilizando la técnica de pintura que cada grupo desee. Con anterioridad se pide a los estudiantes los materiales necesarios para dicha actividad. Terminada la actividad los estudiantes por grupos expondrán sus trabajos teniendo en cuenta el valor de la escucha.

ESTRATEGIA EDUCATIVA N°5.  
LOS AMIGOS SON UN TESORO

RECURSO	DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA	COMPETENCIAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
5	<p><b>Los amigos son un tesoro</b></p> <p>Recurso que propone 3 actividades fundamentadas en los principios de sociabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener en cuenta las normas de buena conducta</li> <li>• Amistad y compromiso</li> <li>• Capacidad de reconocer los sentimientos del otro</li> <li>• Trabajo en equipo y</li> </ul>	<p><u>Influencia:</u> idear efectivas tácticas de persuasión.</p> <p><u>Comunicación:</u> saber escuchar abiertamente al resto y elaborar mensajes convincentes.</p> <p><u>Manejo de conflictos:</u> saber negociar y resolver los desacuerdos que se presenten dentro del equipo de trabajo.</p> <p><u>Liderazgo:</u> capacidad de inspirar y guiar a los individuos y al grupo en su conjunto.</p> <p><u>Catalizador del</u></p>	<p>Desarrollar estrategias lúdicas que canalicen el manejo de las emociones propias y de los otros</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El trueque</li> <li>2. La ficha faltante</li> <li>3. Más que palabras</li> </ol>	<p>3 juguetes por participante</p> <p>5 rompecabezas</p> <p>30 palillos de chuzo</p>	<p>45 minutos</p> <p>1 hora</p> <p>1 hora de trabajo grupal</p>

	colaboración	<p><u>cambio:</u></p> <p>Iniciador o administrador de las situaciones nuevas.</p> <p><u>Constructor de lazos:</u></p> <p>Alimentar y reforzar las relaciones interpersonales dentro del grupo.</p> <p><u>Colaboración y cooperación:</u> trabajar con otros para alcanzar metas compartidas.</p> <p><u>Capacidades de equipo:</u></p> <p>Ser capaz de crear sinergia para la persecución de metas colectivas.</p>				
--	--------------	---	--	--	--	--

Tabla 8 Ficha descriptiva estrategia educativa N° 5 Los amigos son un tesoro

ESTRATEGIA EDUCATIVA N°5.  
LOS AMIGOS SON UN TESORO

**Actividades**

**1. El trueque**

Los niños traerán sus juguetes a la escuela y los ubicarán en un espacio denominado la galería de los juguetes, seguidamente se sentarán en círculo y se repartirán distintos animales de juguete ofreciendo dos diferentes a cada uno. Primero todos los niños enseñarán sus animales a los demás, dirán su nombre, el color, el tamaño, etc. A continuación se les pedirá que intenten cambiar sus animales hasta que cada uno tenga dos que sean iguales. Se animará a los niños a que miren a los demás para que intenten cambiarlos sin obligar al compañero, enseñándoles a pedirlo de forma adecuada y ofreciendo uno de sus animales a cambio. Se les mostrarán las ventajas de compartir juguetes y cambiar por otros en la relación con los demás. No se obligará a ningún niño a cambiar sus juguetes, lo importante es que, observando el modelo adecuado de lo que otros hacen, perciban las consecuencias positivas de actuar de esta manera.

**2. La Ficha faltante**

Se divide el grupo en 5 subgrupos a cada uno se le entrega un rompecabezas con todas las piezas menos una, que la tendrá otro grupo, y se les pedirá que lo completen. Cuando ya sólo les falte una pieza comprobarán que no encaja en ningún sitio. Cada grupo pedirá los otros grupos que le presten la pieza que le falta para completar el rompecabezas y se lo agradecerán. Se pondrán todos los rompecabezas en una mesa y cada uno enseñará a los demás el suyo, recordando gracias a quién lo han podido completar. En esta dinámica podremos

identificar la capacidad de liderazgo, la comunicación asertiva, la cooperación y la influencia.

### **3. Más que palabras**

Se explicará a los niños que van a realizar un juego en el que no tienen que hablar, sólo se podrán comunicar utilizando señas y gestos, no pueden producir sonidos. Deben seleccionar utilizando el consenso un líder que represente a cada equipo. A cada equipo se le hace entrega de 5 palillos de chuzo. Cuando el asesor de la orden utilizando el lenguaje de los gestos llamará a los líderes y les mostrará una figura realizada con 5 palillos de chuzo, debe ser visible para todos los líderes. Luego los líderes deben regresar a cada uno de sus grupos y con gestos explicar al grupo cual es la figura que deben representar con los 5 palillos de chuzo. El líder por ningún motivo puede tocar el material el resto del grupo debe atender a las explicaciones mímicas de su líder y armar la figura. El equipo que termine debe alzar sus manos para que el asesor verifique si la figura está bien realizada. Este ejercicio se repite en 5 veces de manera que todos puedan ser líderes. Esta actividad permitirá desarrollar la capacidad de crear sinergia para alcanzar metas colectivas, capacidad de inspirar y guiar y sobre todo la capacidad de observación.

## CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los objetivos planteados para la investigación se logra detectar en los estudiantes de cinco a doce años que su inteligencia emocional ha permanecido oculta y a través de las estrategias aplicadas se volvieron de alguna manera mucho más visibles en cuanto se logró expresaran sentimientos, emociones, percepciones, valoración de sí mismos, entre otros.

Se evidenció la pertinencia de aplicar desde las diferentes áreas del conocimiento la propuesta que tiene como eje primordial la lúdica, con el propósito de que los estudiantes se inicien en el reconocimiento de sí mismos para proyectarse como seres sociales.

Se hace necesario que la lúdica se transversalice en todos los grados, áreas del conocimiento y espacios institucionales para fortalecer las habilidades de la inteligencia emocional.

En general se nos facilitó la formulación y aplicación de la propuesta ya que la institución cuenta con espacios favorables, docentes disponibles y directivos comprometidos en mejorar la calidad educativa sobre todo, desde el fortalecimiento de la persona.

Una de las grandes dificultades que tuvimos para llevar a cabo esta investigación fue la escasa y discontinua asesoría que brindó la universidad, así como el cambio de asesora finalizando el proceso de investigación.

La propuesta deja la puerta abierta para replantear el plan de estudios que en la institución se está aplicando, reconsiderando tanto énfasis en el conocimiento y enfatizar más sobre las prácticas que potencialicen la emocionalidad del ser humano.

En esta investigación se hizo la formulación y la aplicación del proyecto de intervención con una serie de actividades de manera sistemática; sería importante tuvieran continuidad en todos los grados y aplicada por todos los docentes para consolidarla en un documento y cartilla institucional.

## RECOMENDACIONES

Este trabajo tiene como objetivo mostrar la importancia de la lúdica como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en los estudiantes de cinco a once años de la Institución Educativa Madre Laura.

De acuerdo a lo encontrado podemos hacer las siguientes recomendaciones.

Teniendo en cuenta que la inteligencia emocional es una habilidad que se puede aprender, desarrollar y fortalecer en el transcurso de la vida, la institución debe:

Hacer consiente en toda la comunidad educativa la necesidad de incluir distintas estrategias lúdicas a la cotidianidad del aula que propicien la inteligencia emocional.

Ofrecer capacitación a maestros y padres sobre la importancia de fortalecer la inteligencia emocional en sus hijos y alumnos.

Propiciar actividades lúdicas que amplíen las relaciones sociales, la interacción, el dialogo, la resolución de conflictos, en donde se pueda manifestar la inteligencia emocional.

Buscar estrategias para que los padres de familia conozcan la importancia de que sus hijos se sientan queridos, tenidos en cuenta, lo importante que es manifestarles amor, de dedicarles tiempo y jugar con ellos.

Promover ambientes lúdicos que estimulen tanto la inteligencia emocional como el desarrollo cognitivo.

Enseñar a los alumnos desde los primeros grados a conocerse, quererse y respetarse a sí mismo para aumentar su autoestima.

Propiciar actividades lúdicas que permitan que los niños expresen sus sentimientos positivos y negativos, a reconocer sus necesidades y a tomar decisiones coherentes y acertadas. Esto contribuirá al fortalecimiento de la inteligencia emocional.

Los maestros deben pensar en tener actitudes más flexibles, planear pensando más en los intereses y necesidades de los niños, en su desarrollo integral, en las formas de enseñar y aprender mediante metodologías más lúdicas que hagan más ameno y fácil el proceso de formación, buscando estrategias para desarrollar habilidades sociales e inteligencia emocional.

## BIBLIOGRAFIA

Coleccion.educ.ar/coleccion/CD10/contenidos/biblioteca/aud1/espejo.mp3

[www.youtube.com/watch?v=g-p8JOah99k](http://www.youtube.com/watch?v=g-p8JOah99k)

Diccionario de la lengua española (22.a edición), Real Academia Española, 2001.

DÍAZ MEJÍA, Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Cooperativa Editorial Magisterio. 2006.

FULLEDA BANDERA, Pedro. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República /Coldeportes / FUNLIBRE Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia

GOLEMAN, Daniel. Inteligencia emocional. Bantam Books. 1995

JIMENEZ VELEZ, Carlos Alberto. Cerebro creativo. Ensayo. Pág.2

PEI de la Institución Educativa Madre Laura

Revista de Investigación Educativa, 2003, Vol. 21, n. ° 1, págs. 7-43

Revista de Investigación Educativa, 2003, Vol. 21, n. ° 1, pág. 19. Educación emocional y competencias básicas para la vida.

<http://alafila9.blogspot.com/2013/10/la-autoimagen.html>

[www.colorearjunior.com](http://www.colorearjunior.com)

[www.cuentosparadormir.com](http://www.cuentosparadormir.com)

[www.iemadrelaura.edu.co/PEI](http://www.iemadrelaura.edu.co/PEI)

[www.ludica.com.co](http://www.ludica.com.co)

[www.neuropedagogiacolombia.com/ensayos./html](http://www.neuropedagogiacolombia.com/ensayos./html)

## ANEXOS

### Anexo A. Encuesta para docentes

La presente encuesta tiene como objetivo diagnosticar los niveles de inteligencia emocional de los estudiantes de transición a quinto de primaria de la I.E Madre Laura que pertenecen a familias disfuncionales. La información obtenida hará parte del proyecto de grado titulado desarrollo de la inteligencia emocional a través de la lúdica en niños de cinco a once años de edad.

En ningún caso tendrá efectos que perjudiquen a ninguno de los estudiantes que en ella participen.

Los niños relacionados deben provenir de familias disfuncionales y cumplir con por lo menos con una de las siguientes condiciones

**Nombre del estudiante** \_\_\_\_\_

**Edad** \_\_\_\_\_ **Sexo** \_\_\_\_\_ **Grado** \_\_\_\_\_

**INSTRUCTIVO:** lea atentamente y responda con una X nunca (N), casi siempre (CS) y algunas veces (AV) según sea el caso

PREGUNTAS	N	CS	AV
1. Es retraído, tímido y callado.			
2. Agrede con frecuencia a sus compañeros			
3. Es poco tolerante			
4. Se muestra inseguro de si mismo			
5. Se le nota triste y deprimido			
6. Le cuesta hacer amigos			
7. Tiene baja autoestima			
8. Se auto agrede			
9. Hace comentarios pesimistas sobre la vida			
10. Es rechazado por sus compañeros			

## Anexo B. Encuesta para padres de familia

La presente encuesta tiene como objetivo diagnosticar los niveles de inteligencia emocional de los estudiantes de transición a quinto de primaria de la IE Madre Laura que pertenecen a familias disfuncionales. Los datos obtenidos no son para aprobar y reprobado el año escolar; el objeto de la información obtenida hará parte del proyecto de grado titulado desarrollo de la inteligencia emocional a través de la lúdica en niños de cinco a once años de edad.

**Nombre del padre de familia:** \_\_\_\_\_

**Nombre del estudiante** \_\_\_\_\_

**Edad** \_\_\_\_\_ **Sexo** \_\_\_\_\_ **Grado** \_\_\_\_\_

**INSTRUCTIVO:** lea atentamente y responda con una X nunca (N), casi siempre (CS) y algunas veces (AV) según sea el caso

PREGUNTAS	N	CS	AV
1. Utiliza el castigo físico para corregir a su hijo/a			
2. Utiliza el diálogo como una estrategia de convivencia familiar			
3. Utiliza la norma para orientar a su hijo/a			
4. Las relaciones familiares son cordiales			
5. Establecen mecanismos para estimular a su hijo/a			
6. Acompaña a su hijo en las actividades académicas y escolares			
7. El tiempo que comparte con su hijo es de calidad			
8. Realizan actividades entendiendo los gustos de su hijo			
9. Manifiesta con abrazos, besos y caricias el afecto que siente por su hijo/a			
10. Utiliza expresiones fuertes o soeces cuando se enoja con su hijo/a			

### Anexo C. Encuesta para estudiantes

La presente encuesta tiene como objetivo diagnosticar los niveles de inteligencia emocional de los estudiantes de transición a quinto de primaria de la IE Madre Laura que pertenecen a familias disfuncionales. Los datos obtenidos no son para aprobar y reprobado el año escolar; el objeto de la información obtenida hará parte del proyecto de grado titulado desarrollo de la inteligencia emocional a través de la lúdica en niños de cinco a once años de edad.

**Nombre del estudiante** \_\_\_\_\_

**Edad** \_\_\_\_\_ **Sexo** \_\_\_\_\_ **Grado** \_\_\_\_\_

**INSTRUCTIVO:** lea atentamente y responda con una X nunca (N), casi siempre (CS) y algunas veces (AV) según sea el caso

PREGUNTAS	N	CS	AV
<b>FACTOR RELACION</b>			
1. Te relacionas fácilmente con tus compañeros			
2. Te sientes aceptado por tus amigos			
3. Te gusta trabajar en grupo			
4. Tratas con respeto a tus compañeros			
5. Sientes que tus opiniones son importantes para los demás			
<b>FACTOR EMOCION</b>			
6. Te enojas con facilidad			
7. Cuando te enojas gritas			
8. Cuando te enojas pegas			
9. Frecuentemente te sientes triste			
10. Te sientes bien en el colegio			
11. Sientes que tu familia te quiere			
12. Te sientes bien contigo mismo/a			

<b>FACTOR COMUNICACIÓN</b>			
13. Puedes expresar con la palabra lo que te disgusta			
14. Puedes pedirle disculpas a un amigo			
15. Utilizas el dialogo para solucionar tus problemas			

## Anexo D. Evidencias Fotográficas

FOTOS	LOGROS
<p data-bbox="347 541 764 573">ESTRATEGIA EDUCATIVA N°1</p>  <p data-bbox="386 1045 727 1125">UNA MIRADA DESDE LO PROFUNDO</p> 	<p data-bbox="841 695 1417 825">Los estudiantes a través de diversas reflexiones y actividades lúdicas lograron descubrir sus fortalezas y debilidades.</p> <p data-bbox="841 894 1417 1224">Se identificó en un alto número de estudiantes que las relaciones al interior del grupo familiar eran distantes y hostiles; motivo por el cual se realizó una escuela de padres donde se les permitió una expresión de sentimientos que facilitó el acercamiento y fortalecimiento de los vínculos.</p>

## ESTRATEGIA EDUCATIVA N° 2



### AUTOIMAGEN SALUDABLE



Se pudo incluir el arte en la construcción de la autoimagen permitiendo que los estudiantes reconozcan sus cualidades físicas y lo importantes que son éstas para asumir el mundo y sus relaciones con otros.

Cada estudiante expreso lo que le gusta y disgusta de sí mismo e inició un trabajo de aceptación plasmado en su proyecto de vida al cual le dará continuidad.

## ESTRATEGIA EDUCATIVA N° 3



### ¡TU VALES!

Los estudiantes pudieron participar de forma activa y reflexiva. Se logró evidenciar el efecto Pigmalión, la importancia que surge el refuerzo positivo o negativo en una persona, fue un aprendizaje significativo para la vida ya que con la experiencia comprobaron lo importante de tratar y ser tratado desde lo positivo

#### ESTRATEGIA EDUCATIVA N°4



PONTE EN EL LUGAR DEL OTRO

A través del juego simbólico y su carácter lúdico los estudiantes lograron comprender la importancia de escuchar al otro, entenderlo, ponerse en su lugar y asumir una actitud positiva frente a las dificultades y carencias de sus compañeros.

#### ESTRATEGIA EDUCATIVA N° 5



LOS AMIGOS SON UN TESORO



Se logró una mayor sensibilización frente a la persona, se hace visible el lenguaje de lo invisible, afloran las emociones, se profundiza en el valor interno de la persona. Hay conciencia de la mirada, de los silencios, de los gestos, de la corporeidad del compañero que siempre está al lado pero pasa desapercibido por los afanes de la cotidianidad.