



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora: Guapulema Cushco Verónica Elizabeth

Tutora: Lcda. María Fernanda Granda Dávila, M. Sc.

QUITO – ECUADOR

2024

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo Verónica Elizabeth Guapulema Cushco, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, como requisito para optar al título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UI).

Los usuarios del RDI-UI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 26 días del mes de octubre de 2024, firmo conforme:

Autor: Verónica Guapulema

Firma:

Número de Cédula: 1725296022

Dirección: Pichincha, Quito, Cochapamba, Atucucho.

Correo Electrónico: veronicaguapulema054@gmail.com

Teléfono: 0980788421

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” presentado por Verónica Elizabeth Guapulema Cushco, para optar por el título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 26 de octubre del 2024

.....

Lcda. María Fernanda Granda Dávila, M. Sc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 26 de octubre 2024

.....

Verónica Elizabeth Guapulema Cushco

1725296022

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**, previo a la obtención del título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que la estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 26 de octubre de 2024

.....

Dr. José Monge Padilla, M. Sc.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Lic. Andrea Carolina Merino, M. Sc.

EXAMINADOR

.....

Lic. María Fernanda Granda, M. Sc.

TUTOR

DEDICATORIA

Primero a Dios por que me ha permitido continuar con mi formación profesional, brindándome, bienestar, salud y estabilidad, segundo a mis padres que me han apoyado en cada una de mis decisiones y que siempre han buscado darme lo mejor a lo largo de toda mi vida, a mi hermana Cristina que siempre ha buscado subirme el ánimo y darme fuerzas para continuar aun cuando las cosas se han puesto difíciles y a mi pareja que me ha acompañado en esta etapa de mi vida brindándome su apoyo, ayuda y ánimos para cumplir mis metas.

Verónica

AGRADECIMIENTO

A todos los docentes que fueron parte de este proceso de formación en la cual compartieron sus conocimientos y han permitido que yo desarrollara nuevas habilidades que me permitirán impartirlos en nuevos espacios de conocimiento.

A mi tutora de investigación, magister María Fernanda Granda, quien me ha guiado en todo este proceso investigativo, por la paciencia, comprensión y empeño en todo el proceso de acompañamiento.

Verónica

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	II
APROBACIÓN DE LA TUTORA	III
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	IV
APROBACIÓN TRIBUNAL	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
INDICE DE FIGURAS	XIII
RESUMEN EJECUTIVO	XIV
ABSTRACT.....	XV
INTRODUCCIÓN.....	16
JUSTIFICACIÓN	18
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	22
Análisis crítico	23
DESTINATARIOS DEL PROYECTO	25
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	25
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
OBJETIVOS	26
Objetivo general.....	26
Objetivos específicos	26
CAPÍTULO I.....	27
MARCO TEÓRICO	27
ANTECEDENTES.....	27
RED CONCEPTUAL DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	30
RED CONCEPTUAL DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	31
DESARROLLO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	32

METODOLOGÍA.....	32
APRENDIZAJE.....	33
ACTIVIDADES LÚDICAS	37
CARACTERÍSTICAS	37
Objetivos	38
Materiales.....	38
Reglas.....	38
Duración.....	39
TEORÍAS.....	39
Teorías del juego.....	39
Jean Piaget.....	40
Lev Vygotski.....	40
Rudolf Steiner	41
Maria Montessori	41
Célestin Freinet	42
Teoría del flujo.....	42
Teoría sociocultural de Lev Vygotski	43
Teoría constructivista.....	44
TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS.....	45
Juegos de interacción	45
Juego simbólico.....	46
Juegos de reglas.....	46
Juegos pedagógicos.....	47
BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.....	48
A nivel cognitivo.....	48
A nivel emocional	49
A nivel social.....	49
EVALUACIÓN	50
DESARROLLO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	50
INTELIGENCIA	50
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....	52
INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	54

Howard Gardner 1983.....	54
Peter Salovey y John D. Mayer.....	54
Daniel Goleman	55
Reuven Bar-On.....	55
IMPORTANCIA	55
CARACTERÍSTICAS	56
MODELOS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	58
MODELOS MIXTOS.....	58
Modelo de Goleman.....	58
Modelo de Bar-On.....	58
MODELOS DE HABILIDADES.....	59
Modelo de Salovey y Mayer	59
OTROS MODELOS.....	60
COMPONENTES.....	62
NEUROANATOMÍA DE LAS EMOCIONES	63
Amígdala.....	64
Lóbulos Prefrontales	64
Sistema Límbico.....	65
Circuitos Neuronales.....	65
Respuesta Fisiológica.....	66
Plasticidad Cerebral	66
CAPÍTULO II.....	68
DISEÑO METODOLÓGICO.....	68
ENFOQUE Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	68
MODALIDAD	69
TIPOS DE INVESTIGACIÓN	69
DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA Y EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	70
Población y Muestra.....	70
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	72
Variable Independiente	72
Variable dependiente.....	74

PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	78
Técnica e instrumentos.....	78
Validez y confiabilidad	78
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS	81
ANÁLISIS DEL INVENTARIO EMOCIONAL BARON: NA	82
Dimensión Intrapersonal	82
Dimensión Interpersonal	84
Dimensión adaptabilidad.....	86
Dimensión del manejo del estrés.....	88
Dimensión estado de ánimo general	90
Dimensión impresión positiva.....	92
Dimensiones de la Inteligencia Emocional	94
ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO PARA DOCENTES	97
CAPITULO III.....	100
PRODUCTO.....	100
NOMBRE DE LA PROPUESTA.....	100
DEFINICIÓN DEL TIPO DE PRODUCTO	100
OBJETIVOS	101
Objetivo General	101
Objetivos Específicos.....	101
ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS DIGITALES COMO ACTIVIDADES LÚDICAS.....	102
PROPUESTA	103
CONCLUSIONES	121
RECOMENDACIONES.....	122
BIBLIOGRAFÍA.....	123
ANEXOS	126
ACTA DE TUTORÍA DEFINICIÓN TEMA	126
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS	127
FORMATOS DE INSTRUMENTOS UTILIZADOS	130
ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD – ALFA DE CRONBACH.....	134

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estadística de niveles de inteligencia emocional	20
Tabla 2. Población.....	70
Tabla 3. Estudiantes por género	71
Tabla 4. Actividades Lúdicas	72
Tabla 5. Inteligencia Emocional	74
Tabla 6. Preguntas que evalúan el nivel intrapersonal.....	82
Tabla 7. Porcentaje del nivel de desarrollo intrapersonal	83
Tabla 8. Preguntas que evalúan el nivel interpersonal.....	84
Tabla 9. Porcentaje del nivel de desarrollo interpersonal	85
Tabla 10. Preguntas que evalúan el nivel de adaptabilidad	86
Tabla 11. Porcentaje del nivel de desarrollo de adaptabilidad.....	87
Tabla 12. Preguntas que evalúan el nivel de manejo del estrés	88
Tabla 13. Porcentaje del nivel de desarrollo de manejo del estrés.....	89
Tabla 14. Preguntas que evalúan el nivel de estado de ánimo general	90
Tabla 15. Porcentaje del nivel de desarrollo de estado de ánimo general.....	91
Tabla 16. Preguntas que evalúan el nivel de impresión positiva	92
Tabla 17. Porcentaje del nivel de desarrollo de impresión positiva.....	93
Tabla 18. Porcentaje del nivel de desarrollo por dimensión	94
Tabla 19. Puntuación obtenida de los estudiantes.....	95
Tabla 20. Resultados del cuestionario aplicado a docentes	97

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas.....	23
Figura 2. Desarrollo de categorías fundamentales	29
Figura 3. Variable independiente	30
Figura 4. Variable dependiente	31
Figura 5. Tipos de aprendizaje	36
Figura 6. Población definida en porcentaje.....	70
Figura 7. Estudiantes divididos por género.....	71
Figura 8. Rangos del Alfa de Cronbach.....	79
Figura 9. Análisis confiabilidad docentes	80
Figura 10. Análisis confiabilidad estudiantes	80
Figura 11. Niveles de desarrollo por pregunta	82
Figura 12. Nivel de desarrollo intrapersonal.....	83
Figura 13. Niveles de desarrollo por pregunta	84
Figura 14. Nivel de desarrollo interpersonal.....	85
Figura 15. Niveles de desarrollo por pregunta	86
Figura 16. Nivel de desarrollo de adaptabilidad	87
Figura 17. Niveles de desarrollo por pregunta	88
Figura 18. Nivel de desarrollo de manejo del estrés	89
Figura 19. Niveles de desarrollo por pregunta	90
Figura 20. Nivel de desarrollo de estado de ánimo general	91
Figura 21. Niveles de desarrollo por pregunta	92
Figura 22. Nivel de desarrollo de impresión positiva	93
Figura 23. Porcentaje del nivel de desarrollo por dimensión.....	94
Figura 24. Porcentaje del nivel de desarrollo por dimensión.....	95
Figura 25. Cuestionario para docentes	98

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

AUTORA: Verónica Elizabeth Guapulema Cushco

TUTORA: Lcda. María Fernanda Granda Dávila, M. Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

En base a la escasa información sobre la inteligencia emocional y aplicación de actividades lúdicas dentro de las instituciones educativas para el desarrollo de habilidades para la vida, se aborda la presente investigación que busca identificar cual es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de octavo año de educación general básica en la Unidad Educativa Comunitaria Mushuk Yachay, a través de un enfoque mixto de investigación, cualitativo y cuantitativo, se determinó el nivel de inteligencia emocional de 80 estudiantes, lo que permitió identificar en gran parte de la muestra de estudio, una deficiencia en su desarrollo emocional respecto a los siguientes componentes como son el autoconocimiento, la Autoregulación, la motivación, la empatía y habilidades sociales; adicional se incluyó 11 actores educativos entre docentes y autoridades, de los cuales se determinó un nivel bajo de conocimientos de la IE y su relación con las actividades lúdicas, por lo que impide insertar estas actividades dentro de las planificaciones curriculares. De manera tal que se propone implementar actividades lúdicas digitales como medio para el desarrollo de los diferentes componentes de la inteligencia emocional, las cuales son tecnológicamente accesibles, pedagógicamente ajustables a las capacidades de los estudiantes y compatibles con los objetivos del currículo educativo actual. Siendo necesaria la formación docente en metodologías activas y la integración de los padres en el proceso de educación para mejorar el ambiente e interacción de los estudiantes. Como resultado, se sugiere que la implementación de actividades lúdicas mejorará el bienestar emocional de los estudiantes, lo que implica mejor rendimiento académico, capacidad de comunicarse e interactuar de forma efectiva y empática con el entorno, siendo así la implementación de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional una estrategia viable e innovadora para promover la formación social y emocional de los estudiantes.

Palabras clave: Actividades lúdicas, Innovación, Inteligencia Emocional, Metodología.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Master's Degree in Education with major in Innovation and Educational Leadership

AUTHOR: GUAPULEMA CUSHCO VERONICA

TUTOR: MSc. GRANDA DAVILA MARIA FERNANDA

ABSTRACT

PLAYFUL ACTIVITIES FOR THE DEVELOPMENT OF EMOTIONAL INTELLIGENCE IN 8TH GRADE STUDENTS OF GENERAL BASIC EDUCATION

Based on the scarce information on emotional intelligence and the application of playful activities within educational institutions for the development of life skills, this research seeks to identify the influence of playful activities on the development of emotional intelligence in eighth grade students of general basic education at the Mushuk Yachay Community High School through a mixed qualitative and quantitative research approach, the level of emotional intelligence of 80 students was determined, which allowed to identify in most of the study sample, a deficiency in their emotional development with respect to the following components such as self-knowledge, self-regulation, motivation, empathy and social skills; Additionally, 11 educational actors were included among teachers and authorities, from which a low level of knowledge of EI and its relationship with playful activities was determined, which prevents these activities from being inserted into the curricular planning. Thus, it is proposed to implement digital playful activities as a means for the development of the different components of emotional intelligence, which are technologically accessible, pedagogically adjustable to the students' abilities and compatible with the objectives of the current educational curriculum. Teacher training in active methodologies and the integration of parents in the educational process are necessary to improve the environment and interaction of students. As a result, it is suggested that the implementation of playful activities will improve the emotional well-being of students, which implies better academic performance, ability to communicate and interact effectively and empathetically with the environment, thus making the implementation of

KEYWORDS: Emotional Intelligence, Innovation, Methodology, Playful



playful activities for the development of emotional intelligence a viable and innovative strategy to promote the social and emotional development of students.



KEYWORDS: Emotional Intelligence, Innovation, Methodology, Playful



INTRODUCCIÓN

Como punto de partida la inteligencia emocional, se la puede definir como la capacidad que tiene una persona para identificar, controlar y gestionar sus emociones en los momentos que debe tomar una decisión y que esta a su vez sea coherente, correcta y consciente (Arrabal 2018); siendo así, la toma de decisiones, parte fundamental de la vida están vinculadas a las emociones que sentimos, he ahí la importancia de tener una inteligencia emocional adecuada.

En base a ello; la presente investigación muestra la importancia del desarrollo de la Inteligencia Emocional en los adolescentes, siendo esta una base en la formación integral de los mismos, la cual busca generar habilidades como la identificación de emociones, gestión de emociones, empatía y habilidades sociales, las cuales permite el fortalecimiento y crecimiento personal en todos los contextos de los adolescentes.

El presente estudio se encuentra enmarcado en la línea de investigación de la Innovación y la sub línea de aprendizaje en el campo educativo, direccionado a la formación integral del estudiante mediante la realización de actividades lúdicas, con el fin de fortalecer la autoestima, autoimagen, empatía, resolución de conflictos, entre otros, a fin de mejorar su bienestar emocional y éxito académico.

La presente investigación es pertinente pues se ampara en diferentes documentos legales que abordan las variables en estudio así por ejemplo la Constitución de la República del Ecuador (2008) en la sección quinta niñas, niños y adolescentes en su Art. 44 hace referencia al derecho de un desarrollo integral en los contextos sociales, culturales, familiares, educativos y comunitarios, los cuales generen seguridad, afectividad y auto identificación de sí mismo, las permita la satisfacción de sus necesidades emocionales, sociales, culturales, afectivas y psicológicas.

El Código de la Niñez y Adolescencia en el Título III, Capítulo II, Art. 27 Derecho a la salud en el numeral 8 menciona “El vivir y desarrollarse en un ambiente estable y afectivo que les permitan un adecuado desarrollo emocional” (2003, p. 3). Por tal motivo, para poder garantizar este derecho es preciso que los

estudiantes se desarrollen en un ambiente afectivo adecuado que favorezca su salud emocional y que permita un desarrollo integral del mismo.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural en el Título I en su Art. 2.3.- Principios del Sistema Nacional de Educación, en el literal i. Integralidad establece “La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo (...)” (2021, p. 10). Siendo este un principio del sistema de educación se evidencia que el manejo de las emociones está relacionado con los procesos cognitivos por ende la toma de decisiones y el actuar ante ellas está vinculado a la inteligencia emocional de los estudiantes.

Por otra parte, la LOEI en el Título II, Capítulo cuarto en el Art. 11.- Obligaciones en el literal se menciona “Respetar y proteger la integridad física, psicológica, emocional y sexual de las y los estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa (...)”. (2021, p. 19). En este contexto se reconoce que es responsabilidad del estado velar en el cumplimiento de esta normativa que ampara el bienestar de toda la comunidad educativa.

Así mismo, en el Título II, Capítulo quinto en el Art. 13.- Obligaciones y Responsabilidades en el literal g menciona “Participar en las actividades extracurriculares que complementen el desarrollo emocional, físico y psicosocial de sus representados y representadas” (2021, p. 21). Aquí se puede evidenciar que parte de la comunidad educativa son los padres de familia quienes deben ser parte de la formación de sus hijos participando en todas las actividades de las cuales son protagonistas sus hijos fortaleciendo el desarrollo de los mismos.

En el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural en el Art. 129.- Educación General Básica en el cual establece que:

Es el nivel educativo en el cual los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales que les permiten relacionarse y afianzar lazos mediante el trabajo dirigido, colaborativo e individual, que aporta de manera

positiva y eficaz a la construcción de su persona y a la práctica de sus deberes y derechos. (2023, p.46)

Se evidencia que en el nivel de Educación general básica los estudiantes se encuentran en una etapa de formación integral y mediante la realización de actividades grupales individuales, en las cuales generen nuevas habilidades en el ámbito personal, social, educativo, familiar o comunitario.

El ACUERDO N° MINEDUC-MINEDUC-2023-00012-A en su Art. 6.- Evaluación socioemocional menciona:

Permite conocer el estado socioemocional de las y los estudiantes en el momento de su aplicación, a través de evaluar las habilidades para la vida, identificar su estado emocional y conocer la percepción que tiene el estudiantado sobre su entorno escolar y familiar (2023, p. 5)

Esta evaluación será parte medible dentro de la formación del estudiante a lo largo del período escolar, es decir, que durante este se debe incluir actividades que favorezcan el estado socioemocional de los estudiantes y conlleve a una valoración positiva de sus entornos y la interacción de los mismos sin ser ejes aislados del contexto del estudiante.

En este contexto, se puede evidenciar mediante las normativas antes mencionadas, el amparo que sostiene la importancia y la necesidad de velar por el bienestar de los estudiantes y prestar mayor atención al desarrollo emocional de los mismos, contribuyendo a una formación integral con una educación de calidad y calidez para la formación de una sociedad más empática y sostenible.

Justificación

Desde un enfoque macro a nivel de América Latina existen organizaciones que velan por un desarrollo sostenible en diversos ámbitos, los cuales direccionan objetivos a cumplirse en pro de la sociedad, es así que Las Naciones Unidas, en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) específicamente el número 4, plantea “Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover

oportunidades de aprendizaje permanente para todos”, lo cual nos compromete a brindar todos los medios y recursos necesarios en la educación para todos, con las mismas garantías y con el acceso de todas las poblaciones para un aprendizaje continuo, también nos hace mención en la meta 4.7 que:

Para el año 2030, es fundamental garantizar que todos los estudiantes adquieran conocimientos esenciales para impulsar el desarrollo sostenible. Esto incluye la formación en educación para el desarrollo sostenible, promoción de estilos de vida respetuosos con el medio ambiente, comprensión de los derechos humanos, fomento de la igualdad de género, y la promoción de la paz y la no violencia. (2018, p. 29)

Siendo un objetivo que vela por un buen proceso de aprendizaje y desenvolvimiento en los cuales no solo adquieran la teoría de las ciencias, sino que lleguen a la aplicación de los mismos en su vida, tomando en cuenta que estos les permita generar una vida sostenible y con las capacidades para ser incluidos en la sociedad en el ámbito personal y profesional en los cuales no solo velen por un bienestar propio sino por el bienestar social y una contribución en sus diversos contextos.

En el marco del cuidado y bienestar de la niñez y adolescencia existen organizaciones que velan por los derechos y progreso de los mismos, una de estas organizaciones es United Nations International Children's Emergency Fund (Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), en su Plan Estratégico de UNICEF 2022-2025, en el Grupo de Objetivos 1 en la esfera de resultado número 5 “Salud mental y bienestar psicosocial” nos indica:

La salud mental representa un desafío significativo en la actualidad, pero frecuentemente se le resta importancia y no se le da el enfoque adecuado (2022, p. 11).

UNICEF, al ser un organismo de las Naciones Unidas que defiende y vela por la aplicación de los derechos se propone en un rango de 3 años generar servicios que beneficien aspectos socioemocionales de los niños, niñas y adolescentes con el fin de generar igualdad de oportunidades para los mismos.

A nivel meso es pertinente mencionar a Pérez & Filella en su artículo “Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes” desarrollado en la Universidad de Barcelona- España en donde indica que es necesaria la creación de un diseño de ejes temáticos para la educación emocional que planteen estrategias y técnicas de desarrollo acordes a la edad y nivel escolar que involucre a docentes, padres, directivos y estudiantes, en los diversos contextos del estudiante y a su vez se fomente la relación con el ambiente, la sociedad y sus pares, este diseño curricular que plantea se encuentra diseñado como un proceso sistemático y secuencial indicando que no son actividades aisladas, al contrario son complementarios y se los mide por medio de indicadores o de estándares de calidad con los cuales se les puede evaluar y verificar la calidad de la aplicación o la necesidad de cambios en los ejes planteados (2019).

En la investigación realizada en la ciudad de Ambato en la Universidad Indoamérica por López Trujillo Paulina Fernanda (2023) con el tema “INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SU RELACIÓN EN LA REGULACIÓN DEL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” con una población de 295 adolescentes, siendo un total de 177 hombres y 118 mujeres comprendidos en edades de entre 9 a 12 años y teniendo como objetivo “Relacionar la Inteligencia Emocional y la regulación del comportamiento agresivo en estudiantes de educación general básica de nivel medio” en el cual se obtuvo como resultados los siguientes:

Tabla 1.

Estadística de niveles de inteligencia emocional

Nivel Inteligencia Emocional	Frecu encias	% del Total
Promedio	142	48.1 %
Muy bien desarrollada	31	10.5 %
Bien desarrollada	52	17.6 %
Excelentemente desarrollada	2	0.7 %
Necesita mejorarse	20	6.8 %
Nivel de desarrollo marcadamente bajo	4	1.4 %

Nota: Niveles de inteligencia emocional en los estudiantes. López (2023)

- El presente estudio hace visible la necesidad de trabajar con los estudiantes en el desarrollo de la inteligencia emocional puesto que el 23.1% de los estudiantes evaluados muestran un nivel de inteligencia emocional baja (2023, p. 12)
- Se comprueba que a mayor inteligencia emocional menor presencia de comportamiento agresivo.
- Se evidencia que los bajos niveles de inteligencia emocional encontrados en los estudiantes evaluados sugiere la necesidad de trabajo complementario (2023, p. 14)

En el estudio realizado, se puede notar la importancia del desarrollo de la Inteligencia Emocional en los estudiantes adolescentes, ya que les permite generar habilidades de autorregulación de emociones como la ira y la empatía hacia los demás.

Desde un enfoque micro tenemos a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay” la cual pertenece a la Zona 9 que se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha en el cantón Quito parroquia el Condado, su código es AMIE es 17B00005, oferta los niveles de educación: Inicial, Educación Básica y Bachillerato, está bajo la jurisdicción de la Educación Intercultural Bilingüe, tiene a 10 mujeres / 8 varones, con un total de 18 docentes y 236 mujeres / 242 varones, con un total de 478 estudiantes.

En la Institución Educativa antes mencionada, existen niveles bajos de autoestima, falta de control de emociones y escasas de empatía entre estudiantes, los cuales han generado problemas de disciplina, discusiones, enfrentamientos entre pares y casos de acoso escolar (bullying), problemas que han sido evidenciados mediante la observación, fichas que se encuentran registradas en el departamento DECE y en los informes entregados por los coordinadores pedagógicos que dan seguimiento a la institución, demostrando la necesidad de impulsar y generar actividades de interés que desarrollen la inteligencia emocional en los estudiantes las cuales les permita generar habilidades personales, sociales y emocionales para un mejor desenvolvimiento en la sociedad y en los contextos del estudiante.

Planteamiento del problema

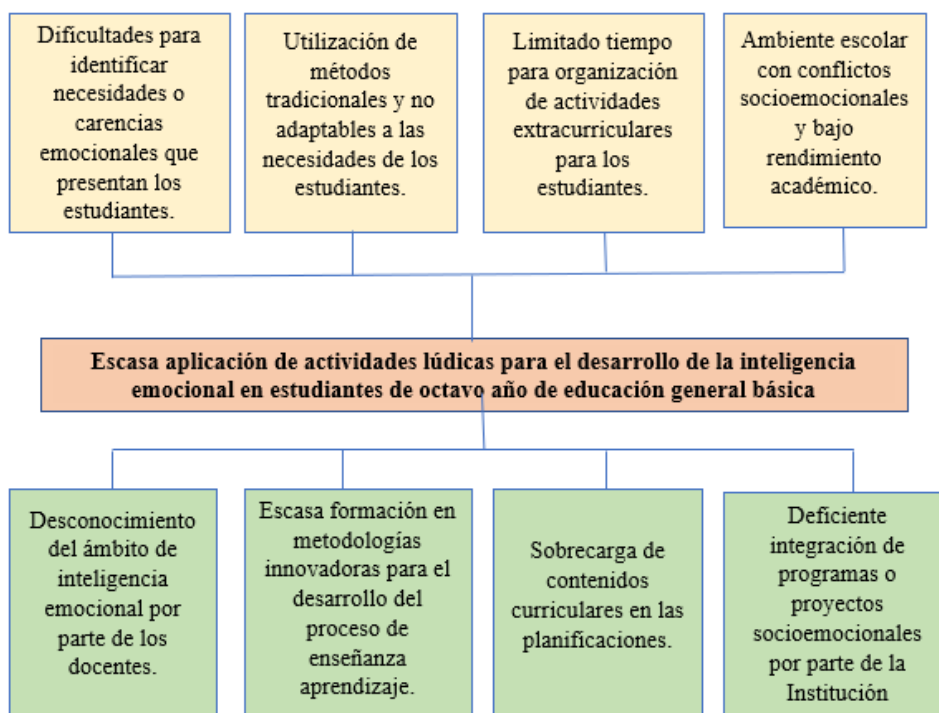
Esta investigación examina la escasez de actividades lúdicas diseñadas para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes del octavo año de educación general básica. Se ha detectado una falta notable de estas actividades, las cuales son cruciales para el bienestar emocional y la capacidad social de los estudiantes.

Por otra parte el desarrollo de la inteligencia emocional en la actualidad no se ha registrado como un eje importante a impartir y trabajar en las planificaciones de las instituciones educativas, pensando aisladamente que esto solo depende de la formación por parte de los padres o el contexto familiar en el que se desarrolla, he ahí la importancia del acompañamiento de los docentes y personal del DECE en el involucramiento de este aspecto emocional ya que se ha visto que aún se mantiene una metodología tradicional mediante clases magistrales y siendo el estudiante un aprendiz pasivo afectando su autoestima y desempeño en los roles sociales que desempeña.

Para ampliar la perspectiva de esta problemática se detalla a continuación aspectos fundamentales.

Figura 1.

Árbol de problemas



Nota: Correlación de las causas y efectos conforme al problema planteado en la investigación.

Análisis crítico

El problema de la escasa aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de octavo año de educación general básica, tiene como antecedentes diversos aspectos que involucran directamente al personal docente y a la planificación institucional que se realiza, en la cual no se toma en cuenta acciones importantes en este ámbito.

El desconocimiento del ámbito de inteligencia emocional por parte de los docentes implica que no tienen los conocimientos necesarios para poder identificar las emociones o expresiones de los estudiantes enfocándose en una formación más académica y dejando un lado la parte emocional, lo cual no cubre las necesidades o carencias emocionales que presentan los estudiantes y esto no les permite brindarles apoyo o acompañamiento que involucre un bienestar integral.

Por otra parte, la escasa formación en metodologías innovadoras para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje nos indica que las posibilidades de capacitación permanente y la actualización de métodos, estrategias y técnicas que necesitan los docentes no son acciones que implemente la institución y a su vez existe poca motivación de un aprendizaje autónomo generando la continuidad de métodos tradicionales que no se ha adaptan a las necesidades, avances tecnológicos y nuevas dificultades, no permitiendo el pleno desarrollo y potencial de los estudiantes.

La sobrecarga de contenidos curriculares en las planificaciones de los docentes con el fin de dar cumplimiento al plan de estudios y alcanzar las destrezas a lo largo de proceso académico y buscar el cómo trabajar estos contenidos los docentes sobresaturan sus planificaciones con contenido completamente científico teórico y de conocimientos generales, siendo este un limitante para la organización de actividades extracurriculares para los estudiantes que permitirían el manejo, control y gestión de emociones propias y de sus pares.

Otro punto importante es necesario mencionar, que la deficiente integración de programas o proyectos socioemocionales por parte de la Institución ha generado una desvinculación del compartir comunitario, separación de responsabilidades entre padres y docentes y en la motivación de los estudiantes para participar en actividades de convivencia, lo cual acarrea un ambiente escolar con conflictos socioemocionales y bajo rendimiento académico, aspectos que son fundamentales para una convivencia sana y fortalecimiento socioemocional adecuado.

Con estos antecedentes se evidencia la necesidad de la integración de actividades que desarrollen la inteligencia emocional en los estudiantes, las mismas que puedan ser impartidas por los docentes, a su vez sean acogidas por las autoridades con una planificación adecuada y con el manejo de recursos, se motive e integre éstas en momentos escolares que beneficien a toda la comunidad educativa, con el fin de fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes y el convivir con docentes, padres y autoridades.

Destinatarios del Proyecto

- **Campo:** Educación General Básica Superior
- **Área:** Actividades lúdicas
- **Aspecto:** Las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional.
- **Delimitación Espacial:** Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”
- **Delimitación temporal:** Año lectivo 2023 – 2024
- **Unidades de Observación:** Estudiantes de Educación General Básica Superior.

Formulación del problema

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”?

Interrogantes de la investigación

- ¿Qué actividades lúdicas implementan los docentes para trabajar la inteligencia emocional en los estudiantes de 8vo año en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”?
- ¿Cuál es nivel de desarrollo de inteligencia emocional que tienen los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”?
- ¿Qué alternativa permite el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”?

Objetivos

Objetivo general

Analizar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de 8vo año de educación general básica.

Objetivos específicos

- Identificar las actividades lúdicas que permiten el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de octavo año de educación general básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”.
- Conocer el nivel de desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”.
- Diseñar un manual de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

En la investigación realizada por Sánchez (2021) en Lima –Perú con el tema “Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca - Provincia de San Román - Región Puno - Perú – 2020” realizada en una población de 35 niños y niñas entre 3 y 5 años, cuyo objetivo era comprobar la influencia de los juegos tradicionales en “el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cinco años, para lo cual se utilizó la ficha de observación con un pre test con un 46.67 % y post test con un 86.67 % de influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional de los niños/as.

Dicha investigación hace énfasis en el uso de los juegos tradicionales como medios para la regulación emocional, empatía, comprensión, identificación y gestión de emociones, lo cual permite reforzar acciones positivas a través del juego en el cual se relacione directamente con el entorno que lo rodea y desarrolle habilidades sociales y personales desde la primera infancia.

En su estudio Santafé y Corby (2021) con el tema “Lúdica didáctica como fundamento para el fortalecimiento de la inteligencia emocional y el manejo de conductas agresivas” cuyo fin era diseñar una propuesta fundamentada en la lúdica como didáctica para la contribución del fortalecimiento de la inteligencia emocional y el manejo de conductas agresivas en estudiantes de básica primaria, para lo cual se tomó como población 500 estudiantes de la Escuela San Martín sede del Colegio Integrado Simón Bolívar de primer a quinto grado, utilizando el cuestionario como

instrumento de investigación y el análisis de resultados bajo un enfoque cualitativo, para lo cual se obtuvo como resultados la validación de la propuesta de intervención desarrollada donde se verifica por expertos la pertinencia y la necesidad de aplicación en los estudiantes.

Es necesario mencionar que en la propuesta presentada en esta investigación se reflejan acciones y actividades que generan cooperación, técnicas de manejo de emociones, de relajación, respiración y comunicación donde implica auto reconocerse y auto aceptarse, para que con ello puedan generar formas de soluciones de conflictos o toma de decisiones en su vida cotidiana en pro de una convivencia sana y de cultura de paz.

En el estudio de Daza et al. (2022) sobre “Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú”, cuyo objetivo es establecer estrategias lúdicas corporales para potenciar la inteligencia emocional de los niños de 4 y 5 años, bajo el paradigma de investigación cualitativa basada en un estudio documental, la cual tuvo como logros la recopilación de estrategias lúdicas corporales para niños de 4 y 5 años que fomente la confianza, seguridad, control, empatía y entusiasmo, a su vez menciona que el juego aumenta la capacidad de aprendizaje.

Se evidencia la recopilación de estrategias lúdicas corporales que permiten el fortalecimiento y desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 y 5 años, las cuales al ser aplicadas generan un aporte a la convivencia social con actitudes y acciones de solidaridad, cooperación, paz y tolerancia, en los contextos educativos, comunitarios, familiares, religiosos entre otros y la interacción entre sí.

La investigación realizada por Ortiz y Núñez (2021) con el tema “INTELIGENCIA EMOCIONAL: EVALUACIÓN Y ESTRATEGIAS EN TIEMPOS DE PANDEMIA” realizada en la UNACH en 156 estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Artes de los primeros semestres, la cual se realizó mediante la recolección y análisis de una batería psicológica y los boletines de calificaciones de los estudiantes a la vez con una investigación bibliográfica, esta

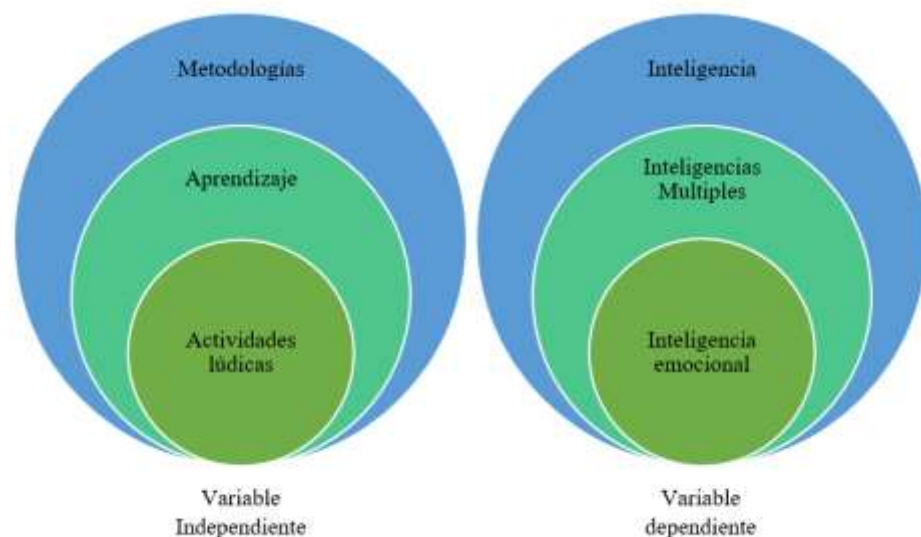
investigación tuvo como resultados que un 90% varones y un 75% de mujeres tienen un nivel de comprensión y percepción emocional adecuado.

Se identificó en la investigación que existe una correlación del rendimiento académico con el nivel de inteligencia emocional que poseen los estudiantes, ya que al tener niveles más altos de inteligencia emocional son capaces de entender, reconocer y manejar su emociones y sentimientos ante la toma de decisiones por lo cual son capaces de motivarse a sí mismo y así realizar acciones que beneficien sus vidas o las direcciones de mejor manera.

En la presente investigación tenemos como variable independiente a las actividades lúdicas y como variable dependiente a la inteligencia emocional, por ende, son ejes para el desarrollo de la investigación a realizar, se lo ha categorizado con el siguiente esquema:

Figura 2.

Desarrollo de categorías fundamentales

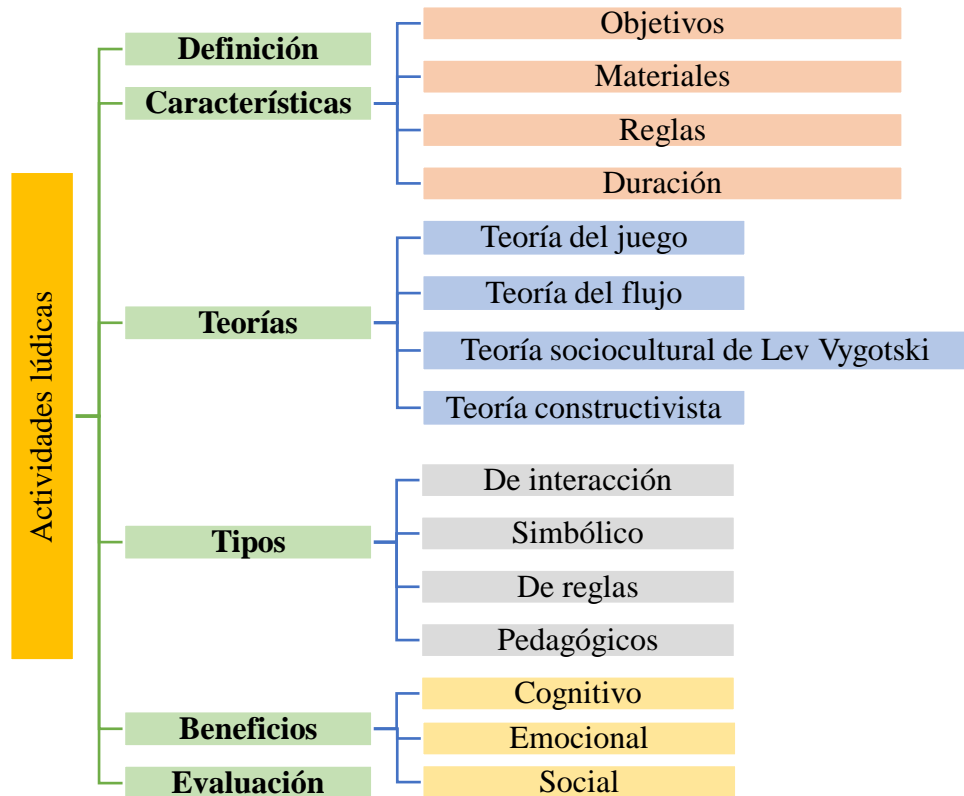


Nota: Se muestra la desagregación de la variable independiente con "Actividades lúdicas" en el centro, rodeada por "Aprendizaje" y "Metodologías" y la variable dependiente con "Inteligencia emocional" en el núcleo, rodeada por "Inteligencias múltiples" e "Inteligencia", donde se muestra la relación entre estos elementos.

Red Conceptual de la Variable Dependiente

Figura 3.

Variable independiente

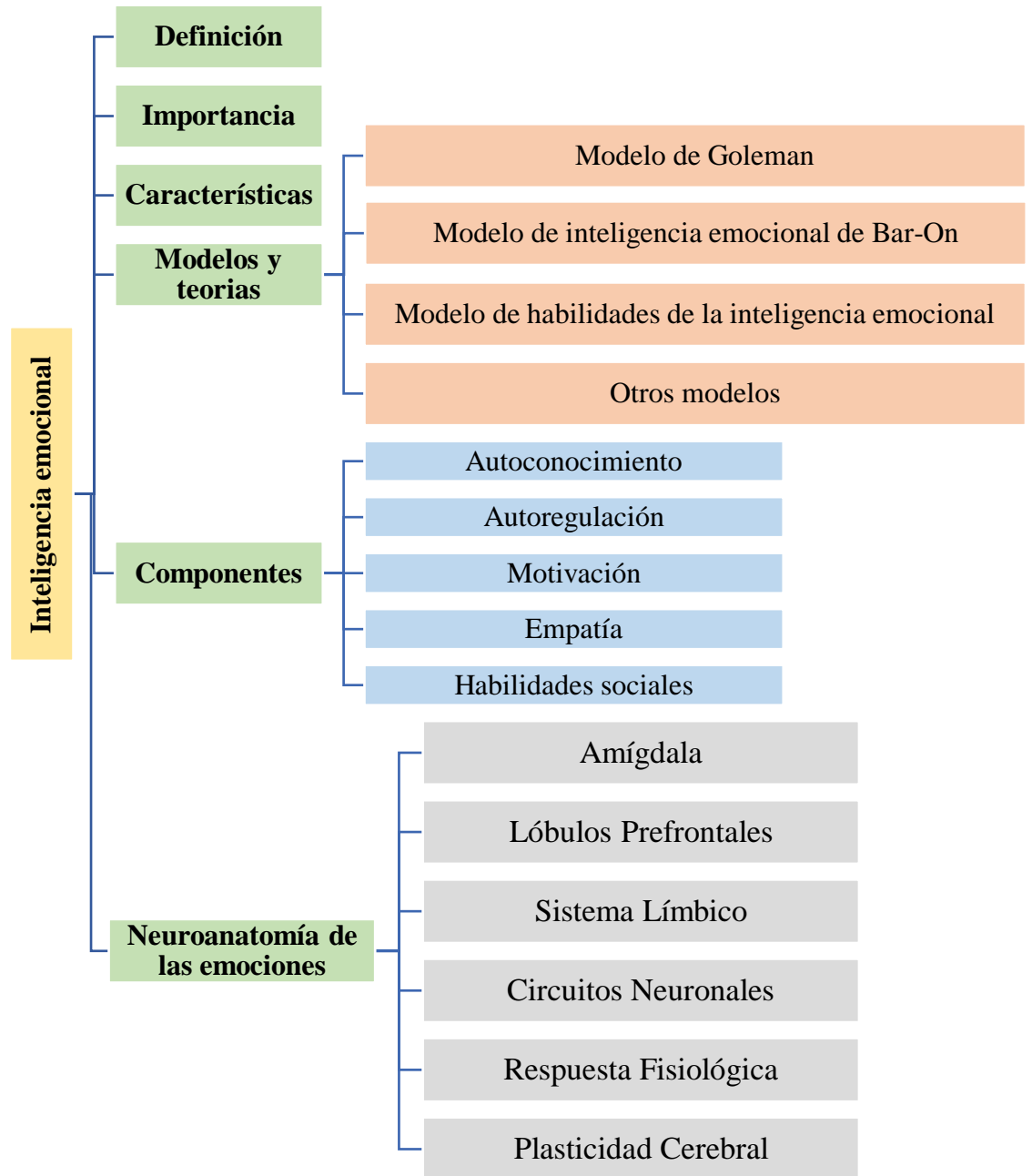


Nota: Variable independiente, desagregación de elementos importantes a desarrollar para conceptualizar e identificar las actividades lúdicas como medio de aprendizaje y sus beneficios.

Red Conceptual de la variable independiente

Figura 4.

Variable dependiente



Nota: Se organiza los elementos e información fundamental sobre la inteligencia emocional, mismos que permitirá el entendimiento teórico y funcionalidad.

Desarrollo de la variable independiente

Metodología

La metodología, se la entiende como el conjunto de procedimientos que se desarrollan de forma sistematizada con el fin de obtener resultados y en base a estos obtener conclusiones. Es así que Kaplan (1964) explica que la metodología se refiere a la explicación, descripción y estudio del contenido de una disciplina, que busca alcanzar los objetivos planteados los cuales hayan requerido del uso de diferentes medios o instrumentos.

Por otro lado, para Morales (2002), la Metodología tiene una estrecha relación con la técnica, la primera la considera al “como”, involucra los pasos y medios con el cual se pretende alcanzar el objetivo o meta y la segunda es referida a la “solución” la cual debe ser precisa e ideal, así estas dos son desarrolladas de manera simultánea y con el mismo fin.

Es así que entendiéndole como una ciencia que aún se continúa desarrollando con el estudio de los métodos, sustentando por normas, principios y una estructura establecida formando un sistema complejo y con diferentes astas a investigar, se plantea cinco componentes que proporciona formas de resolver problemas desde lo más general a lo más específico siendo estos: los enfoques (nivel ideológico), estrategias (nivel organizacional), modos de producción (nivel tipológico), métodos (nivel lógico) y el nivel instrumental (nivel operativo).

Se puede evidenciar que con el pasar del tiempo y los avances tecnológicos a nivel global se han ido actualizando las metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, es así que actualmente la mayor parte de metodologías involucran acciones en las cuales se toma como principal actor al estudiante, ejerciendo así el docente un rol de mediador y facilitador del conocimiento, a su vez es importante ver que se busca una formación integral que prepare a los estudiantes para su integración y desarrollo en la sociedad, por lo cual Real, et al. (2020), refiere las siguientes metodologías:

Entre ellas, destacan el Aprendizaje por Proyectos, el Aprendizaje Basado en Problemas o el Aprendizaje Servicio (Trujillo, 2019); el Aprendizaje Móvil o Mobile Learning (Moro y Massa, 2014) y el Aprendizaje Combinado o Blended Learning (Hamilton, 2018), el Aprendizaje Abierto (Latchem, 2018), los Cursos Abiertos Masivos en Línea o MOOC (Massive, Open On-line Course) y su filosofía conectivista (García, 2015), los Sistemas Tutoriales Inteligentes (Swartz y Yazdani, 2012), derivados de la aplicación de la Inteligencia Artificial al ámbito educativo, y los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) a través de plataformas como Moodle, WebCT o Blackboard (Thakkar y Joshi, 2015; así como los Entornos Personales de Aprendizaje (Castañeda y Adell, 2013), el Diseño Universal de Aprendizaje (Rose, 2000), la Gamificación (Parra-González y SeguraRobles, 2019), y la Clase Invertida o Flipped Classroom (Hung, 2015). (2020, p.60)

Las metodologías que se pueden aplicar ahora en la actualidad son diversas y son seleccionadas de acuerdo al contexto o necesidad de trabajo, cabe recalcar que cada una de estas aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje tienen un mismo objetivo que es la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades, siendo así una oportunidad de mejorar la calidad educativa e innovar la manera de enseñar yendo a la par con el avance de la sociedad.

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso fundamental en la vida de los estudiantes, ya que implica la adquisición y el desarrollo de conocimientos, habilidades y valores. En el contexto educativo, este proceso se ve influenciado por diversas metodologías y estrategias pedagógicas que buscan hacer del aprendizaje una experiencia significativa.

En su libro León y Peña (2022), nos invitan a hacer un recorrido sobre cómo se ha ido desarrollando la definición y conceptualización del aprendizaje, es así que nos muestra su desarrollo desde las diferentes teorías con sus autores representativos, como primer momento nos hace mención a nuestros antepasados y

la necesidad de sobrevivencia, en la cual por medio de los sentidos desarrollaron la habilidad de la caza y la creación de la ropa, aquí se puede ver un aprendizaje autónomo.

En la época del renacimiento y de la segunda guerra mundial es el momento en el cual varios autores desarrollaron teorías sobre el aprendizaje, en el asociacionismo con Aristóteles en su teoría planteó que al momento de nacer no tenemos ninguna información y esta se va adquiriendo mediante experiencias vivenciales y es así como aprendemos, en esta teoría se plantean tres factores: la contigüidad, la frecuencia y la similitud, los cuales están relacionados entre sí. León y Peña (2022).

En el empirismo tenemos a John Locke y Aristóteles quienes defendían que las ideas que se generaban en la mente eran solo las que eran generadas por los sentidos y a medida que este se desarrollaba este iba adquiriendo conocimientos, he ahí la descripción de “*tabula rasa*” en latín, todos estos aprendizajes eran empíricos de manera experimental con un objetivo y sin direccionamiento de otros. León y Peña (2022)

El racionalismo por otra parte nos direcciona a pensar que el aprendizaje viene desde la mente mediante la capacidad de razonar sobre ideas o conceptos, Platón decía que “*se aprende recordando lo que ya existe en la mente*” y Descartes creía en una conexión entre la mente y el cerebro, dejando así de lado la intervención de los sentidos más solo como un medio de reconocimiento. León y Peña (2022)

En la teoría de la evolución de Charles Darwin, en sus diversos estudios y experimentos, él evidenció que el proceso de evolución de una especie depende de los factores en los que se encuentre a los cuales debe adaptarse y así estas características se heredan a posteriores generaciones, es así que plantea el poder transmitir o heredar las capacidades para sobrevivir o adaptarse mas no se hereda o se trasmite el conocimiento adquirido por esas habilidades. León y Peña (2022)

En base a estas teorías se desarrolla el Estructuralismo de Titchener utilizando la introspección para aprender la estructura que se daba en los procesos mentales involucrados, y el Funcionalismo de William James el cual nos habla de la conducta y los procesos mentales, relacionaban estas dos en el fin de explicar los comportamientos humanos y su adaptación al entorno. León y Peña (2022)

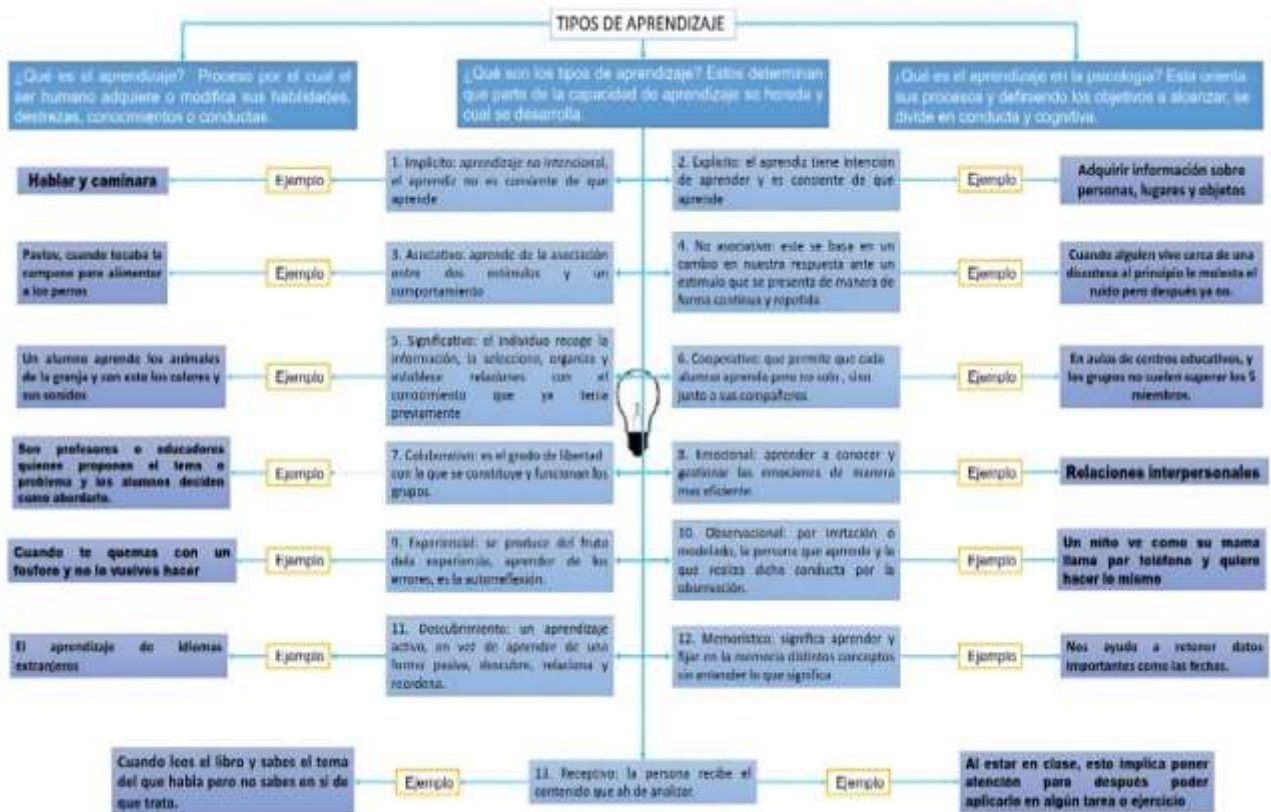
El conductismo de John Watson, Iván Pavlov y Frederic Skinner, en cual se basó en experimentos para el estudio del comportamiento o conducta humana, el Conexionismo de Edward L. Thorndike, basada en el análisis de las conexiones neuronales y su relación con las ideas planteadas, el Constructivismo de Jean Piaget y Lev Vygotsky el cual defiende que el conocimiento se construye de a poco y este tiene relación con el medio y el Cognitivismo de Jean Piaget, el cual plantea el análisis de todos los procesos que se generan a nivel cognitivo antes de una conducta. León y Peña (2022)

En la actualidad el conectivismo por George Siemens, es la teoría que se encuentra en auge ya que analiza tres teorías de gran influencia como lo son el conductismo, el constructivismo y cognitivismo, a su vez está ya se relaciona con el avance tecnológico que vivimos hoy en día con la particularidad de saber distinguir de toda la información a la que se tiene acceso, cual es la correcta y cual no. León y Peña (2022)

Una vez entendido todo el proceso cronológico y las variaciones en la definición de aprendizaje según el contexto o el fin en su momento, ahora lo podemos entender como un proceso en el cual interviene procesos cognitivos complejos los que requieren de estímulos para adquirir la información, posterior la misma es analizada y genera, modifica o fortalece conocimientos, habilidades, actitudes o comportamientos de un individuo.

Teniendo en cuenta las diversas teorías de aprendizaje en las cuales se puede identificar que el proceso de aprendizaje no se da de forma estandarizada, al contrario, existen diversas formas de adquirir el aprendizaje de acuerdo a la metodología empleada o al contexto situacional del estudiante son así que encontramos los diferentes tipos de aprendizaje detallados a continuación:

Figura 5.



Tipos de aprendizaje

Nota: En este gráfico se detalla los tipos de aprendizaje, en que se caracteriza y se ejemplifica cada uno.

Los tipos de aprendizaje detallados anteriormente nos muestran que están basados en el contexto y en el objetivo, varios de estos tipos necesitan de información o conocimientos previos, otros se desarrollan de manera empírica y otros explotan habilidades o capacidades del propio individuo.

Así como hay diversos tipos de aprendizaje, según varios autores plantean diversos estilos de aprendizaje estos ya no están ligados al contexto o al objetivo, al contrario, se centran en como el individuo adquiere de manera más rápida y eficiente los conocimientos y no genera mayor dificultad para desarrollar las diferentes actividades al momento de aprender.

Actividades lúdicas

Entendiendo la lúdica como un conjunto de aspectos que se relacionan con el juego, a partir de los mismos se puede generar estrategias que generen un ambiente armónico en el cual el aprendizaje esté basado en la recreación, entretenimiento, diversión en espacios de ocio en los cuales se integren contenidos o temas currículo y que a su proporcione en los estudiantes un aprendizaje significativo.

La palabra lúdica, proviene del latín “ludus”, lúdica/co que corresponde al juego desde años pasados y a su vez siempre se la ha relacionado a las etapas de la primera infancia, sin embargo, entre las estrategias de aprendizaje en la actualidad se la visibiliza como una de las herramientas más efectivas para el proceso de enseñanza aprendizaje indiferentemente de la edad de la persona.

La actividad lúdica debe ser atractiva y motivadora ya que genera un desarrollo integral en los ámbitos sociales, cognitivos y emocionales, en el cual él estudiante pasa de ser inactivo a ser un eje participativo, activo y creativo el cual involucra todas sus habilidades previas para el desarrollo de nuevas habilidades, así potenciando una conciencia educativa entre todos los integrantes de la comunidad educativa. Candela y Benavides (2020).

Es así que las actividades lúdicas tienen relación con el tiempo y las actividades que se dedican con el fin generar entretenimiento o placer, mismas que cumplen funciones de adaptabilidad y beneficios a nivel social, físico, emocional o psicológico en diversos contextos, entendiendo así a las mismas como necesarias para el desarrollo integral de la persona.

Características

Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo integral de los Niños, Niñas y Adolescentes, ya que permiten el desarrollo integral del mismo en los ámbitos cognitivo, motriz, afectivo y social; por ende, estas actividades deben centrarse en los objetivos, materiales y reglas que promuevan el aprendizaje y la socialización, la duración de las actividades deben ser ajustadas a las necesidades y

capacidades de los niños para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva y placentera considerando lo siguiente:

Objetivos

- **Desarrollo Integral:** Promocionar el desarrollo cognitivo, motriz, afectivo y social.
- **Fomentar Valores:** Fomentar valores morales y respeto por los demás que sean aplicables a nivel social e individual.
- **Equidad de Género:** Fortalecer la equidad de género y socialización entre los niños, en el cual se fortalezca el respeto a las diferencias individuales.
- **Potenciar Habilidades:** Desarrollar habilidades motoras y aumentar la independencia y creatividad, así mismo, generar emociones positivas.

Materiales

- **Variedad de Juegos:** Utilizamos una variedad de juegos y materiales que estimulen diferentes áreas del desarrollo, estas que estén acorde a la edad e interés del grupo.
- **Recursos Educativos:** Utilizamos recursos que faciliten el aprendizaje de valores, habilidades, conocimientos o aptitudes que generen competencias necesarias para la convivencia diaria y desarrollo personal y profesional.

Reglas

- **Explicación de Reglas:** Durante la práctica de las actividades lúdicas, se les explica las reglas que se deben seguir para el desarrollo e ininterrupción del mismo.
- **Demostración:** Se realiza la actividad al menos una vez para que tengan una idea mejor de cómo desarrollarla y cuál es el objetivo.
- **Motivación y explicación:** Se debe motivados para que la actividad sea

placentera y se les debe explicar el propósito del juego en palabras sencillas.

Duración

- **Tiempo suficiente:** La duración de las actividades lúdicas debe ser suficientemente larga para que los niños se involucren plenamente y se beneficien del juego.
- **Adaptabilidad:** La duración puede ser flexible en función de la complejidad del juego y la capacidad de concentración de los niños.

Las características anteriores muestran cómo las actividades lúdicas se deben desarrollar en diversas dimensiones y deben ser contextualizados a la realidad del grupo, siendo así una herramienta que nos permite desarrollar no solo aprendizajes cognitivos, sino también habilidades sociales y emocionales para el convivir diario y el fortalecimiento integral de la persona. Vergara et al. (2020).

Teorías

El juego es una teoría fundamental en el desarrollo infantil al permitir que los niños exploren, aprendan y crezcan en diferentes áreas; por otro lado en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales e intelectuales, la creatividad, la independencia y la autodisciplina entre otras, al insertar actividades lúdicas hace que éstas tengan un realce más significativo y se adquieran con mayor agrado y facilidad siempre y cuando sea adaptado al mismo teniendo un papel significativo en la vida social y emocional de la persona.

Teorías del juego

Esta teoría tiene las aportaciones e investigaciones de varios autores entre los más destacados, se encuentran Jean Piaget, Lev Vygotski, Rudolf Steiner, María Montessori y Célestin Freinet. Cada uno de estos autores ha aportado perspectivas únicas sobre el juego y aquí detallamos los aspectos más importantes según Alonso Arija (2021) que detalla los aportes de los siguientes autores:

Jean Piaget

Jean Piaget además de su teoría sobre el desarrollo cognitivo, él identifica el juego como un mecanismo mediante el cual los niños asimilan y acomodan sus nuevas experiencias, modificando así sus esquemas mentales, el juego es crucial para el desarrollo de la inteligencia porque permite al niño interactuar de manera significativa y activa con el entorno, lo que permite a la vez el aprendizaje como la cognición.

Él plantea tres tipos de juego que permiten el desarrollo cognitivo estos son: juegos de ejercicio, simbólicos y de reglas, estos juegos los basa en un desarrollo gradual de los mismos empezando por acciones repetitivas que promueven habilidades a nivel sensorial y motrices, después el uso de objetos como símbolos de representación motivando su imaginación y por último el uso de reglas en los juegos las cuales propician la socialización y el pensamiento lógico. Alonso Arija (2021)

Lev Vygotski

En cuanto a Vygotski, el contexto social es clave para la comprensión del desarrollo de juego, él por su parte referencia a su Zona de Desarrollo Próximo el cual refleja la diferencia entre lo que un niño puede hacer solo y lo que puede hacer con ayuda, él propone que el juego promueve el desarrollo cognitivo ya que el niño se sumerge en el rol e intenta comprender la situación en la que no puede funcionar bien.

Se hace mención a dos etapas de gran importancia como son el juego simbólico en el cual los significados de estos símbolos son puestos por los adultos el cual cambiará al transcurrir el tiempo por significados propios y por otra parte el juego socio – dramático en el cual representan roles de la realidad, lo cual lo considera como un elemento para la superación del pensamiento egocéntrico. Alonso Arija (2021)

Rudolf Steiner

A su vez, el fundador de la pedagogía Waldorf, Steiner, proclamó que el juego es esencial para desarrollar al niño como un todo, en la pedagogía Waldorf según su nombre, el juego se centra en el uso activo de la naturaleza y en un ambiente para el niño independiente y creativo basado en sus propios intereses y necesidades.

En juego es especialmente importante y está estrechamente relacionado con la naturaleza; los niños deben utilizar materiales naturales y lo más versátiles posible para fomentar la imaginación y la creatividad a su vez la imitación es fundamental en el juego, en donde los niños repiten las actividades de los más grandes y ratifican hitos evolutivos como caminar, hablar y pensar, referencia al juego como una actividad espiritual que contiene las capacidades innatas para hacer que los niños interactúen con el mundo de manera equitativa y equilibrada. Alonso Arija (2021)

Maria Montessori

En la pedagogía de María Montessori, el juego es una actividad esencial para el aprendizaje y la formación integral de los niños, equipara el juego con el trabajo y lo utiliza como una de sus herramientas educativas más importantes para promover la autodisciplina, la autonomía y el aprendizaje auto dirigido.

Algunas características principales del juego en Montessori es que sea un eje activo, es decir, que son responsables de su propio aprendizaje y lo hacen de forma práctica, utilizando principalmente las manos y materiales manipulativos para jugar; debe ser espontáneo y libre, elegido por los niños y hecho cuando quieren en la forma que desean; establece un entorno preparado, adaptado a las necesidades e intereses que faciliten la exploración y debe ser integral generando el desarrollo físico, emocional y social, mejorar la coordinación psicomotriz, la percepción sensorial y las habilidades sociales. Alonso Arija (2021)

Célestin Freinet

En particular, Freinet ve el juego como actividad relacionada con la realidad y el ambiente natural del niño, y no solo como un medio de entretenimiento, promueve el uso de métodos activos de enseñanza que consisten en talleres, aprendizaje basado en proyectos y en el método de colaboración entre alumnos.

El juego es la actividad que libera la energía que queda del trabajo es así como lo describe entendiéndolo como el concepto de trabajo-juego, en este sentido son actos intrínsecamente conectados que se ejercen para satisfacer las necesidades del niño a través de la experimentación, la imitación y la creatividad, donde lo convierte en una herramienta para formar el comportamiento en el grupo y las relaciones interpersonales. Alonso Arija (2021)

Cada uno de estos autores aportan una visión única sobre el juego, pero todos coinciden en que es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje, destacando diferentes aspectos como la cognición, la interacción social, la creatividad y el desarrollo emocional en conexión con el entorno, el cual permite un fortalecimiento integral de la persona.

Teoría del flujo

La teoría del Flujo o Flow, desarrollada por Mihaly Csikszentmihalyi en los años 70, describe un estado mental de concentración total y absorción en una actividad que es desafiante pero alcanzable, proporcionando satisfacción y logro, este estado de flujo se caracteriza por la pérdida de la noción del tiempo y el enfoque en la actividad misma, más que en los resultados finales, es así que Ferrer et al. (2023) menciona lo siguiente:

Elementos clave del Flow son:

- a) Tener una tarea clara y desafiante
- b) Tener retroalimentación inmediata sobre el desempeño
- c) Tener un equilibrio entre las habilidades y la dificultad de la tarea
- d) Sentirse inmerso en la tarea y perder la noción del tiempo
- e) Tener un sentido de control sobre la tarea

- f) Sentir una sensación de satisfacción y logro al completar la tarea.
Ferrer et al. (2023)

Estos elementos sugieren que las personas buscan experiencias óptimas donde puedan utilizar sus habilidades al máximo sin sentirse abrumadas o aburridas.

La aplicación en educación y en otras áreas han mostrado beneficios como mayor motivación, rendimiento, creatividad y satisfacción, esta teoría se relaciona con otras teorías de motivación que también destacan el equilibrio entre la dificultad de la tarea y las habilidades del individuo, así como el sentido de control sobre la tarea. Ferrer et al. (2023)

Teoría sociocultural de Lev Vygotski

Esta teoría sociocultural afirma que los procesos psicológicos superiores son de naturaleza social y están mediados por la interacción con otros, sostenía que la psicología humana es una estructura mediada y promovida por la actividad y la interacción social, que implica tres supuestos clave, en primer lugar, la psicología humana tiene su origen en la sociedad y es una estructura mediada; en segundo lugar, el actividad manifiesta desarrollo en los procesos psicológicos y no sólo refleja la estructura ya formada; en tercer lugar, la actividad es la condición y la forma en que pueden ser observados los procesos cognitivos. (Sánchez, et al. 2020)

De acuerdo a esta teoría el juego es una actividad principal, con el cual se desarrollan funciones mentales superiores, como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria y la atención, estas actividades contemplan las siguientes características:

- a) Interactuar con otros es la clave para el desarrollo de los procesos psicológicos, especialmente con aquellos que son más competentes.
- b) El uso de la mediación con la utilización de signos y herramientas culturales para el paso de funciones básicas en superiores.
- c) La zona de desarrollo potencial ZDP es la distancia entre el nivel de

exposición real y el nivel que puede alcanzar con la ayuda de otros.

- d) Actividad imaginaria con la que le permite asimilar la diferencia entre el campo real y el de los significados facilitando la interpretación de los mismos. (Sánchez, et al. 2020)

Finalmente, el juego, es una forma novedosa y derivada de la actividad imaginaria del niño y tiene un papel crucial para la educación por que ayuda a entender cómo los niños desarrollan habilidades cognitivas y sociales a través del juego y el aprendizaje, actividades lúdicas que se deben aplicar con mayor frecuencia y facilidad, donde el docente cumple el rol de guía o mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Teoría constructivista

El constructivismo propone que el conocimiento lo construya el estudiante como un eje activo mediante experiencias y de acuerdo a su contexto, es así que esta teoría hace énfasis en la interacción mediante el dialogo de los conocimientos previos y las nuevas experiencias generadas por el docente, a su vez menciona que el aprendizaje es un proceso que se puede ver afectado por factores biológicos, psicológicos, sociales y culturales.

Por lo tanto, el constructivismo resalta la importancia de crear entornos de aprendizaje que reflejen la realidad del mundo, fomenten la construcción colaborativa del conocimiento y la reflexión de experiencias propias, es así que Meza María (2024), plantea algunas características que debe contener los ambientes de aprendizaje:

1. Múltiples representaciones de la realidad, es decir, reflejar a la complejidad del mundo real.
2. Construcción del aprendizaje lo que implica que se centren en la construcción del conocimiento en lugar de su reproducción.
3. Tareas auténticas se enfocan en tareas y problemas reales basados en contextos reales.

4. Reflexión de la experiencia, es decir, la expresión del sentir o aprendizaje de las experiencias vividas
5. Construcción colaborativa del conocimiento esto implica la negociación social y la colaboración en lugar de la competencia. Meza María (2024)

Esta teoría presenta ventajas tales como el desarrollo de habilidades cognitivas y un aprendizaje significativo duradero, previo al conocimiento; para implementarla se requiere el uso de estrategias y recursos que permitan a los estudiantes planificar y resolver problemas.

El conocimiento adquirido se consolida mediante la interacción, el uso de objetos físicos y manipulables, poniendo énfasis en la reflexión y la indagación promoviendo la autonomía de los alumnos y el aprendizaje colaborativo.

Tipos de actividades lúdicas

Juegos de interacción

Para Peña Marlise (2020), son actividades propuestas con la finalidad de incentivar el proceso de socialización entre los estudiantes, promoviendo el descubrimiento de su entorno y el desarrollo de habilidades sociales y se caracterizan por:

- La Socialización: fomenta la interacción entre pares y con sus propios entornos.
- Desarrollo de habilidades: promueven la resolución de problemas, la cooperación, la empatía y valores como el respeto, la responsabilidad entre otros.
- Variedad en las actividades: presentan dramatizaciones, diálogos, experimentos, juegos tradicionales o de mesa, dinámicas, etc.
- Participación activa: aquí los estudiantes son principales autores de cada actividad y cada uno cumple un rol por lo cual ninguno será excluido.
- Entorno seguro: es importante generar ambientes que generen confianza y bienestar para evitar limitaciones o sesgos en la actividad planteada.

Peña Marlise (2020)

Estas actividades de interacción buscan fomentar el convivir entre estudiantes, padres, docentes o directivos; a su vez generar habilidades sociales y aprendizajes significativos que les permita desenvolverse en la sociedad y su adaptación a cualquier tipo de contexto haciendo uso de su entorno.

Juego simbólico

Según Peña Marlise (2020), son actividades en las que predomina la imaginación y creatividad de los estudiantes con lo que se encargan de representar situaciones de la vida real, de acuerdo a un tema en específico o a su contexto esto depende del objetivo por el cual se realiza esta actividad por ende hay que considerar lo siguiente:

- La imaginación: la capacidad de los estudiantes para representar y actuar conforme a su interpretación del mundo.
- Emociones: poder entender, expresar y representar sus emociones y de terceros.
- Flexibilidad: no hay reglas definidas o no hay instrucciones estrictas, la actividad implica una amplia libertad de percepción y expresión.
- Creatividad: potenciar la capacidad de innovación al expresar o representar aspectos conocidos o desconocidos de acuerdo a su información. Peña Marlise (2020)

Este tipo de actividad se centra en el libre desenvolvimiento del estudiante, momentos en los cuales se debe plantear bien los objetivos a alcanzar y el tema es específico a tratar, con la finalidad de fortalecer conocimientos o interpretar acciones o actitudes de sí mismo o de otros.

Juegos de reglas

Según Peña Marlise (2020), estas actividades por otro lado representan una estructura por medio de un conjunto de reglas específicas que los estudiantes deben

seguir y que no son de uso opcional, estas rigen al propósito de la actividad e igualdad de condiciones y beneficios para lo cual se debe considerar su:

- Estructura: reglas y sanciones o beneficios de ser el caso.
- Desarrollo cognitivo: este obliga al uso del pensamiento lógico y el uso de estrategias por un objetivo.
- Competitividad y cooperación: busca el realce de habilidades propias a fin de conseguir el fin y las de cooperación al ser actividades en equipo.
- Disciplina: fortalece la importancia de seguir las reglas y respetar turnos sin agredir a nadie. Peña Marlise (2020)

Es necesario mencionar que este tipo de actividades se las ve en los juegos de mesa, yincanas, concursos, entre otras, y se exige el cumplimiento de normas o reglas para llevar a cabo las mismos y el romper alguna de estas deja por fuera al estudiante que lo haga es así que se puede establecer como medios para formar disciplina y valores éticos y morales.

Juegos pedagógicos

Para Peña Marlise (2020), al ser en el ámbito educativo específicamente se relacionan con los objetivos de aprendizajes curriculares correspondientes a la edad de los estudiantes, estas actividades buscan fortalecer conocimientos y procesos científicos que le permitan al estudiante interiorizar los aprendizajes y adquirir nuevos acordes a los contenidos curriculares específicos teniendo en cuenta lo siguiente:

- Integración del aprendizaje: son actividades que integran los aspectos de juegos, pero no pierden el significado a los objetivos pedagógicos deseados.
- Motivación: al incluir actividades de interés mantiene la atención y genera la motivación por aprender.
- Adaptabilidad: estos juegos pueden ser adaptados a los conocimientos a impartir y a la edad de los estudiantes.
- Aprendizaje significativo: facilita la adquisición de conocimientos de forma duradera y asociada a emociones. Peña Marlise (2020)

Estas actividades son necesarias a implementar por los docentes ya que tienen un enfoque pedagógico y son adaptables a cualquier tipo de asignatura, es necesario mencionar también que al asociar las emociones con los conocimientos se genera un aprendizaje significativo que hacer mantener estos conocimientos a largo plazo.

Todos estos tipos de actividades lúdicas nos hacer ver que cada uno de ellos tiene su particularidad, pero a su vez que son de vital importancia implementar para el desarrollo integral de la persona, con el fin no solo de impartir conocimientos sino de desarrollar habilidades para la vida en el ámbito, social, educativo, familiar y comunitario.

Beneficios de las actividades lúdicas

Según Ortiz et al. (2023), nos hace mención a los beneficios que generan las actividades lúdicas en diferentes contextos, los cuales permite el desarrollo integral de la persona haciendo mención a los siguientes beneficios:

A nivel cognitivo

- **Desarrollo de Habilidades Cognitivas:** se hace referencia al fortalecimiento y generación de habilidades como la memoria, la atención y el razonamiento lógico.
- **Estimulación del pensamiento crítico:** Permite que aprendan a resolver problemas y analizar y emitir juicios de valor con fundamentos críticos e informados lo cual les permita la toma de decisiones.
- **Mejora de la creatividad:** Promueve la generación de nuevas ideas, métodos o procesos para realizar las actividades, a su vez que tienen el apoyo y la confianza para innovar los juegos.
- **Aumento de la motivación:** Al ser actividades recreativas incrementa su interés y predisposición para adquirir nuevos aprendizajes. Ortiz et al. (2023)

A nivel emocional

- Reducción del Estrés y la Ansiedad: El juego tiene muchas señales de que reduce los niveles de ansiedad y estrés en los estudiantes ya que sirve como un escape de sus responsabilidades académicas.
- Mejora del Estado de Ánimo: La realización de las señales del juego tiene un efecto significativamente positivo en el estado de ánimo de los alumnos, llevando a sentimientos como la alegría y la satisfacción o placer de interactuar.
- Desarrollo de Resiliencia: A través del juego, los estudiantes aprenden a abordar problemas y a afrontar situaciones difíciles de una manera segura, lo que les hace emocionalmente resistentes.
- Fortalecimiento de la Autoestima: Gracias a los méritos del juego, los alumnos obtienen la oportunidad de acumular éxitos, lo que mejora su autoestima y confianza en sí mismos donde se sienten más seguros en un entorno en el que son buenos para algo.
- Regulación Emocional: Empieza a reconocer fácilmente sus emociones y a regularlas y a su vez identificarlas en otros. Ortiz et al. (2023)

A nivel social

- Fomenta la cooperación: Promueve el trabajo en equipo y enseña a los alumnos a cooperar, compartir y respaldar a los demás para lograr objetivos compartidos.
- Fortalece las habilidades de comunicación: Permite aprender a comunicarse de manera asertiva y a escuchar y respetar las diferencias de criterios o logros.
- Construye relaciones interpersonales: Forma relaciones de confianza y buenas amistades entre alumnos, integrando el sentido de comunidad y mejora igualitaria.

- Propicia la inclusión: Integra oportunidades inclusivas que permiten a todos los alumnos, independientemente de sus capacidades o antecedentes, participar, fomentando la aceptación y el respeto.
- Resolución de conflictos: Establece momentos idóneos para aplicar habilidades de mediador u oportunidades para resolver conflictos entre pares. (Ortiz et al. 2023)

Los beneficios que las actividades lúdicas proporcionan están integrados en varios aspectos, los cuales permiten un desarrollo integral de los estudiantes con habilidades y conocimientos que fortalecen la toma de decisiones y permita alcanzar los logros en todos los contextos de una persona y bienestar personal o colectivo.

Evaluación

Las actividades lúdicas o la aplicación de las mismas se pueden evaluar de diversas formas, es necesario tener en claro qué, cómo y por qué se quiere evaluar tal actividad, por ello es preciso delimitar indicadores que sean medibles y nos permita la toma de decisiones ante los resultados con la posibilidad de mejora o beneficio de la persona.

Algunos de los instrumentos que se pueden utilizar para dicha evaluación son: Rubricas de valoración, listas de cotejo, guías de observación, encuestas, entrevistas, registro anecdótico, entre otras, cabe señalar que cada una de estas deben ser contextualizadas y responder a los objetivos de dicha actividad y a la realidad de los estudiantes.

Desarrollo de la variable dependiente

Inteligencia

A través de la historia el definir la inteligencia ha tenido varios escalones empezando por la necesidad de medir la capacidad mental, en épocas anteriores se realizaban los test mentales los cuales medían los tipos de sensibilidad y el tiempo de reacción. Esta necesidad estaba basada en ubicar a los estudiantes en un nivel y

a los que desarrollaban estas pruebas por debajo del estándar, eran enviados a centros especializados.

Serra (2003), hace mención que posterior a esto Alfredo Binet mostró la teoría de que para medir u obtener los resultados se debía tomar en cuenta dos factores, uno común (que es el mismo dentro de estas habilidades) y uno específico (marca la diferencia de estas habilidades) este hace la diferencia entre las habilidades medidas, es por esto que junto con Spearman desarrollaron la teoría bifactorial la cual manifiesta que la inteligencia era una habilidad general y la correlación de más habilidades dentro de esta.

A raíz de esta asignación de factores para la aplicación de nuevas pruebas psicométricas en la cual se integraban más factores a ser medidos, llegando hasta los 150 teniendo así un análisis multifactorial argumentando que existen un sin número de habilidades y la correlación entre las mismas, aludiendo a la estructura de la inteligencia.

Es así que se ha mantenido la aplicación de los test psicométricos, los cuales buscan medir los procesos cognoscitivos y las capacidades intelectuales en una determinación social y cultural, la cual es determinante en los ámbitos pedagógicos y psicológicos en el transcurso del desarrollo y a su vez les permita seguir realizando estudios sobre la inteligencia.

Serra, quien cita a Piaget que define la inteligencia como “el estado de equilibrio hacia el cual tienden todas las adaptaciones sucesivas de orden sensoriomotor y cognoscitivo, así como todos los intercambios asimiladores y acomodadores entre el organismo y el medio” (2003, p.2). Por lo cual se puede interpretar que la inteligencia es el estado de la coordinación de lo biológico con la parte cognoscitiva, la cual se va adaptando a desarrollo y contexto del individuo.

Haciendo referencia la capacidad intelectual como inteligencia o como términos similares, siendo el actuar, pensar y ser del individuo es así como Serra menciona:

La inteligencia implica el manejo eficaz de la información a través de procesos de análisis, síntesis y generalización (2003, p. 5).

Por ende, se la puede definir como el mecanismo que nos permite procesar la información desde la captación de estímulos por medios biológicos hasta el análisis, interpretación y accionar correspondiente, posterior a este se generan nuevos aprendizajes que pueden convertirse en hábitos o pueden inferir en el desarrollo de nuevas habilidades o conocimientos, que permite un desarrollo constante a lo largo de la vida.

He ahí la visibilidad de inteligencia, en la obtención de conocimientos que te preparan para solucionar o enfrentar nuevos problemas u obstáculos, los cuales ponen en práctica el conocimiento adquirido y a su vez genera nuevos aprendizajes que le permiten plantear nuevas oportunidades o proyectos de desarrollo personal en base a los contextos que lo rodean.

Sin embargo, Villamizar y Donoso (2013), en su estudio bibliográfico sobre las definiciones y teorías sobre la inteligencia, muestra Teorías psicométricas, Teorías biológicas, Teorías del desarrollo y Teorías de las inteligencias múltiples, en las cuales cada una de estas teorías tiene su particularidad y a su vez se interrelacionan, mostrando que la definición de inteligencia varía según los autores o modelos que defiendan cada uno o cual sea el fin de su estudio.

Inteligencias Múltiples

Haciendo referencia a las teorías de las inteligencias múltiples es necesario mencionar las teorías más relevantes como la Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, la Teoría de las inteligencias múltiples de Elaine De Beaufort, y la Teoría triárquica postulada por Robert Sternberg.

En la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner la describe a la inteligencia como “un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura” (2001, p.45), entendiendo que la inteligencia está compuesto por el desarrollo biológico y psicológico y la interacción de los mismos,

que buscan el procesamiento de información con la finalidad de creación o solución en los diversos ambientes y contextos de la sociedad.

Gardner propuso la existencia de siete inteligencias detalladas a continuación:

Inteligencia lingüística: Capacidad que permite el uso de la lengua como sistema de comunicación y expresión mediante el uso de símbolos, este se muestra desde los primeros años de vida mediante el juego.

Inteligencia lógico-matemática: Esta se muestra como la capacidad de resolver problemas matemáticos, y el uso manejo y combinaciones numéricas mediante fórmulas, siendo aplicadas a diferentes áreas como la ingeniería, científicos o sistemas informáticos.

Inteligencia musical: La inteligencia musical se caracteriza por la habilidad para utilizar adecuadamente aspectos como el ritmo, la melodía y el tono.

Inteligencia cinestésico corporal: Esta forma de inteligencia destaca la habilidad de una persona para coordinar su cuerpo y manipular objetos con precisión.

Inteligencia espacial: La inteligencia espacial se refiere a la capacidad de orientarse correctamente en diferentes espacios, manejar e interpretar mapas y planos, y visualizar objetos desde múltiples perspectivas.

Inteligencia interpersonal: Esta inteligencia implica la capacidad para entender y responder a las emociones y comportamientos de otras personas dentro de un grupo.

Inteligencia intrapersonal: La inteligencia intrapersonal permite a los individuos tener un profundo entendimiento de sí mismos, incluyendo sus emociones, motivaciones, fortalezas y debilidades.

Es así que defiende la integración y el mismo nivel de importancia para cada una de las inteligencias antes mencionadas, las mismas tienen mayor fuerza de

desarrollo que otras y predominan mayormente para la adquisición de aprendizajes, por eso es importante no estandarizar la metodología aplicada en las instituciones educativas.

En este contexto se asocia la inteligencia emocional con la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, con la inteligencia intrapersonal e interpersonal, las cuales no hace mención específicamente a la inteligencia emocional pero dentro de éstas se evidencia aspectos como el reconocimiento de emociones propias y de otros, entre otros aspectos relacionados los cuales ahora se entienden como inteligencia emocional.

Inteligencia emocional

En la psicología moderna, la inteligencia emocional es de gran relevancia ya que incluye habilidades de autocontrol, empatía y habilidades sociales, mostrando un enfoque en la capacidad de percibir, comprender y regular emociones que son relevantes tanto para la vida personal como laboral y que proporcionan la adaptabilidad y el bienestar de la persona en sí, así menciona Ruiz Flordelita (2020) a varios autores como:

Howard Gardner 1983

En su modelo de inteligencias múltiples, introduce la inteligencia interpersonal e intrapersonal, donde en la primera se refiere a la capacidad de comprender y responder adecuadamente a los estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y deseos de otras personas y la segunda como la capacidad de conocerse a uno mismo, de establecer contacto con sus propios sentimientos e identificarlos, utilizando este conocimiento para orientar su conducta. Ruiz Flordelita (2020)

Peter Salovey y John D. Mayer

Definieron la inteligencia emocional como un conjunto de habilidades relacionadas con la percepción, valoración y expresión de las emociones, las cuales permiten percibir con exactitud las emociones propias y ajenas, usar las emociones

para facilitar el pensamiento, comprender las emociones y los conocimientos que ellas revelan, y regular las emociones para promover el crecimiento emocional e intelectual. Ruiz Flordelita (2020)

Daniel Goleman

El concepto de inteligencia emocional, ampliamente difundido por un destacado autor en el campo, se define como la habilidad para identificar y manejar nuestras propias emociones, motivarnos y gestionar de manera efectiva las relaciones con los demás. Ruiz Flordelita (2020)

Reuven Bar-On

La inteligencia emocional comprende una serie de habilidades emocionales y sociales que determinan cómo una persona puede reconocer y controlar sus emociones, entender a los demás y relacionarse eficazmente.

Entendiendo así a la inteligencia emocional como la capacidad que nos permite identificar, apreciar y controlar emociones propias y a su vez reconocer las mías y gestionarla en terceros, por otro lado, en esta inteligencia cumple un papel fundamental la autorregulación, la motivación, la habilidad de empatía y la capacidad de vínculo afectivo y amoroso, visualizando aspectos intrapersonales como interpersonales que permiten la adaptación a diversos momentos de la vida. Ruiz Flordelita (2020)

Importancia

El desarrollo de la inteligencia emocional como se ha venido revisando en cada uno de los aspectos antes detallados, se evidencia que a lo largo del tiempo se ha tratado su definición y está basado en el objetivo de medir habilidades propias y el impacto que tiene a lo largo de la vida profesional o personal, es así que hace mención de varios aspectos, en los cuales se ve la importancia de la misma.

En el desempeño académico, los estudiantes que tienen altos niveles de inteligencia emocional presentan un mejor manejo del estrés o presión a la entrega de tareas o presentar exámenes, ya que contarían con habilidades como la

regulación de sus emociones y una constante motivación por aprender, lo que generara un mayor rendimiento y una alta capacidad de retención de conocimientos.

En las relaciones interpersonales, las personas con habilidades y capacidades emocionales con estabilidad les permiten tener más seguridad al interactuar con otras personas, a su vez el saber identificar las emociones o actitudes de otras personas les permite ser empáticos supliendo las necesidades de los demás sin invadir su espacio personal y generando vínculos saludables.

El éxito personal y profesional, es un indicador de las personas que tienen un manejo adecuado de sus emociones, porque aplican una comunicación asertiva, un manejo de conflictos ideal, la calidad de empatizar con todo tipo de personas creando lazos de cooperación y el liderazgo inédito para el manejo de grupos o el desenvolvimiento entre ellos, lo cual le permitirá tener mayores oportunidades de crecimiento.

Características

La inteligencia emocional (IE), al ser una capacidad que se va desarrollando a través del tiempo con la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, esta se involucra directamente con el desarrollo de la inteligencia misma, entendiendo así a la IE como un complemento en la persona es por eso que se puede decir que tiene diversas características las cuales según Gutierrez Janeth (2021) son las siguientes:

- Autoconciencia o autoconocimiento emocional: capacidad de reconocer y entender las propias emociones y sus efectos esto permite enfrentar las emociones, moderarlas y ordenarlas conscientemente.
- Autorregulación o Autocontrol: capacidad de manejar emociones propias de manera asertiva.
- Motivación: predisposición por realizar las actividades con entusiasmo y con efectividad lo cual implica optimismo y la

inclinación a buscar logros.

- Empatía: capacidad de reconocer y comprender las emociones de los demás en cualquier contexto.
- Habilidades o Relaciones Sociales Interpersonales: capacidad de generar interacción con los demás, que le permite influir en otros, comunicarse claramente y manejar conflictos.
- Asertividad: capacidad de expresar sentimientos, creencias y pensamientos sin dañar a otros.
- Autoconcepto: capacidad de identificarse, entender, aceptar y respetarse a uno mismo, por ende, aceptar las propias fortalezas y debilidades.
- Autorrealización: capacidad de desarrollar logros personales o individuales, que implica la satisfacción personal de lo hecho.
- Independencia: capacidad para la toma de decisiones teniendo en cuenta sus pensamientos y emociones y racionalizarlos.
- Responsabilidad social: capacidad para propiciar la cooperación y colaboración con el fin de fomentar el trabajo comunitario en la sociedad.
- Flexibilidad: capacidad de adaptar sus emociones, pensamientos y acciones de forma adecuada dependiendo la situación.
- Solución de problemas: capacidad para la identificación y resolución de problemas, superando desafíos o barreras que se le presenten.
- Optimismo: capacidad de mantener una actitud positiva frente a situaciones adversas y busca de soluciones (Gutierrez Janeth, 2021).

Estas características son de gran importancia tener en cuenta para el desarrollo de la inteligencia emocional ya que son pilares en la formación de la personalidad, carácter y desarrollo cognitivo de la persona, mencionando así que cada una de ellas aportan el bienestar y éxito personal.

Modelos de la Inteligencia Emocional

Modelos mixtos

Modelo de Goleman

Según García y Giménez (2010), este autor establece la complementación entre el Cociente Emocional y el Cociente Intelectual, es decir que la interacción de estos dos cocientes hace que sea más factible el alcance de logros o superación personal es así que plantea 5 componentes necesarios en la Inteligencia Emocional:

- Conciencia de uno mismo (Autoconocimiento)
- Autorregulación
- Motivación
- Empatía
- Habilidades sociales García y Giménez (2010)

Entendiendo que estos componentes abarcan dentro de cada uno habilidades específicas, que nos permiten ser conscientes de las acciones que realizamos y aún más ser responsables de como actuamos, hablamos o reaccionamos, he ahí la importancia del fortalecimiento de las mismas.

Modelo de Bar-On

Para García y Giménez (2010), este modelo está basado en diversos compuestos planteados a fin de medir a través del inventario EQ-I (Bar-On Emotional Quotient Inventory), con indicadores direccionados a los componentes intrapersonal, interpersonal, estado de ánimo, adaptabilidad y manejo de estrés, estos a su vez están constituidos por varios elementos descritos a continuación:

- Intrapersonal: constituye la comprensión emocional, la asertividad, el autoconcepto, la autorrealización y la independencia.
- Interpersonal: constituye la empatía, las relaciones interpersonales, y la responsabilidad social.
- Estado de ánimo: constituye la felicidad y el optimismo.
- Adaptabilidad: constituye la solución de problemas, la prueba de la realidad y la flexibilidad.
- Manejo de estrés: constituye la tolerancia al estrés y el control de impulsos. García y Giménez (2010)

Este modelo destacó por la visibilidad de una inteligencia emocional y social, ya que destaca en su mayoría el desarrollo de habilidades sociales que preparan a la persona para un desenvolvimiento óptimo en la vida, él defiende que estas inteligencias tienen un nivel superior al de la inteligencia cognitiva.

Modelos de habilidades

Modelo de Salovey y Mayer

Según García y Giménez (2010), en este modelo establecen la inserción de varias habilidades internas que al ser potenciadas y puestas en práctica generaran cambios de mejora en la persona, estas son de gestión propia y de automotivación en trabajar cada una, es así que menciona las siguientes:

- La percepción emocional que nos permite la identificación de las emociones propias y de otros, en el tono de voz, expresión corporal comportamiento o expresiones faciales.
- Facilitación emocional del pensamiento que consiste en la asociación de olores, sabores, gestos u otros con las emociones, lo cual permitirá con mayor facilidad el razonamiento para priorizar, dirigir o gestionar.
- Comprensión emocional que consiste en la identificación de las emociones, el nivel de intensidad y asociar a otras para la resolución de problemas.
- Regulación reflexiva lo cual permite estar consciente y preparado para

emociones o pensamientos que sean positivos o negativos. García y Giménez (2010)

Cada una de estas habilidades fortalecen lo que es el autoconocimiento, desde varios ejes que permiten la gestión de las emociones y su regulación, hablando de procesos cognitivos para reconocer, interpretar, analizar y actuar por el bienestar personal.

Otros modelos

Los modelos que se van a detallar a continuación incluyen aspectos relevantes de los modelos presentados anteriormente, es decir, incluyen componentes que forman la personalidad y habilidades cognitivas, sumando a estos aportes de otros autores que han considerado otros elementos importantes para el desarrollo de la Inteligencia emocional

Modelo de Cooper y Sawaf: En el ámbito empresarial y organizacional, el modelo de los Cuatro Pilares se destaca por su aplicación práctica y estructura enfocada. García y Giménez (2010)

Modelo de Boccardo, Sasia y Fontenla: este modelo incluye la inteligencia emocional donde prevalece el autoconocimiento, el control y la automotivación y en la inteligencia interpersonal prevalece el reconocimiento de habilidades propias y de otros, es decir así se plantea estos dos aspectos importantes para el desarrollo de la inteligencia emocional. García y Giménez (2010)

Modelo de Matineaud y Engelhart: Contempla la inteligencia personal, sostiene la aptitud de autoconocimiento, la aptitud para el humor, la motivación positiva, la aptitud para regocijar la gratificación y la aptitud de exploración. Además, este modelo se distingue por la aptitud de apertura exterior, es decir, introduce factores exógenos en la evaluación de la inteligencia emocional. García y Giménez (2010)

Modelo de Elías, Tobías y Friedlander: Los componentes fundamentales de la inteligencia emocional son la autoconsciencia y conocimiento de los propios

sentimientos y los sentimientos ajenos; la habilidad de simpatizar y entender el punto de vista de los demás; capacidad de manejar impulsos emocionales; establecer metas significativas y planes para alcanzarlas, este modelo integra las ideas de otros modelos previos para proporcionar una visión coherente del constructo de inteligencia emocional. García y Giménez (2010)

Modelo de Rovira: Menciona 12 dimensiones para medir la inteligencia emocional estas son: actitud positiva, reconocer emociones y sentimientos propios y ajenos, expresar sentimientos y emociones, controlar emociones y sentimientos, toma de decisiones, motivación e ilusión, autoestima, saber dar y recibir, tener valores alternativos, superar frustraciones y dificultades y la capacidad de integrar polaridades, es así que este enfoque es valioso debido a la presencia de subdimensiones que son más detalladas para medir la inteligencia emocional. García y Giménez (2010)

Modelo secuencial de autorregulación emocional de Bonano: Se centra en los procesos de autorregulación emocional del sujeto para facilitar un enfoque inteligente de la emocionalidad, hace mención a tres categorías generales de actividad autorregulatoria que son: 1) regulación de control, que incluye comportamientos automáticos e instrumentales; 2) regulación anticipatoria, que aborda la anticipación de desafíos futuros y 3) regulación exploratoria, que implica adquirir nuevas habilidades o recursos para mantener un equilibrio emocional. García y Giménez (2010)

Una vez revisado cada uno de estos modelos en análisis de lo que es la inteligencia emocional o como la abarcan desde diferentes enfoques u objetivos, se puede destacar la importancia de integrar características internas como externas lo cual permite una comprensión integral de la persona y como se puede adaptar a diversos contextos, con el fin único de alcanzar el éxito en la vida personal, social y profesional, con nuevas habilidades y competencias necesarias para su desenvolvimiento.

Componentes

Para mencionar los componentes de la Inteligencia Emocional vamos a tomar como principal referente a Daniel Goleman que en 1996 menciona “en cada uno de nosotros existen dos mentes distintas: una que piensa y otra que siente”, es así que defiende la interacción de estas dos por medio de un conjunto de habilidades que nos permiten gestionar nuestras emociones y en base a estas, razonar y tomar decisiones de manera adecuada.

Es así que Daniel Goleman plantea dividir a la inteligencia emocional en cinco componentes, los cuales nos permiten mejorar la capacidad de gestionar momentos de adversidad en la vida cotidiana, estos componentes son:

- **Autoconocimiento**

Capacidad de identificar cada una de las emociones que presentamos sean estas positivas o negativas y ser conscientes de cómo afecta nuestro estado de ánimo, es necesario así reconocer las debilidades y fortalezas que cada uno tiene, al desarrollar esta capacidad se intenta mejorar la actitud frente a otras personas y evitar conflictos por una reacción inequívoca.

- **Autorregulación**

Capacidad del autocontrol a emociones, pensamientos, sentimientos y acciones de uno mismo frente ciertas situaciones, el desarrollo de esta habilidad se centra en el control de impulsos que puedan generar daño propio o hacia los demás, como comúnmente se dice pensar antes de actuar, siendo este un eje puntual de la inteligencia emocional para el desarrollo de relaciones interpersonales.

- **Motivación**

Capacidad de mantener la predisposición de realizar las actividades a fin de alcanzar metas, logros u objetivos sean estos personales o grupales, es decir a pesar de las circunstancias o conflictos que se presenten y generen emociones variantes saber mantener esta actitud positiva siempre, esto mejora el estado de ánimo y el desempeño de la persona, creando niveles de satisfacción más altos.

- **Empatía**

Capacidad de comprender y respetar las emociones y sentimientos de otras personas, esto mediante la interpretación de gestos o actitudes de la persona con el fin de crear vínculos, respetando las diferencias físicas, políticas, culturales o sociales, siempre y cuando no se deje de lado la autenticidad propia, este componente enfatiza y promueve el liderazgo entre pares y la orientación al servicio.

- **Habilidades sociales**

Capacidad de relacionarse con otras personas promoviendo el liderazgo y la eficiencia interpersonal, esto a través de habilidades como la comunicación asertiva, fluidez verbal, gestión de emociones y actitudes, a su vez la muestra de valores éticos y morales lo cual permitirá el desarrollo personal y profesional de la persona creando círculos de convivencia en diversos contextos que aportan a su desarrollo integral.

Conforme a las características de cada uno de estos componentes se visibiliza que se puede trabajar en su desarrollo de manera individual para potencializar y fortalecer las características propias, pero entendiendo que a su vez cada uno de estos componentes se encuentran en constante interacción con los demás y que son codependientes, y que permite sentir a la persona más realizada y competente en la sociedad.

Neuroanatomía de las emociones

El desarrollo de la inteligencia emocional tiene raíces en la interacción de varias estructuras y sistemas del cerebro, el cual permite regular y generar respuestas a los estímulos percibidos por los sentidos, es así que Goleman (2022) en su libro “Inteligencia emocional” detalla las bases de la neuroanatomía y psicofisiológica en las siguientes:

Amígdala

La amígdala es una estructura cerebral clave en la regulación y generación de respuestas emocionales. Ubicada en el sistema límbico, actúa como un centro de vigilancia que evalúa continuamente las percepciones sensoriales en busca de amenazas potenciales. Cuando se identifica un estímulo amenazante, la amígdala envía señales urgentes a otras partes del cerebro y del cuerpo, preparando una respuesta rápida y coordinada. Esta respuesta incluye la activación del sistema de lucha o huida, liberando hormonas del estrés como la adrenalina y la noradrenalina, que aumentan la frecuencia cardíaca y la tensión muscular para enfrentar la amenaza. Goleman (2022)

Además, de su papel en la detección de amenazas, la amígdala también es fundamental para el almacenamiento y recuperación de la memoria emocional. Esto significa que experiencias pasadas con una carga emocional significativa pueden influir en cómo respondemos a situaciones similares en el futuro. Esta capacidad de recordar y reaccionar basándose en experiencias previas es esencial para la supervivencia, ya que permite al individuo aprender de eventos pasados y adaptar sus respuestas para mejorar sus posibilidades de éxito en situaciones futuras. Goleman (2022)

Lóbulos Prefrontales

Los lóbulos prefrontales son cruciales en la regulación emocional y la toma de decisiones. Esta región del cerebro es responsable de la planificación, organización y ejecución de acciones dirigidas hacia objetivos específicos, incluyendo las respuestas emocionales. Los lóbulos prefrontales permiten moderar y controlar las reacciones emocionales generadas por la amígdala, facilitando una respuesta más considerada y racional. Esta interacción es vital para el autocontrol y la regulación de los impulsos emocionales, permitiendo que las personas respondan de manera adecuada y proporcionada a las diferentes situaciones. Goleman (2022)

Además, los lóbulos prefrontales desempeñan un papel importante en la capacidad de reflexión y autoconciencia emocional. Esta región cerebral permite evaluar y reevaluar nuestras propias emociones y las de los demás, proporcionando una comprensión más profunda de cómo las emociones afectan nuestras decisiones y comportamientos. Esta capacidad de introspección y ajuste emocional es fundamental para desarrollar la inteligencia emocional, ya que facilita el manejo adecuado de las emociones en contextos personales y profesionales. Goleman (2022)

Sistema Límbico

El sistema límbico, que incluye estructuras como la amígdala y el hipocampo, es fundamental para el procesamiento y regulación de las emociones. Este sistema agrega una capa emocional a nuestras respuestas, permitiendo no solo reacciones automáticas sino también aprendidas y adaptadas a las circunstancias. Las conexiones entre el sistema límbico y el neocórtex facilitan la integración de la emoción con la cognición, lo cual es esencial para la inteligencia emocional. Esta integración permite una respuesta emocional más matizada y adecuada a las situaciones sociales complejas. Goleman (2022)

El sistema límbico también es crucial para la formación de memorias emocionales, que son recuerdos asociados con emociones específicas. Estas memorias permiten a los individuos recordar y aprender de experiencias pasadas, ajustando sus respuestas emocionales en situaciones similares en el futuro. Esta capacidad de aprendizaje emocional es vital para la adaptación y supervivencia, ya que permite a las personas evitar peligros conocidos y buscar experiencias que han sido beneficiosas anteriormente. Goleman (2022)

Circuitos Neuronales

La inteligencia emocional depende de circuitos neuronales específicos que conectan el sistema límbico con el neocórtex. Estos circuitos permiten la comunicación entre la amígdala y los lóbulos prefrontales, integrando las respuestas emocionales con el pensamiento racional. Esta red neuronal es fundamental para la

modulación de las emociones y para la capacidad de respuesta adecuada a diferentes situaciones. La existencia de estos circuitos permite que las emociones influyan en el razonamiento y que el razonamiento, a su vez, module las respuestas emocionales. Goleman (2022)

Estos circuitos neuronales también son responsables de la capacidad del cerebro para realizar ajustes rápidos y precisos en respuesta a estímulos emocionales. La interconexión entre el sistema límbico y el neocórtex permite una evaluación rápida de las situaciones, facilitando una respuesta emocional adaptativa. Esta capacidad de ajuste es crucial para la inteligencia emocional, ya que permite a los individuos manejar sus emociones de manera eficaz, adaptándose a las demandas cambiantes del entorno social y personal. Goleman (2022)

Respuesta Fisiológica

Las emociones desencadenan una serie de respuestas fisiológicas coordinadas por el sistema nervioso autónomo. Cuando la amígdala detecta una amenaza, activa el sistema nervioso simpático, que prepara al cuerpo para la acción mediante el aumento de la frecuencia cardíaca, la presión arterial y la tensión muscular. Estas respuestas fisiológicas son esenciales para enfrentar situaciones de emergencia y están moduladas por señales del sistema límbico que se transmiten a través del cuerpo. Goleman (2022)

Además de las respuestas inmediatas de lucha o huida, las emociones también pueden desencadenar cambios a largo plazo en la fisiología del cuerpo. Por ejemplo, el estrés crónico puede llevar a la liberación continua de cortisol, lo que puede tener efectos perjudiciales en la salud física y mental. Comprender cómo las emociones afectan la fisiología del cuerpo es crucial para desarrollar estrategias efectivas de manejo emocional, que pueden mejorar tanto el bienestar físico como el emocional. Goleman (2022)

Plasticidad Cerebral

El cerebro emocional es altamente plástico, lo que significa que puede ser remodelado por experiencias emocionales a lo largo de la vida. Esta plasticidad

permite que las intervenciones, como la terapia emocional, puedan modificar patrones de respuesta emocional previamente establecidos. La capacidad de adaptación y aprendizaje emocional es crucial para el desarrollo de la inteligencia emocional, permitiendo un ajuste continuo y una mejora en la gestión emocional. Goleman (2022)

La plasticidad cerebral demuestra que las experiencias tempranas ejercen un impacto significativo en el desarrollo emocional. Interacciones positivas con cuidadores y un ambiente estimulante pueden promover la resiliencia emocional. Goleman (2022)

Todas las estructuras del cerebro que direccionan los diferentes sistemas de nuestro cuerpo reaccionan a estímulos externos, es así que cada uno de estos estímulos generan nuevas conexiones neuronales; es decir, nuevas redes de aprendizaje, viéndolo, así como se desarrollan nuevas habilidades y conocimientos que forman a la persona de manera íntegra, con nuevas capacidades emocionales e intelectuales.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

Entre los enfoques que hay para el desarrollo de una investigación y el cual responde al estudio presente se ha considerado el enfoque mixto con una predominancia en el aspecto cuantitativo, el cual nos permite utilizar instrumentos para la recolección de datos que arrojan valoraciones numéricas y posterior se realiza el análisis de los mismos para establecer estadísticas o pautas del problema a investigar. Por otro lado, Sampieri et al, menciona:

La investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Así mismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad y el método cuantitativo ha sido el más usado por ciencias como la Física, Química y Biología (“exactas o naturales”), porque es el más apropiado para los fenómenos que estudian. (2014 P. 16)

Se ha tomado como referencia el paradigma pragmático el cual se centra en la utilidad y la aplicabilidad de la investigación en la práctica y combina elementos de los paradigmas positivista e interpretativo, entendiendo que el positivista busca explicar la realidad de manera objetiva y generalizable a través de métodos cuantitativos, centrándose en la medición y el control de variables para descubrir leyes universales y el interpretativo se enfoca en comprender las experiencias y significados subjetivos desde la perspectiva de los individuos, utilizando métodos cualitativos para explorar la complejidad y el contexto de los fenómenos sociales,

adoptando enfoques mixtos que se adaptan al problema de investigación, así también busca la eficacia de las acciones y los resultados de la investigación.

Modalidad

La investigación se tiene un alcance explicativo en el cual Sampieri et ál. Menciona que éste se dirige a dar resultados en base a las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales haciendo referencia a que “Se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables”. (2014, p.98)

Se inicia con una fase cuantitativa para establecer relaciones causales o patrones generales, y los resultados de esta fase se utilizan para informar la fase cualitativa posterior, que busca comprender en profundidad los mecanismos o razones detrás de los resultados cuantitativos. La información obtenida de la relación que existe entre la variable de actividades lúdicas y la inteligencia emocional, serán analizadas y explicadas con el fin de obtener una propuesta de correcto desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”, provincia de Pichincha, Cantón Quito, parroquia Cotocollao.

Tipos de investigación

- **Investigación Documental:** Este tipo de investigación se basa en la revisión de documentos de diferentes tipos entre estos: revistas científicas, libros, artículos científicos, trabajos de investigación, entre otros, los cuales tienen relación con las variables de investigación y permite el desarrollo de la misma.
- **Investigación de Campo:** En este se apoya de la información del objeto de estudio o de los involucrados en él, en este caso de caso mediante encuestas, observaciones, entrevistas y cuestionarios los cuales nos permitirán obtener resultados confiables y de acuerdo a la realidad del objeto de estudio.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población y Muestra

Para la investigación presente se ha tomado en cuenta una población de 92 personas, 80 estudiantes de 8vo año de educación básica, 47 de género femenino y 33 de género masculino, 11 docentes, 6 del género femenino y 5 de género masculino y 1 autoridad de género femenino. La población en mención pertenece al Sistema de Educación Intercultural Bilingüe y la Etnoeducación en modalidad presencial, estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “MUSHUK YACHAY”, de la provincia de Pichincha, cantón Quito, es necesario mencionar que la aplicación de los instrumentos Test de Barón y las encuestas serán de manera presencial.

Tabla 2.

Población

Unidad de investigación	Nro.	%
Estudiantes	80	87%
Docentes	11	12%
Autoridades	1	1%
Total	92	100%

Nota: Distribución de la muestra de estudio por estudiantes, docentes y autoridades, según la cantidad y porcentaje de la muestra.

Figura 6.

Población definida en porcentaje



Nota: Porcentaje de la muestra según sus características.

Tabla 3.

Estudiantes por género

Población	Número	Porcentaje
Estudiantes de género femenino	47	59%
Estudiantes de género masculino	33	41%
Total	80	100%

Nota: Descripción de la cantidad de estudiantes según el género.

Figura 7.

Estudiantes divididos por género



Nota: Porcentaje de estudiantes según el género

Matriz de Operacionalización de Variables

Variable Independiente

Tabla 4.

Actividades Lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Las actividades lúdicas son actividades que se dedican o ejecutan con el fin generar conocimiento, entretenimiento o placer, mismas que cumplen funciones de adaptabilidad y beneficios de impacto a nivel social, físico, emocional o	Conocimiento y utilización de actividades lúdicas	Conocimiento de actividades lúdicas para el desarrollo de la IE Frecuencia de uso de actividades lúdicas para el desarrollo de la IE	<ul style="list-style-type: none"> • En mi práctica docente, considero importante incorporar actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional • Conozco actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional en mis estudiantes. • Tengo el conocimiento de metodologías activas para trabajar la inteligencia emocional en los estudiantes. • Recomendaría a otros docentes la implementación de actividades de inteligencia emocional en su aula. 	Técnica: Encuesta Instrumento: Banco de preguntas dirigida a docentes y autoridad
	Impacto de las actividades lúdicas	Impacto en el bienestar de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo regularmente actividades específicas para fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes. 	

psicológico en diversos contextos.		<p>Impacto en el récord académico</p> <p>Impacto en el clima escolar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Considero que las actividades de inteligencia emocional tienen un impacto positivo en el bienestar de los estudiantes. • Creo que las actividades de inteligencia emocional pueden mejorar el rendimiento académico. • Las actividades de inteligencia emocional que implemento en mi aula contribuyen a mejorar el clima escolar. • Creo que las actividades de inteligencia emocional pueden ayudar a fortalecer las relaciones entre los estudiantes. 	
	Apoyo y capacitación	<p>Apoyo institucional</p> <p>Apoyo de los padres o representantes</p> <p>Capacitación en actividades lúdicas para el desarrollo del IE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recibo suficiente apoyo de la institución educativa para implementar actividades de inteligencia emocional en mi aula. • Los padres de familia muestran interés y participan en las actividades sus hijos. • Considero que la capacitación en inteligencia emocional es importante para mejorar mi práctica docente. 	

Nota: Se muestra la operacionalización de la variable independiente, su conceptualización y los indicadores a ser verificados por medio de los ítems correspondientes, los cuales se detallan en el instrumento utilizado.

Variable dependiente

Tabla 5.

Inteligencia Emocional

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer y gestionar nuestros propios sentimientos, motivarse, y manejar adecuadamente las relaciones, este se organiza en cinco competencias clave: el conocimiento de las propias emociones, la capacidad de controlar las propias emociones, la capacidad de motivarse, el reconocimiento de las emociones de los demás y el control de las relaciones interpersonales</p>	<p>Intrapersonal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende sus emociones con facilidad. • Expresa sus sentimientos y emociones sin dañar sentimientos de los demás. • Reconoce sus aspectos positivos y negativos. 	<p>3. Puedo mantener la calma cuando estoy molesto. 7. Es fácil decirle a la gente como me siento. 17. Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos. 28. Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos. 31. Puedo fácilmente describir mis sentimientos. 43. Para mí es fácil decirles a las personas como me siento. 53. Me es fácil decirle a los demás mis sentimientos.</p>	<p>Técnica: Encuesta Instrumento: Banco de preguntas dirigida a estudiantes.</p>

	Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene relaciones interpersonales satisfactorias. • Demuestra una escucha activa a los demás • Comprende con facilidad los sentimientos de los demás. 	<p>2. Soy muy bueno para comprender como la gente se siente.</p> <p>5. Me importa lo que les sucede a las personas.</p> <p>10. Sé cómo se sienten las personas.</p> <p>14. Soy capaz de respetar a los demás.</p> <p>20. Tener amigos es importante.</p> <p>24. Intento no herir los sentimientos de las otras personas.</p> <p>36. Me agrada hacer cosas para los demás.</p> <p>41. Hago amigos fácilmente</p> <p>45. Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.</p> <p>51. Me agradan mis amigos.</p> <p>55. Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.</p> <p>59. Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.</p>	
--	---------------	---	--	--

	Adaptabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra flexibilidad en el manejo de sus actitudes. • Se adapta con facilidad a los cambios ambientales. • Aplica estrategias en la solución de problemas cotidianos. 	<p>3. Puedo mantener la calma cuando estoy molesto.</p> <p>6. Me es difícil controlar mi cólera.</p> <p>11. Sé cómo mantenerme tranquilo.</p> <p>15. Me molesto demasiado de cualquier cosa.</p> <p>21. Peleo con la gente.</p> <p>26. Tengo mal genio.</p> <p>35. Me molesto fácilmente.</p> <p>39. Demoro en molestarme.</p> <p>46. Cuando estoy molesto con alguien me siento molesto por mucho tiempo.</p> <p>49. Para mí es difícil esperar mi turno.</p> <p>54. Me disgusto fácilmente.</p> <p>58. Cuando me molesto actúo sin pensar.</p>	
--	---------------	---	--	--

	Manejo del estrés	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra calma y tranquilidad ante situaciones adversas. • Demuestra control de sus impulsos. • Responden adecuadamente en eventos estresantes. 	<p>12. Intento usar diferentes formas de responder las preguntas difíciles.</p> <p>16. Es fácil para mí comprender las cosas nuevas.</p> <p>22. Puedo comprender preguntas difíciles.</p> <p>25. No me doy por vencido ante un problema hasta que lo resuelvo.</p> <p>30. Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.</p> <p>34. Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil cuando yo quiero.</p> <p>38. Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.</p> <p>44. Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.</p> <p>48. Soy bueno resolviendo problemas.</p> <p>57. Aun cuando las cosas sean difíciles no me doy por vencido.</p>	
	Estado de ánimo general	<ul style="list-style-type: none"> • Se sienten satisfecho con su vida. • Mantiene una actitud 	<p>1. Me gusta divertirme.</p> <p>4. Soy feliz.</p> <p>9. Me siento seguro de mí mismo.</p>	

Nota: Operacionalización de la variable dependiente IE, en la cual se muestra cada uno de los ítems a ser aplicados y cuáles son los indicadores que los van a medir mediante el instrumento utilizado.

Proceso de recolección de datos

Técnica e instrumentos

La técnica es el conjunto de instrumentos a utilizar para realizar la investigación, permite la recolección de información de manera empírica acorde al objeto de estudio, nos permite verificar el nivel de validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. Estas técnicas se las puede aplicar en investigaciones cualitativas, cuantitativas o mixtas ya que esta responda las preguntas de investigación planteadas. (Hernández y Ávila, 2020)

Según Hernández y Ávila (2020) se entiende a los instrumentos como los medios para recolectar datos de forma legítima en un estudio o investigación y que los mismos muestren la confiabilidad y validez del estudio, deben estar orientados a un objetivo en específico, por ende en la investigación se utilizará como medio de recolección de datos una encuesta para docentes que permite identificar el nivel de conocimiento que tienen sobre el manejo de actividades lúdicas dentro del aula y su importancia para el desarrollo de la inteligencia emocional y la aplicación del “INVENTARIO EMOCIONAL BarOn: NA” para estudiantes que permite identificar el nivel de desarrollo de Inteligencia Emocional que tiene el estudiante, basadas en las necesidades de la población con la finalidad de proponer acciones innovadores para mejorar los niveles de la IE.

Validez y confiabilidad

- **Validez:** Con la finalidad de medir el objetivo de estudio al aplicar la entrevista a la autoridad y la encuesta a los estudiantes y docentes, para verificar esta validez se utilizará el juicio de profesionales expertos, por medio del acompañamiento y aprobación del tutor de esta investigación. Los instrumentos fueron revisados y se emitieron observaciones, las cuales fueron subsanadas previa validación y aplicación.

Para garantizar la validez cualitativa de los instrumentos se realiza

la operacionalización de las variables, en la cual se consideró la conceptualización, las dimensiones, los indicadores y la identificación de cada ítem dentro de estos parámetros bajo criterios de expertos, para obtener datos fidedignos del uso de las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional.

- **Confiabilidad:** Los resultados obtenidos tendrán información confiable ya que serán aplicadas a los estudiantes de forma simultánea generando respuestas individuales que podrán ser analizadas conforme a:
 - Análisis de los datos obtenidos, respondiendo al objeto de estudio y los objetivos.
 - Interpretación de los resultados en relación a los contenidos teóricos.
 - Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

Según Pérez (2022) “El alfa de Cronbach es una medida de consistencia interna, es decir, cuán estrechamente relacionados están un conjunto de elementos como grupo. Se considera una medida de la fiabilidad de la escala”, entendiendo que mide la confiabilidad y consistencia de los ítems planteados en los instrumentos de investigación, para esto hace mención la siguiente escala:

Figura 8.

Rangos del Alfa de Cronbach

Rangos del Alfa de Cronbach	
Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable

Nota: Rangos que miden el nivel de consistencia interna y confiabilidad de los instrumentos.

Confiabilidad cuestionario docentes

Figura 9.

Análisis confiabilidad docentes

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	11	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	11	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,712	12

Nota: El análisis de confiabilidad muestra que el conjunto de artículos tiene una consistencia interna adecuada con un Alfa de Cronbach de 0,712.

Figura 10.

Análisis confiabilidad estudiantes

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	80	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	80	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,888	60

Nota: El análisis de confiabilidad indica que el cuestionario o el conjunto de ítems tiene una alta consistencia interna (Alfa de Cronbach = 0,888).

Análisis de los resultados obtenidos

El análisis de los datos obtenidos se los dividirá de acuerdo las dimensiones que especifican el instrumento aplicado que son intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés, estado de ánimo general e impresión positiva.

Análisis del Inventario Emocional BarOn: NA

Dimensión Intrapersonal

Tabla 6.

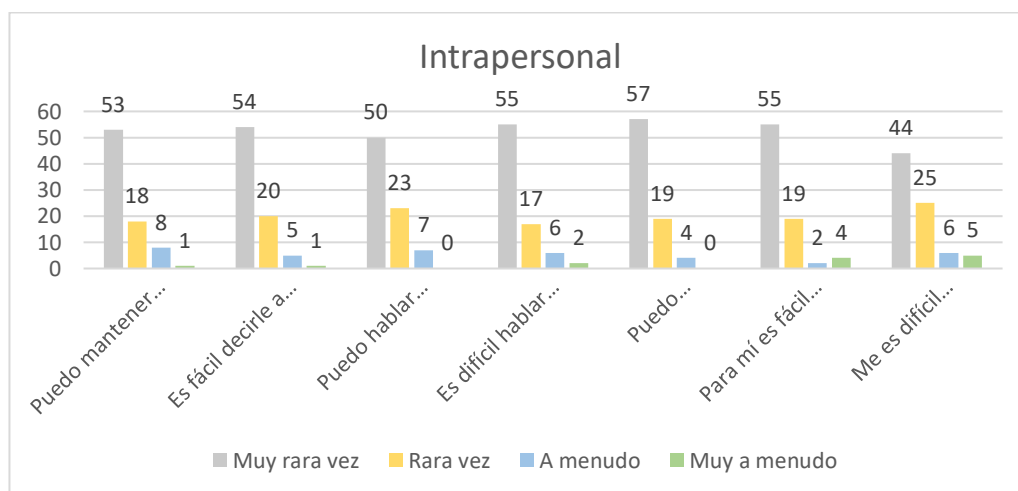
Preguntas que evalúan el nivel intrapersonal

Nro.	Preguntas	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
3.	Puedo mantener la calma cuando estoy molesto.	53	18	8	1
7.	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.	54	20	5	1
17.	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.	50	23	7	0
28.	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.	55	17	6	2
31.	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.	57	19	4	0
43.	Para mí es fácil decirles a las personas cómo me siento.	55	19	2	4
53.	Me es difícil decirles a los demás mis sentimientos.	44	25	6	5

Nota: Se estable las 7 preguntas que evalúan el nivel intrapersonal y las respuestas obtenidas por los estudiantes según la escala de liker.

Figura 11.

Niveles de desarrollo por pregunta



Nota: Mediante barras estadísticas se muestra la cantidad de respuestas por estudiante para evaluar el nivel intrapersonal.

Análisis e interpretación

De un total de 80 estudiantes, en el rango de 44 a 57 estudiantes, indican la escala de “muy rara vez” y entre el rango de 15 a 25 estudiantes indican la escala de “Rara vez” esto indica que no aplican o reconocen tener estas habilidades a nivel intrapersonal.

Tabla 7.

Porcentaje del nivel de desarrollo intrapersonal

Intrapersonal	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
	368	141	38	13
	66%	25%	7%	2%

Nota: Porcentaje del nivel de desarrollo intrapersonal de los estudiantes, acorde a las puntuaciones.

Figura 12.

Nivel de desarrollo intrapersonal



Nota: Representación mediante gráfico de pastel acorde a los porcentajes del nivel de desarrollo de habilidades intrapersonal de los estudiantes.

Análisis e interpretación

En términos de indicadores porcentuales, nos indica que de un total 80 estudiantes, el 66% corresponde a que muy rara vez aplica habilidades o conocimientos de inteligencia emocional, un 25% rara vez, 7% a menudo y 2% muy a menudo.

Es así que mediante la cantidad de respuestas y porcentaje obtenidos se identifica que al tener la mayoría entre “Muy rara vez” y “Rara vez”, nos da a notar que no hay un buen desarrollo de habilidades como comprender emociones, expresar emociones y sentimientos y reconocer aspectos positivos y negativos sobre sí mismo, ya que más del 75% se encuentran en niveles bajos de contestación.

Dimensión Interpersonal

Tabla 8.

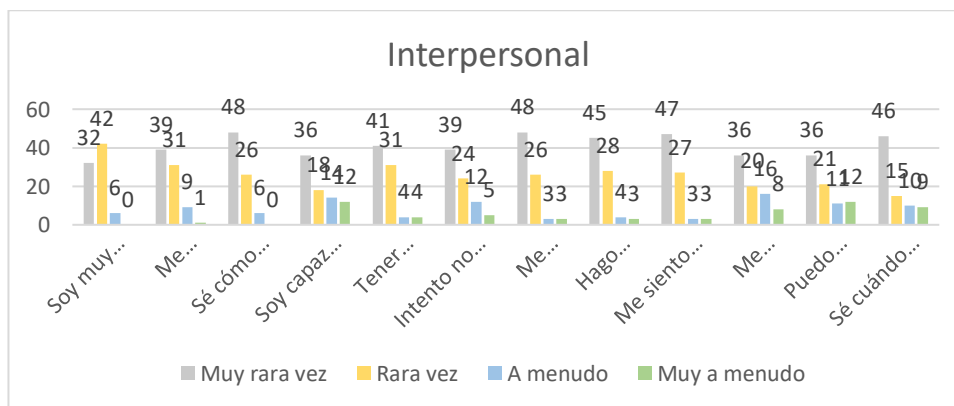
Preguntas que evalúan el nivel interpersonal

Nro.	Preguntas	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
2.	Soy muy bueno (a) para comprender cómo la gente se siente.	32	42	6	0
5.	Me importa lo que les sucede a las personas.	39	31	9	1
10.	Sé cómo se sienten las personas.	48	26	6	0
14.	Soy capaz de respetar a los demás.	36	18	14	12
20.	Tener amigos es importante.	41	31	4	4
24.	Intento no herir los sentimientos de las personas.	39	24	12	5
36.	Me agrada hacer cosas para los demás.	48	26	3	3
41.	Hago amigos fácilmente.	45	28	4	3
45.	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.	47	27	3	3
51.	Me agradan mis amigos.	36	20	16	8
55.	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.	36	21	11	12
59.	Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.	46	15	10	9

Nota: Número de respuestas por estudiante que evalúan el nivel interpersonal.

Figura 13.

Niveles de desarrollo por pregunta



Nota: Representación del número de respuestas que evalúan el nivel interpersonal por 12 ítems.

Análisis e interpretación

De un total de 80 estudiantes que responden estas 12 preguntas en las cuatro escalas planteadas, se puede evidenciar, entre el rango de 32 a 48 estudiantes, indican la escala de “muy rara vez” y entre el rango de 15 a 31 estudiantes indican la escala de “Rara vez” esto indica que no aplican o reconocen tener estas habilidades a nivel interpersonal.

Tabla 9.

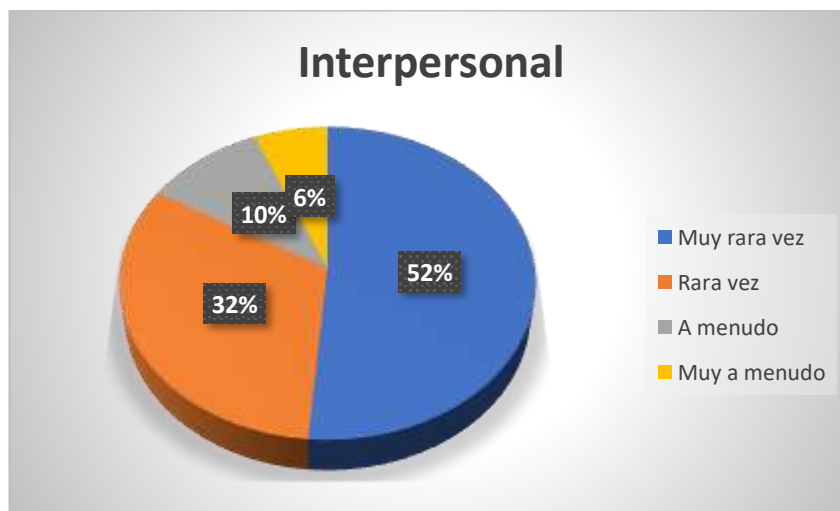
Porcentaje del nivel de desarrollo interpersonal

Interpersonal	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
	493	309	98	60
	51%	32%	10%	6%

Nota: Porcentaje de la muestra según el nivel de desarrollo interpersonal.

Figura 14.

Nivel de desarrollo interpersonal



Nota: Porcentaje del nivel de desarrollo interpersonal conformando la totalidad de la muestra.

Análisis e interpretación

En términos de indicadores porcentuales, nos indica que de un total 80 estudiantes, el 52% corresponde a que muy rara vez aplica habilidades o conocimientos de inteligencia emocional a nivel interpersonal, un 32% rara vez, 10% a menudo y 6% muy a menudo, entendiendo que más de un 75% no tiene niveles adecuados en la dimensión interpersonal

Es así que mediante la cantidad de respuestas y porcentajes obtenidos se identifica que al tener la mayoría entre “Muy rara vez” y “Rara vez”, es decir que presentan dificultad para crear relaciones interpersonales al no contar con el desarrollo adecuado en habilidades como escuchar a los demás, identificar y comprender sentimientos, y así fomentar vínculos duraderos.

Dimensión adaptabilidad

Tabla 10.

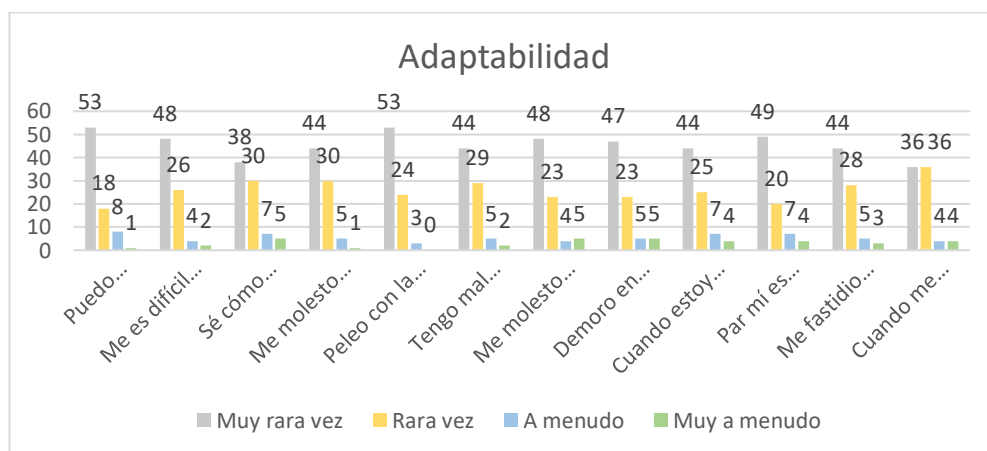
Preguntas que evalúan el nivel de adaptabilidad

Nro.	Preguntas	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
3.	Puedo mantener la calma cuando estoy molesto.	53	18	8	1
6.	Me es difícil controlar mi cólera.	48	26	4	2
11.	Sé cómo mantenerme tranquilo (a).	38	30	7	5
15.	Me molesto demasiado de cualquier cosa.	44	30	5	1
21.	Peleo con la gente.	53	24	3	0
26.	Tengo mal genio.	44	29	5	2
35.	Me molesto fácilmente.	48	23	4	5
39.	Demoro en molestarme.	47	23	5	5
46.	Cuando estoy molesto (a) con alguien, me siento molesto (a) por mucho tiempo.	44	25	7	4
49.	Para mí es difícil esperar mi turno.	49	20	7	4
54.	Me fastidio fácilmente.	44	28	5	3
58.	Cuando me molesto actúo sin pensar.	36	36	4	4

Nota: Numero de respuestas en cada ítem que evalúan el nivel de adaptabilidad de los estudiantes.

Figura 15.

Niveles de desarrollo por pregunta



Nota: Representación de la cantidad de respuestas por estudiante las cuales evalúan el nivel de adaptabilidad.

Análisis e interpretación

De un total de 80 estudiantes que responden estas 12 preguntas en las cuatro escalas planteadas, se puede evidenciar, entre el rango de 36 a 53 estudiantes, indican la escala de “muy rara vez” y entre el rango de 18 a 36 estudiantes indican la escala de “Rara vez” esto indica que no aplican o reconocen tener estas habilidades de adaptabilidad.

Tabla 11.

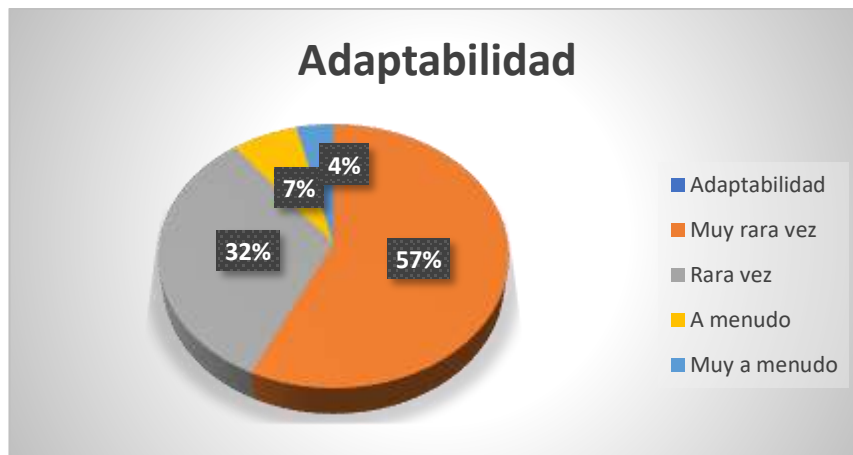
Porcentaje del nivel de desarrollo de adaptabilidad

Adaptabilidad	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
	548	312	64	36
	57%	33%	7%	4%

Nota: Porcentaje del nivel de desarrollo de adaptabilidad según la escala de liker.

Figura 16.

Nivel de desarrollo de adaptabilidad



Nota: Nivel de desarrollo de adaptabilidad según la cantidad identificada de la muestra.

Análisis e interpretación

En términos de indicadores porcentuales, nos indica que de un total 80 estudiantes, el 57% corresponde a que muy rara vez aplica habilidades o conocimientos que le permitan adaptarse, un 32% rara vez, 7% a menudo y 4% muy a menudo, entendiéndose que más de un 75% no tiene niveles adecuados para adaptarse a diversos momentos o contextos.

Es así que mediante la cantidad de respuestas y porcentaje obtenidos se identifica que al tener la mayoría entre “Muy rara vez” y “Rara vez”, es decir que presentan dificultad para poder adaptarse a diversos momentos y contextos, ya que necesitan fortalecer habilidades como: crear relaciones interpersonales al no contar con el desarrollo adecuado en habilidades como escuchar a los demás, identificar y comprender sentimientos, y así fomentar vínculos duraderos

Dimensión del manejo del estrés

Tabla 12.

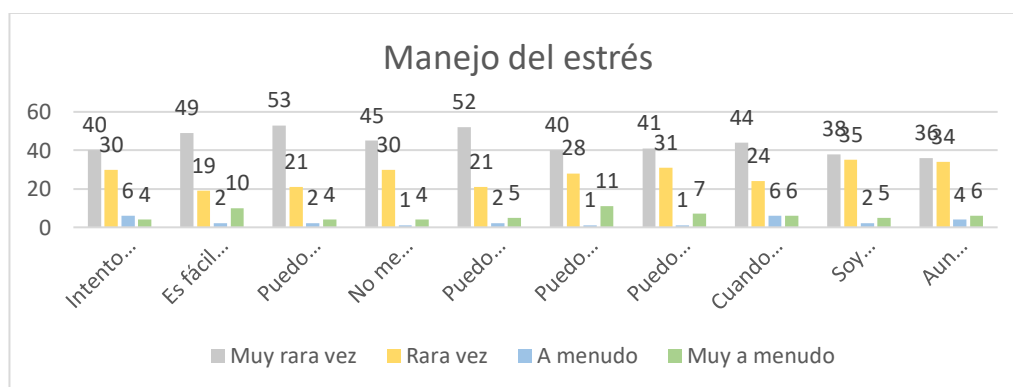
Preguntas que evalúan el nivel de manejo del estrés

Nro.	Preguntas	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
12.	Intento usar diferentes formas de responder las preguntas difíciles.	40	30	6	4
16.	Es fácil para mí comprender las cosas nuevas.	49	19	2	10
22.	Puedo comprender preguntas difíciles.	53	21	2	4
25.	No me doy por vencido (a) ante un problema hasta que lo resuelvo.	45	30	1	4
30.	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.	52	21	2	5
34.	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.	40	28	1	11
38.	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.	41	31	1	7
44.	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.	44	24	6	6
48.	Soy bueno (a) resolviendo problemas.	38	35	2	5
57.	Aun cuando las cosas sean difíciles, no me doy por vencido.	36	34	4	6

Nota: Número de respuestas para evaluar el nivel de manejo del estrés de los estudiantes.

Figura 17.

Niveles de desarrollo por pregunta



Nota: Representación de la cantidad de respuestas de los estudiantes para el nivel de manejo del estrés.

Análisis e interpretación

De un total de 80 estudiantes, se puede evidenciar, entre el rango de 36 a 53 estudiantes, indican la escala de “muy rara vez” y entre el rango de 19 a 35 estudiantes indican la escala de “Rara vez” esto indica que no aplican o reconocen tener estas habilidades para manejar adecuadamente el estrés.

Tabla 13.

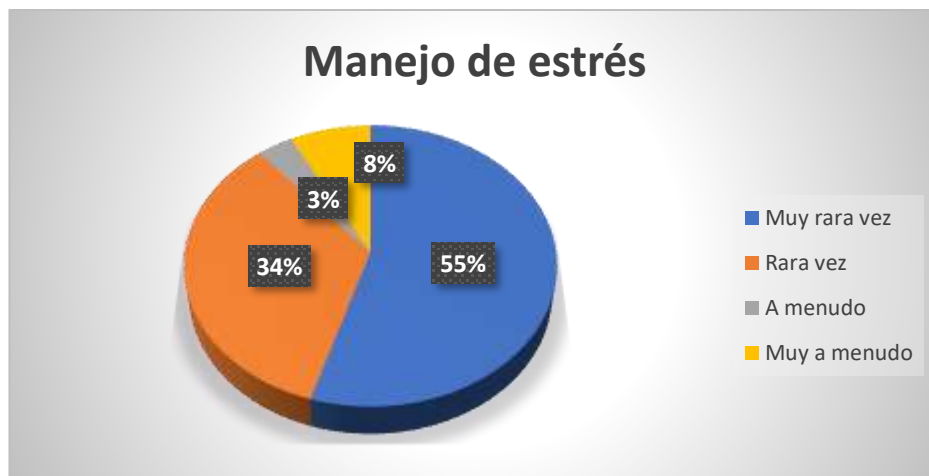
Porcentaje del nivel de desarrollo de manejo del estrés

Manejo de estrés	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
	438	273	27	62
	55%	34%	3%	8%

Nota: Porcentaje del nivel de desarrollo de manejo del estrés según la puntuación obtenida de los estudiantes.

Figura 18.

Nivel de desarrollo de manejo del estrés



Nota: Porcentaje del nivel de desarrollo de manejo del estrés del total de la muestra de los estudiantes.

Análisis e interpretación

En términos de indicadores porcentuales, nos indica que de un total 80 estudiantes, el 55% corresponde a que muy rara vez aplica habilidades o conocimientos que ayuden a manejar el estrés, un 34% rara vez, 3% a menudo y 4% muy a menudo, entendiéndose que más de un 75% no tiene niveles adecuados para controlar el nivel de estrés que presentan en su vida.

Es así que mediante la cantidad de respuestas y porcentaje obtenidos se identifica que al tener la mayoría entre “Muy rara vez” y “Rara vez”, es decir que presentan dificultad para poder manejar el estrés a lo largo de su vida en diversas actividades viendo que es necesario mejorar el desarrollo de saber actuar adecuadamente ante momentos de estrés, saber controlar sus impulsos, prevenir conflictos, demostrar calma y tranquilidad ante situaciones estresantes.

Dimensión estado de ánimo general

Tabla 14.

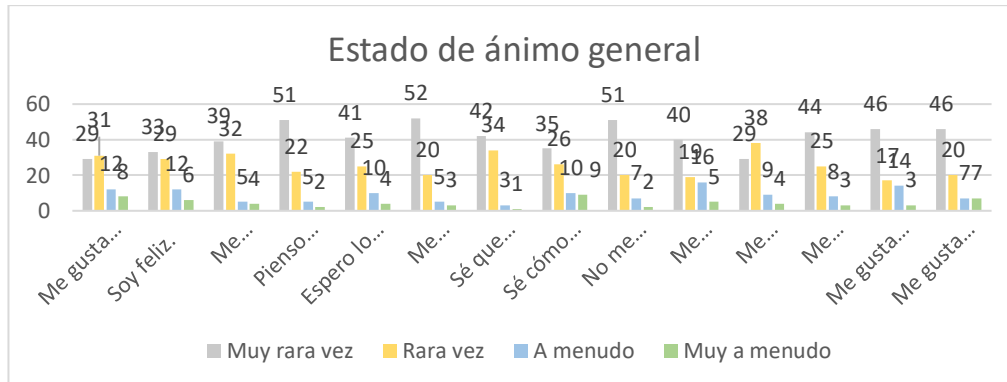
Preguntas que evalúan el nivel de estado de ánimo general

Nro.	Preguntas	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
1.	Me gusta divertirme.	29	31	12	8
4.	Soy feliz.	33	29	12	6
9.	Me siento seguro (a) de mí mismo (a).	39	32	5	4
13.	Pienso que las cosas que hago salen bien.	51	22	5	2
19.	Espero lo mejor.	41	25	10	4
23.	Me agrada sonreír.	52	20	5	3
29.	Sé que las cosas saldrán bien.	42	34	3	1
32.	Sé cómo divertirme.	35	26	10	9
37.	No me siento muy feliz.	51	20	7	2
40.	Me siento bien conmigo mismo (a).	40	19	16	5
47.	Me siento feliz con la clase de persona que soy.	29	38	9	4
50.	Me divierte las cosas que hago.	44	25	8	3
56.	Me gusta mi cuerpo.	46	17	14	3
60.	Me gusta la forma como me veo.	46	20	7	7

Nota: Número de respuestas según la escala de liker obtenidas por los estudiantes para evaluar el nivel de estado de ánimo general

Figura 19.

Niveles de desarrollo por pregunta



Nota: Representación de la cantidad de respuestas las cuales evalúan el nivel de estado de ánimo general.

Análisis e interpretación

De un total de 80 estudiantes que responden estas 14 preguntas en las cuatro escalas planteadas, se puede evidenciar, entre el rango de 29 a 52 estudiantes, indican la escala de “muy rara vez” y entre el rango de 17 a 29 estudiantes indican la escala de “Rara vez” esto indica que no aplican o reconocen tener estas habilidades para establecer un estado de ánimo adecuado y que permita la realización de actividades con ánimo y actitud.

Tabla 15.

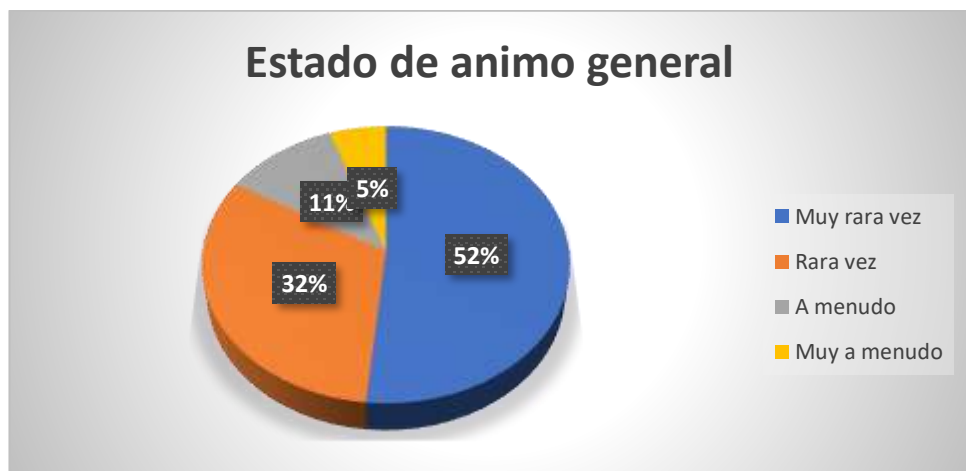
Porcentaje del nivel de desarrollo de estado de ánimo general

Estado de ánimo general	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
	578	358	123	61
	52%	32%	11%	5%

Nota: Porcentaje del nivel de desarrollo de estado de ánimo general, conforme al puntaje obtenido por los estudiantes.

Figura 20.

Nivel de desarrollo de estado de ánimo general



Nota: Porcentaje del nivel de desarrollo de estado de ánimo general conforme a la muestra de estudio.

Análisis e interpretación

En términos de indicadores porcentuales, nos indica que de un total 80 estudiantes, el 52% corresponde a que muy rara vez aplica habilidades o conocimientos mantengan un estado de ánimo adecuado, un 32% rara vez, 11% a menudo y 5% muy a menudo, entendiendo que más de un 75% no tiene ha desarrollado habilidades para fomentar un estado de ánimo adecuado.

Es así que mediante la cantidad de respuestas y porcentaje obtenidos se identifica que al tener la mayoría entre “Muy rara vez” y “Rara vez”, es decir que presentan dificultad para mantener una actitud positiva en momentos adversos, no sienten que su vida les da la satisfacción esperada y no tiene una visión optimista de su vida.

Dimensión impresión positiva

Tabla 16.

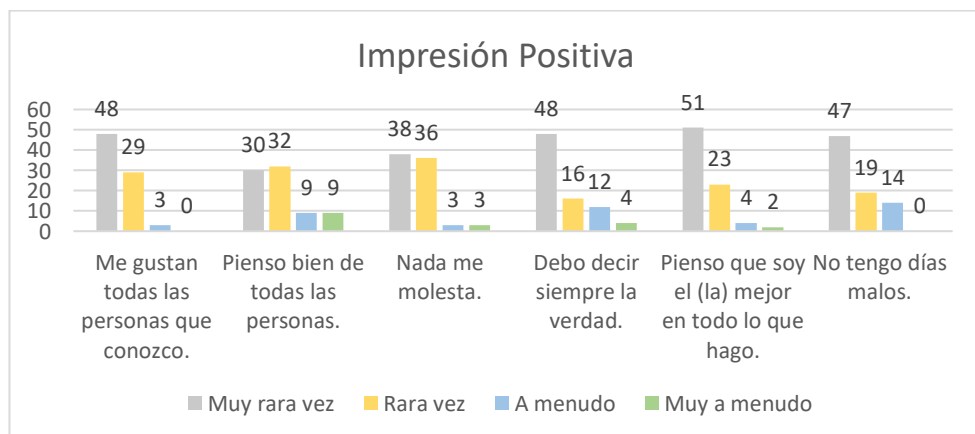
Preguntas que evalúan el nivel de impresión positiva

Nro.	Preguntas	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
8.	Me gustan todas las personas que conozco.	48	29	3	0
18.	Pienso bien de todas las personas.	30	32	9	9
27.	Nada me molesta.	38	36	3	3
33.	Debo decir siempre la verdad.	48	16	12	4
42.	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.	51	23	4	2
52.	No tengo días malos.	47	19	14	0

Nota: Número de respuestas sobre el nivel de impresión positiva según la escala de liker.

Figura 21.

Niveles de desarrollo por pregunta



Nota: Representación de número de respuestas que evalúan el nivel de impresión positiva.

Análisis e interpretación

De un total de 80 estudiantes que responden estas 6 preguntas en las cuatro escalas planteadas, se puede evidenciar, entre el rango de 30 y 51 estudiantes, indican la escala de “muy rara vez” y entre el rango de 16 y 36 estudiantes indican la escala de “Rara vez” esto indica que no aplican o reconocen tener estas habilidades para expresar una impresión positiva de sí mismo como la impresión que perciben o ven en otras personas.

Tabla 17.

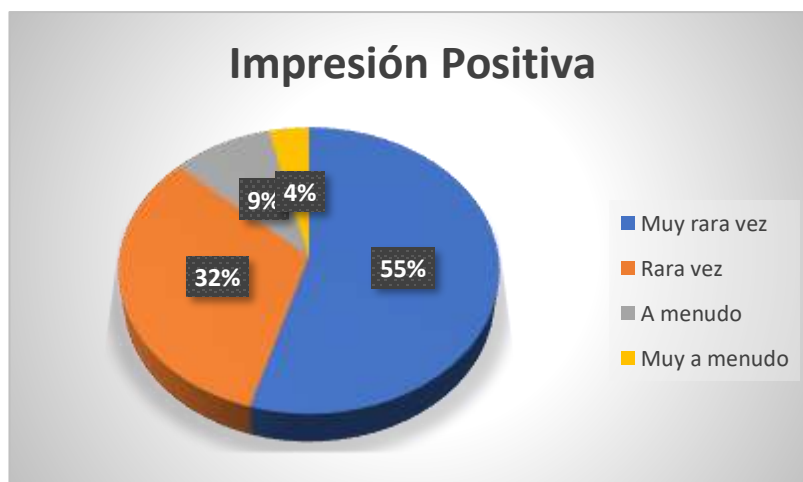
Porcentaje del nivel de desarrollo de impresión positiva

Impresión positiva	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
	262	155	45	18
	55%	32%	9%	4%

Nota: Porcentaje del nivel de impresión positiva según el puntaje total de las respuestas de los estudiantes.

Figura 22.

Nivel de desarrollo de impresión positiva



Nota: Porcentaje del nivel de impresión positiva según la muestra de estudio.

Análisis e interpretación

En términos de indicadores porcentuales, nos indica que de un total 80 estudiantes, el 55% corresponde a que muy rara vez reconocen que tienen una impresión positiva de sí mismo, un 32% rara vez, 11% a menudo y 5% muy a menudo, entendiendo que más de un 75% no tienen una impresión positiva de sí mismos lo cual establece una baja autoestima y bajo autoconcepto.

Es así que mediante la cantidad de respuestas y porcentaje obtenidos se identifica que al tener la mayoría entre “Muy rara vez” y “Rara vez”, es decir que presentan dificultad para poder apreciar lo positivo de sí mismos e identificar lo bueno en otras personas, lo que hace que estas habilidades que fortalecen la personalidad de los estudiantes de manera positiva.

Dimensiones de la Inteligencia Emocional

Tabla 18.

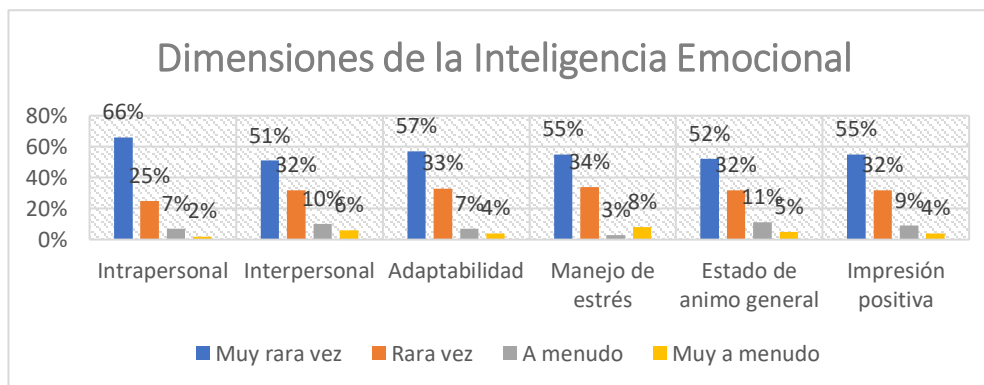
Porcentaje del nivel de desarrollo por dimensión

Dimensiones de la Inteligencia Emocional				
Dimensiones	Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
Intrapersonal	66%	25%	7%	2%
Interpersonal	51%	32%	10%	6%
Adaptabilidad	57%	33%	7%	4%
Manejo de estrés	55%	34%	3%	8%
Estado de ánimo general	52%	32%	11%	5%
Impresión positiva	55%	32%	9%	4%

Nota: Porcentajes de los niveles de los estudiantes conforme a las dimensiones de la inteligencia emocional y la escala de liker.

Figura 23.

Porcentaje del nivel de desarrollo por dimensión



Nota: Representación de porcentajes de los niveles de los estudiantes conforme a las dimensiones de la inteligencia emocional y la escala de liker.

Análisis e interpretación

De un total de 80 estudiantes que representa un 100%, entre el 32% y 66% de los estudiantes mencionan que muy rara vez y rara vez aplican o reconocen habilidades de inteligencia emocional en sus vidas, y solo alrededor de un 12% de estos estudiantes tienen un nivel adecuado y cuentan con las habilidades de inteligencia emocional para su desarrollo integral.

Se puede concluir que los niveles de inteligencia emocional en las dimensiones intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo de estrés, estado de ánimo y la impresión positiva, se estableció que estos niveles en más de un 75% de los estudiantes, es necesario trabajar y fortalecer para un mejor desarrollo a nivel integral y éxito educativo y social.

Baremo de valoración

Tabla 19.

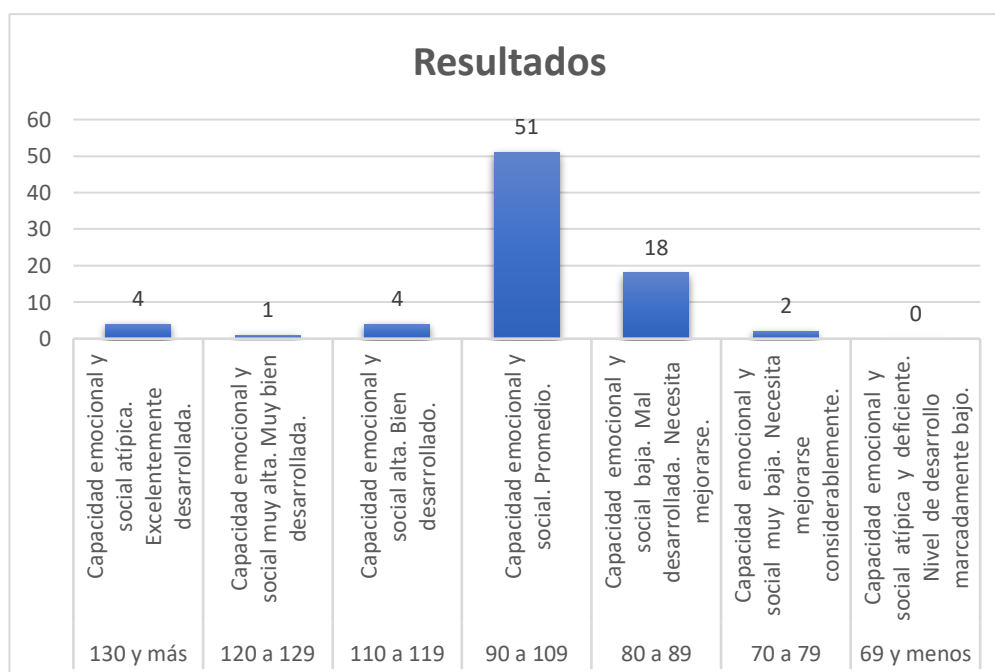
Puntuación obtenida de los estudiantes

Rangos	Pautas de interpretación	Resultados
130 y más	Capacidad emocional y social atípica. Excelentemente desarrollada.	4
120 a 129	Capacidad emocional y social muy alta. Muy bien desarrollada.	1
110 a 119	Capacidad emocional y social alta. Bien desarrollado.	4
90 a 109	Capacidad emocional y social. Promedio.	51
80 a 89	Capacidad emocional y social baja. Mal desarrollado. Necesita mejorarse.	18
70 a 79	Capacidad emocional y social muy baja. Necesita mejorarse considerablemente.	2
69 y menos	Capacidad emocional y social atípica y deficiente. Nivel de desarrollo marcadamente bajo.	0

Nota: Tabla de interpretación según los rangos y puntajes establecidos en el instrumento.

Figura 24.

Porcentaje del nivel de desarrollo por dimensión



Nota: Cantidad de estudiantes ubicados según el rango obtenido en el instrumento.

Análisis e interpretación

Aplicando el baremo de valoración y las pautas de interpretación una vez tabulados los resultados obtenidos en los cuales de 80 estudiantes 51 de ellos tienen un nivel de Inteligencia Emocional promedio, 18 necesitan mejorar, 2 necesitan mejorar considerablemente y solo nueve de ellos tienen un nivel bien y excelentemente desarrollado.

Es así que en base a todos los resultados tabulados y analizados es necesario establecer actividades que fortalezcan el nivel de inteligencia emocional de los estudiantes y lleguen a un nivel adecuado de desarrollo y aún más importante que cuenten con las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, que les permitan desenvolverse en todos los contextos y que los prepare para un desarrollo profesional en la sociedad.

Análisis del Cuestionario para docentes

Tabla 20.

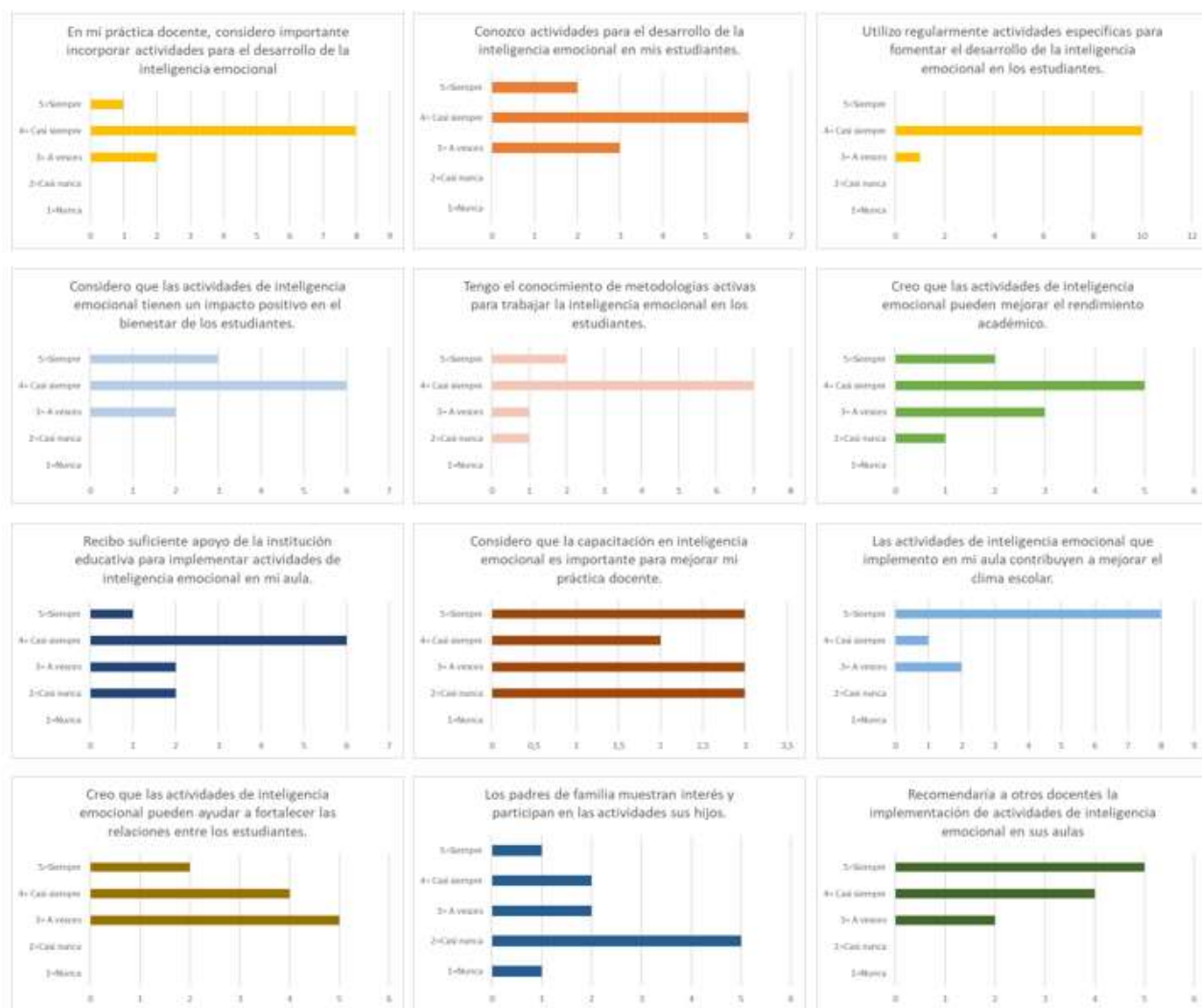
Resultados del cuestionario aplicado a docentes

Nro.	Ítems	1=Nunca	2=Casi nunca	3= A veces	4= Casi siempre	5=Siempre
1	En mi práctica docente, considero importante incorporar actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional	0	0	2	8	1
2	Conozco actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional en mis estudiantes.	0	0	3	6	2
3	Utilizo regularmente actividades específicas para fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes.	0	0	1	10	0
4	Considero que las actividades de inteligencia emocional tienen un impacto positivo en el bienestar de los estudiantes.	0	0	2	6	3
5	Tengo el conocimiento de metodologías activas para trabajar la inteligencia emocional en los estudiantes.	0	1	1	7	2
6	Creo que las actividades de inteligencia emocional pueden mejorar el rendimiento académico.	0	1	3	5	2
7	Recibo suficiente apoyo de la institución educativa para implementar actividades de inteligencia emocional en mi aula.	0	2	2	6	1
8	Considero que la capacitación en inteligencia emocional es importante para mejorar mi práctica docente.	0	3	3	2	3
9	Las actividades de inteligencia emocional que implemento en mi aula contribuyen a mejorar el clima escolar.	0	0	2	1	8
10	Creo que las actividades de inteligencia emocional pueden ayudar a fortalecer las relaciones entre los estudiantes.	0	0	5	4	2
11	Los padres de familia muestran interés y participan en las actividades sus hijos.	1	5	2	2	1
12	Recomendaría a otros docentes la implementación de actividades de inteligencia emocional en sus aulas	0	0	2	4	5

Nota: Numero de respuestas de los docentes en el instrumento de verificación de aplicabilidad, conocimiento y apoyo sobre las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Figura 25.

Cuestionario para docentes



Nota: Representación de la cantidad de respuestas por cada uno de los ítems en la escala de liker.

Análisis e interpretación

- **Ítem 1:** Para los docentes encuestados 9 de 11 consideran importante la incorporación de actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional.
- **Ítem 2:** 8 de 11 docentes tienen el conocimiento de los docentes de actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional.
- **Ítem 3:** 10 de 11 docentes utiliza casi siempre actividades que fortalecen el nivel de inteligencia emocional.
- **Ítem 4:** 9 de 11 estudiantes mencionan que las actividades lúdicas tienen un

impacto positivo en sus estudiantes.

- **Ítem 5:** 7 de 11 docentes mencionan tener conocimientos de metodologías activas para trabajar la inteligencia emocional.
- **Ítem 6:** 5 de 11 docentes creen que las actividades para desarrollar inteligencia emocional pueden mejorar el rendimiento académico.
- **Ítem 7:** 5 de 11 docentes mencionan que a veces tienen apoyo de la institución para desarrollar actividades para fortalecer la Inteligencia Emocional.
- **Ítem 8:** En la escala 2 docentes han elegido cada una de las opciones, es decir, que para cerca de la mitad de docentes consideran que es importante la capacitación y la otra mitad no al recibir capacitación sobre inteligencia emocional para mejorar su práctica docente.
- **Ítem 9:** 9 de 11 docentes consideran que las actividades de inteligencia emocional si contribuyen a mejorar el clima escolar.
- **Ítem 10:** 6 docentes consideran que estas actividades fortalecen las relaciones entre estudiantes y 5 de ellos solo a veces.
- **Ítem 11:** 8 de 11 docentes mencionan que los padres a veces muestran interés y participan en actividades con sus hijos.
- **Ítem 12:** 9 de 11 docentes si recomendarían la implementación de actividades de inteligencia emocional en sus aulas.

En conclusión, se evidencia que gran parte de los docentes tienen una aceptación de la importancia de actividades para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes, a su vez se evidencia la aceptación de implementación de estas actividades en sus aulas, también es necesario mencionar que se debe trabajar en el apoyo que deben recibir los docentes por parte de la institución y de los padres para realizar estas actividades y se logren los objetivos deseados en los estudiantes.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Actividades lúdicas mediante el uso de juegos digitales para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de octavo año de educación general básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”.

Definición del tipo de producto

Con base a la investigación, se evidencia la necesidad de implementar Actividades Lúdicas para el desarrollo y fortalecimiento de la inteligencia emocional en los estudiantes de octavo año de educación general básica.

Entendiendo que la actividad lúdica debe ser atractiva y motivadora ya que genera un desarrollo integral a nivel social, cognitivo y emocional, donde él estudiante pasa de ser inactivo a ser un eje participativo, activo y creativo, el cual involucra todas sus habilidades previas para el desarrollo de nuevas habilidades. Candela y Benavides (2020).

Siendo así necesario mencionar, que al implementar estas actividades lúdicas busca generar un aporte significativo, cubriendo las necesidades identificadas en el desarrollo emocional de los estudiantes, a su vez contextualizar estas actividades a la realidad educativa y características propias de los mismos.

Al desarrollar estas actividades se pretende desarrollar conocimientos y habilidades para tener un nivel óptimo en la inteligencia emocional de los estudiantes, fortaleciendo el autoconocimiento, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales, permitiendo una formación integral que les permita desenvolverse en cada uno de los contextos sociales y personales.

Teniendo en cuenta que estamos en un mundo globalizado en el cual el uso de la tecnología es importante y que hoy en día desde los niños más pequeños hasta las personas adultas hacen uso de juegos digitales como medios de entretenimiento, por ende, al insertar juegos que no solo permitan momentos de ocio sino también aprendizajes y el desarrollo de habilidades que fortalezcan la inteligencia emocional, siendo un recurso de fácil difusión y aceptación.

Objetivos

Objetivo General

Elaborar un recurso con actividades lúdicas como juegos digitales para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de octavo año de educación general básica en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”

Objetivos Específicos

- Seleccionar las actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la inteligencia emocional.
- Implementar actividades lúdicas que permitan el desarrollo emocional sea de manera digital o presencial.
- Proporcionar a las docentes diferentes actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Análisis de Factibilidad para la Implementación de Juegos Digitales como Actividades Lúdicas

La aplicación de esta propuesta se la analiza desde diversos puntos de vista que se deben tomar en cuenta para una aplicación confiable y que genere resultados verificables en el desarrollo de la inteligencia emocional mediante el uso de actividades lúdicas en este caso juegos digitales que también están adaptados a una aplicación presencial, por ende, se establecen los siguientes puntos:

Viabilidad Tecnológica: Se orienta a la disponibilidad de los recursos con los que se debe contar para implementar los juegos digitales, por ende, es necesario mencionar que estas han sido desarrolladas en la plataforma Genially y para su ejecución no es necesario la adquisición de la plataforma como tal, ya que puede ejecutarse en dispositivos básicos y desde cualquier navegador e incluso sin la necesidad de la red.

Viabilidad Económica: Esta propuesta implica costos bajos y recursos accesibles siendo juegos digitales que están disponibles dentro de una plataforma gratuitas y los costos principales serían relacionados a la presentación y socialización de uso para docentes y administrativos, a su vez si se lo implementa desde un enfoque presencial se consideraría realizarla desde las mismas planificaciones curriculares.

Beneficio-Costo: Dado el impacto positivo en el desarrollo emocional y social de los estudiantes, el beneficio supera claramente los costos iniciales ya que las habilidades emocionales desarrolladas son cruciales para el bienestar y éxito académico de los adolescentes.

Viabilidad Pedagógica: Se alinea con objetivos educativos como fomentar la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas, desde un enfoque que propicie la interacción y motivación de los estudiantes, generando así una participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje de habilidades como el autocontrol, la empatía, la toma de decisiones y la autoidentificación.

A su vez es necesario mencionar la adaptabilidad que se da al currículo ya que puede integrarse fácilmente al complementar clases de acompañamiento integral y que se puede adecuar a las diferentes edades asegurando así su relevancia pedagógica.

Viabilidad Sociocultural: Está enfocada en la aceptación positiva de los juegos digitales por parte de los estudiantes, ya que se encuentran familiarizados con los avances tecnológicos y más aún si estas actividades se centran en el entretenimiento y que favorezcan al desarrollo personal y emocional.

Siendo así la implementación de los juegos digitales como actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional altamente factible, ya que los recursos tecnológicos son adaptables y tienen costos mínimos, a su vez estos están vinculados a los objetivos educativos y al currículo como tal, verificando así la aceptación por parte de los beneficiarios de esta propuesta.

Propuesta



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Lúdica Emocional

Experiencias digitales interactivas diseñadas
para ayudar a los adolescentes a explorar y
desarrollar su inteligencia emocional de manera
lúdica y atractiva.

Verónica Guapulema

QUITO - 2024

Hechizo interior



Objetivo

Fomentar la autoidentificación mediante un juego interactivo de hechicería que promueva la reflexión sobre sus intereses, emociones, habilidades y valores personales.

Introducción:

Los jugadores completan un "Manual de Hechicería" superando cuatro niveles: Bosque embrujado, Pociones, Adivinación, y Encantamientos, cada uno diseñado para fomentar la reflexión sobre la identidad y las emociones personales.

<https://view.genially.com/66d34c462209ec5b3e388a1d/interactive-content-escape-room-brujeria>

Niveles del Juego:

Nivel 1: Bosque embrujado: Preguntas sobre preferencias personales y autoconcepto.

Nivel 2: Pociones: Elecciones que reflejan reacciones emocionales ante desafíos.

Nivel 3: Adivinación: Predicciones sobre el comportamiento futuro y autorregulación emocional.

Nivel 4: Encantamientos: Decisiones éticas basadas en valores personales.

Retroalimentación:

Proporciona mensajes motivadores para decisiones positivas y sugerencias de mejora para decisiones menos óptimas.

Evaluación:

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Participación en el Juego	Completa todos los niveles del juego.	Completa la mayoría de los niveles del juego.	Completa pocos o ningún nivel del juego.
Reflexión Personal	Muestra una reflexión profunda en todas las respuestas.	Muestra reflexión en algunas respuestas.	No muestra reflexión en las respuestas.
Manejo Emocional	Utiliza estrategias efectivas para manejar emociones.	Utiliza algunas estrategias para manejar emociones.	No utiliza estrategias para manejar emociones.
Toma de Decisiones Éticas	Toma decisiones que reflejan valores positivos.	Toma algunas decisiones que reflejan valores positivos.	Toma decisiones sin considerar valores positivos.

Hechiceros del Autoconocimiento



Objetivo:

Fomentar la autoidentificación y la autorreflexión a través de una serie de actividades lúdicas y reflexivas en un entorno grupal, inspiradas en un viaje de aprendizaje mágico similar al de un aprendiz de hechicero.

Duración: 90 minutos

Materiales:

- Cartulinas, marcadores, lápices y colores
- Tarjetas de preguntas y respuestas
- Sobres o cajas decoradas para guardar tarjetas (representan "pociones", "cartas de adivinación", etc.)
- Tablero o papel grande para un "Mapa del Progreso"
- Pegatinas o sellos de diferentes colores para marcar el avance de cada estudiante
- Elementos decorativos temáticos (sombreros de mago, varitas, símbolos mágicos)

Desarrollo:

Los estudiantes son introducidos al rol de "aprendices de hechiceros" que deben completar un "Manual de Hechicería" pasando por cuatro niveles de autoexploración: Bosque embrujado, Pociones, Adivinación, y Encantamientos.

Se les explica que cada nivel incluye actividades grupales e individuales que los ayudarán a descubrir más sobre sí mismos, sus emociones, y sus valores.

Nivel 1: Bosque embrujado

Los estudiantes responden a preguntas personales de autoexploración. Las preguntas están escritas en tarjetas, que se reparten al azar, ejemplo ¿Cuál es tu pasatiempo favorito y por qué?

Nivel 2: Pociones

Se presentan "pociones" (sobres o cajas) con diferentes preguntas sobre cómo manejar situaciones emocionales, cada poción contiene tarjetas que describen situaciones problemáticas y posibles respuestas.

Nivel 3: Adivinación

En esta etapa, los estudiantes reciben "cartas de adivinación" (tarjetas) que describen diferentes escenarios futuros relacionados con la autoestima.

Nivel 4: Encantamientos

Los estudiantes participan en un "Consejo de Hechiceros" donde discuten decisiones éticas y valores. Cada uno recibe una tarjeta con un dilema moral y debe explicar su elección al grupo.

Progreso y Retroalimentación:

Después de completar cada nivel, los estudiantes colocan una pegatina o sello en el "Mapa del Progreso" del grupo, visualizando su avance.

Se dan momentos de retroalimentación después de cada nivel para reflexionar sobre las respuestas y lo aprendido.

Cierre del Juego:

Los estudiantes revisan su "Manual de Hechicería" personal (un cuaderno donde han anotado sus respuestas y reflexiones).

El docente guía una discusión final sobre el autoconocimiento, la gestión de emociones, y la importancia de los valores personales en la vida diaria.

Evaluación:

Criterio	Logrado (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	No Logrado (1 punto)
Reflexión Personal	Demuestra un autoconocimiento claro, identificando sus emociones y características personales.	Muestra algo de autoconocimiento, pero de forma poco clara o superficial.	No demuestra autoconocimiento o reflexión significativa sobre sí mismo.
Expresión de Emociones	Expresa sus emociones de manera clara y apropiada en las actividades.	Expresa sus emociones de manera limitada o inconsistente.	No expresa sus emociones o lo hace de manera inadecuada.
Trabajo en Equipo	Colabora activamente, respetando opiniones y fomentando la participación.	Colabora de manera irregular o necesita apoyo para respetar opiniones.	No colabora o tiene dificultades para trabajar en equipo.

Escape viaje submarino



Objetivo

Desarrollar habilidades de autorregulación emocional mediante una aventura digital interactiva en la que deben enfrentar desafíos y tomar decisiones reflexivas en un entorno submarino.

Desarrollo del Juego

El juego introduce a los jugadores en una aventura submarina donde deben recuperar las llaves de un cofre del tesoro robadas por el malvado Rey Anguila. A lo largo del juego, los jugadores se enfrentan a varios niveles que representan diferentes desafíos emocionales y de toma de decisiones.

<https://view.genially.com/66d3cc552209ec5b3e97c5ca/interactive-content-escape-viaje-submarino>

Niveles del Juego:

Nivel 1: Valle Rocoso: Los jugadores deben responder preguntas correctamente para avanzar y evitar obstáculos (rocas) en el camino, las preguntas están diseñadas para reflexionar sobre situaciones emocionales, como mostrar cortesía o manejar conflictos.

Nivel 2: Fosa Tenebrosa: En un entorno de oscuridad, los jugadores deben encontrar respuestas correctas sobre cómo manejar situaciones emocionales difíciles, utilizando una linterna para buscar pistas.

Nivel 3: Barrera Frondosa: Los jugadores enfrentan preguntas sobre la gestión de emociones impulsivas, como cómo reaccionar ante situaciones conflictivas, deben elegir respuestas adecuadas antes de que se acabe el tiempo.

Nivel 4: Cueva Multicamino: Los jugadores deben observar un video y responder preguntas relacionadas con la interpretación emocional de la situación y las reacciones adecuadas.

Nivel 5: Ópera Marina: Los jugadores asocian imágenes con conceptos y habilidades emocionales, como relajación, diálogo, control emocional y manejo del tiempo.

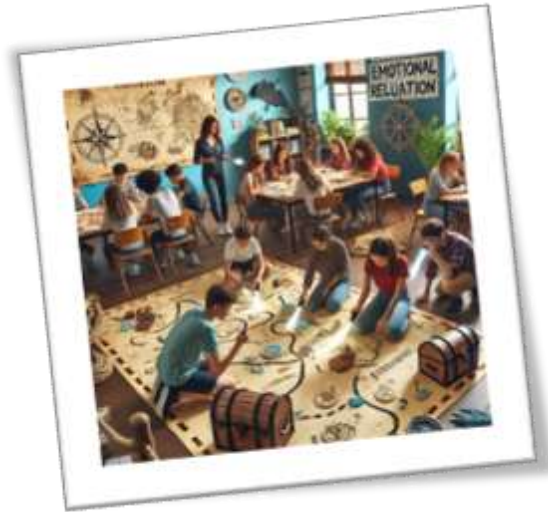
Retroalimentación:

El juego proporciona retroalimentación inmediata, guiando a los jugadores hacia respuestas reflexivas y el manejo adecuado de sus emociones. Los mensajes de retroalimentación motivan a los jugadores a evaluar sus decisiones y a mejorar sus habilidades de autorregulación.

Evaluación:

Criterio	Logrado (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	No Logrado (1 punto)
Identificación de Emociones	Identifica claramente sus emociones y las de otros en todas las situaciones del juego.	Identifica algunas emociones correctamente, pero de forma inconsistente.	Tiene dificultades para identificar emociones o no lo hace.
Manejo de Reacciones Emocionales	Aplica estrategias efectivas para manejar reacciones emocionales impulsivas.	Aplica algunas estrategias, pero de forma irregular o limitada.	No aplica estrategias efectivas o muestra reacciones inapropiadas.
Toma de Decisiones Reflexivas	Toma decisiones reflexivas y adecuadas en todas las situaciones presentadas.	Toma algunas decisiones reflexivas, pero no de manera consistente.	Toma decisiones sin reflexión o que no son adecuadas.

Aventura de Autoregulación Submarina



Objetivo del Juego:

Desarrollar habilidades de autorregulación emocional a través de seis niveles que simulan una aventura submarina, incentivando la toma de decisiones reflexivas y el manejo emocional.

Materiales:

- Tarjetas de preguntas y situaciones emocionales
- Linternas (para buscar respuestas en "oscuridad")
- Mapas de niveles (dibujados en papel)
- Obstáculos simbólicos (conos, cuerdas, cajas)
- Cronómetro
- Cofre del tesoro (caja decorada)

Desarrollo:

Nivel 1: Valle Rocoso: Responder preguntas sobre emociones; cada error hace retroceder en un camino marcado en el suelo.

Nivel 2: Fosa Tenebrosa: Buscar tarjetas de respuestas correctas en una sala con luces bajas usando linternas; cada error cuesta tiempo.

Nivel 3: Barrera Frondosa: Resolver dilemas emocionales con tiempo limitado; respuestas incorrectas añaden obstáculos en un camino estrecho.

Nivel 4: Cueva Multicamino: Elegir rutas correctas en el suelo basándose en la interpretación de imágenes o historias emocionales.

Nivel 5: Ópera Marina: Emparejar tarjetas con conceptos emocionales adecuados para avanzar al siguiente nivel.

Nivel 6: El Tesoro Oculto: Completar un último desafío emocional colaborativo para encontrar el cofre del tesoro y ganar el juego.

Cierre del Juego:

Discusión final guiada por el facilitador sobre el aprendizaje y la autorregulación emocional y cuáles fueron las estrategias que emplearon para solucionar cada obstáculo.

Evaluación

Criterio	Logrado (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	No Logrado (1 punto)
Manejo de Reacciones Emocionales	Demuestra un control efectivo de sus emociones en todas las actividades, eligiendo respuestas calmadas y reflexivas.	Muestra cierto control de emociones, aunque de manera inconsistente o parcial.	Tiene dificultades para controlar sus emociones, mostrando respuestas impulsivas o inapropiadas.
Toma de Decisiones Reflexivas	Toma decisiones consideradas y reflexivas en cada situación presentada durante el juego.	Toma algunas decisiones reflexivas, pero con falta de consistencia.	Toma decisiones impulsivas sin reflexión o que no son adecuadas.
Persistencia ante Desafíos	Muestra alta perseverancia y no se rinde fácilmente, buscando siempre resolver los desafíos de manera positiva.	Muestra algo de perseverancia, pero necesita apoyo para continuar frente a dificultades.	Se frustra fácilmente y tiende a rendirse ante desafíos o dificultades.

Aventura social



Objetivo del Juego

Desarrollar habilidades sociales y empatía mediante una aventura digital interactiva en la que deben ayudar a Tom, una ardilla aventurera, a superar diversos desafíos sociales en un entorno de bosque mágico.

Desarrollo del Juego

El juego sigue la historia de Tom, una ardilla aventurera que busca un tesoro en un bosque mágico. Tom se enfrenta a diferentes desafíos que requieren de empatía y habilidades sociales para avanzar y recolectar las "Bellotas de la Suerte".

<https://view.genially.com/66d4fd7efd592da3c58703da/interactive-content-breakout-kids>

Desarrollo:

Nivel 1: Montaña de la Sabiduría: Tom necesita encontrar el viejo mapa del tesoro trepando un árbol alto mientras avanza, deberán responder preguntas sobre cómo Tom se sintió cuando su amigo, el Gran Oso, no pudo acompañarlo, fomentando la empatía al reflexionar sobre las emociones de otros.

Nivel 2: Río del Conocimiento: Tom debe cruzar un río respondiendo preguntas que exploran sus habilidades sociales, como pedir ayuda en lugar de hacerlo solo, se verá en situaciones que requieren paciencia y colaboración con otros animales.

Nivel 3: Bosque de las Preguntas: Los jugadores deben ordenar correctamente los pasos para comunicarse asertivamente y resolver conflictos.

Nivel 4: Desafíos de Paciencia, Compartir y Colaborar: Tom debe esperar a que otros animales lo ayuden, enfrentándose a situaciones que requieren paciencia, manejo de la frustración así los jugadores toman decisiones sobre si Tom comparte o no las "Bellotas de la Suerte" con los amigos y animales que lo ayudaron, evaluando su capacidad de trabajar en equipo y mostrar gratitud.

Celebración del Bosque Mágico

Tom finalmente se reúne con todos los amigos del bosque para celebrar. Este nivel final se enfoca en la reflexión sobre las habilidades sociales y la empatía mostrada a lo largo del juego, consolidando los aprendizajes.

Evaluación:

Criterio	Logrado (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	No Logrado (1 punto)
Empatía	Muestra una comprensión clara de las emociones de los personajes y responde de manera adecuada en todas las situaciones.	Reconoce algunas emociones de los personajes, pero no siempre responde de forma adecuada.	Tiene dificultades para identificar emociones o no responde empáticamente.
Habilidades de Colaboración	Trabaja en equipo de manera efectiva, demostrando habilidades de cooperación y comunicación en todas las tareas.	Participa en la colaboración, pero con dificultades para comunicarse o cooperar consistentemente.	No demuestra habilidades de colaboración o se muestra reacio a participar en equipo.
Manejo de Conflictos	Resuelve conflictos de manera asertiva, utilizando habilidades de comunicación y comprensión mutua.	Intenta resolver conflictos, pero con falta de asertividad o habilidades de comunicación limitadas.	No logra resolver conflictos o utiliza métodos ineficaces y agresivos.
Paciencia y Tolerancia	Muestra paciencia en todas las situaciones difíciles, manejando bien la frustración.	Muestra algo de paciencia, pero se frustra fácilmente o necesita apoyo para manejarlo.	No demuestra paciencia y se frustra rápidamente en situaciones desafiantes.

La Gran Aventura de Tom en el Bosque Mágico



Objetivo:

Desarrollar habilidades sociales y empatía mediante una serie de actividades grupales presenciales, ambientadas en una aventura en el bosque, donde deben tomar decisiones y resolver desafíos sociales.

Materiales:

- Tarjetas con situaciones y dilemas sociales.
- Mapas del "Bosque Mágico" dibujados en papel grande.
- Elementos visuales: dibujos de Tom la ardilla, el Gran Oso, el Pájaro Pío, etc.
- Objetos como cuerdas, conos, papeles en forma de "Bellotas de la Suerte".
- Sillas, mesas, y materiales diversos para crear obstáculos o escenarios.
- Insignias o premios para el equipo más colaborativo.

Desarrollo:

El facilitador presenta la historia de Tom, una ardilla curiosa en busca de un tesoro escondido en el "Bosque Mágico". Los participantes deben ayudar a Tom en su viaje resolviendo desafíos que requieren habilidades sociales y empatía.

Nivel 1: Encuentro con el Gran Oso

Actividad: Los participantes se dividen en parejas y cada una representa a Tom y al Gran Oso. El "Gran Oso" se rehúsa a acompañar a Tom porque está durmiendo. El jugador de "Tom" debe expresar de manera empática cómo se siente y tratar de convencer al "Gran Oso" para que lo acompañe.

Reflexión: Discusión en grupo sobre cómo expresar emociones y entender los sentimientos de los demás.

Nivel 2: Cruzando el Río del Conocimiento

Actividad: Los jugadores forman equipos para cruzar un "río" hecho con cuerdas en el suelo y cada equipo tiene que decidir cómo cruzar: construyendo una balsa con sillas y cartones o pidiendo ayuda a otros equipos para pasar.

Reflexión: Los equipos discuten las ventajas de la cooperación frente a trabajar solos.

Nivel 3: Bosque de la Asertividad

Actividad: Juego de roles donde los participantes practican diálogos asertivos, así cada jugador toma una tarjeta con un rol y un dilema (por ejemplo, pedir disculpas, pedir ayuda). Tienen que expresar sus necesidades de manera clara y respetuosa.

Reflexión: El facilitador anima a los participantes a discutir cómo se sintieron al comunicarse de manera asertiva y a identificar situaciones similares en su vida diaria.

Nivel 4: Superando la Prueba de la Paciencia

Actividad: Los jugadores forman un círculo y se les da una tarea que requiere paciencia (por ejemplo, desatar un nudo complicado, resolver

un puzzle). Solo un jugador puede trabajar en la tarea a la vez, mientras los demás deben esperar su turno.

Reflexión: Los participantes comparten cómo se sintieron mientras esperaban y discuten estrategias para manejar la frustración.

Nivel 5: La Elección de Compartir

Actividad: Los equipos reciben una cantidad limitada de "Bellotas de la Suerte" (papeles o fichas) y deben decidir cómo distribuirlos entre ellos y otros equipos que ayudaron en diferentes etapas del juego.

Reflexión: Conversación guiada sobre la importancia de la gratitud, la cooperación y la reciprocidad.

Nivel 6: Fiesta en el Bosque Mágico

Actividad: Reunión final donde todos los jugadores celebran los logros alcanzados, comparten sus experiencias, destacando momentos de empatía y habilidades sociales, se entregan premios o insignias al equipo más colaborativo o al jugador más empático.

Reflexión: Cierre del juego con una reflexión grupal sobre los aprendizajes adquiridos y cómo aplicarlos en la vida cotidiana.

Evaluación del Juego:

- **Autoevaluación:** Cada participante completa una breve autoevaluación sobre cómo manejó situaciones que requerían habilidades sociales y empatía.
- **Observación del Facilitador:** Observaciones directas sobre la participación, la cooperación y las respuestas emocionales de los jugadores durante las actividades.

Encuentra la Motivación



Esta propuesta se centra en integrar el juego "Encuentra la Motivación" como un componente complementario a los juegos previamente definidos el cual permitirá desarrollar diversas competencias emocionales de manera más completa.

<https://view.genially.com/66d4def0ca27b23bf9a511a5/interactive-content-encuentra-la-pareja>

Descripción de "Encuentra la Motivación":

Objetivo: Fomentar la motivación intrínseca en los estudiantes, ayudándoles a persistir frente a los desafíos y reforzando su capacidad para superar obstáculos.

Desarrollo:

Los jugadores participan en un juego de memoria donde deben emparejar cartas en el menor tiempo posible, cada vez que fallan, se les anima a intentarlo de nuevo, promoviendo la perseverancia y la auto-superación.

Rol en el juego "Hechizo Interior":

Después de que los estudiantes exploren su identidad personal en "Hechizo Interior", "Encuentra la Motivación" refuerza la capacidad de estos para mantenerse motivados y aplicados en la consecución de sus objetivos personales.

Rol en el juego “Escape Viaje Submarino”:

Tras trabajar la autorregulación emocional, "Encuentra la Motivación" ayuda a los estudiantes a mantenerse enfocados y a manejar su frustración cuando los resultados no son inmediatos, reforzando las habilidades de manejo emocional.

Rol en el juego “Aventura Social”:

Este juego fortalece la motivación interna, una base necesaria para el desarrollo de relaciones saludables y la práctica de la empatía, completando el ciclo de habilidades sociales.

Secuencia:

- **Paso 1:** Iniciar con "Hechizo Interior" para fomentar la autoidentificación.
- **Paso 2:** Continuar con "Escape Viaje Submarino" para desarrollar habilidades de autorregulación emocional.
- **Paso 3:** Integrar "Encuentra la Motivación" como un refuerzo intermedio para motivar a los estudiantes a perseverar y superar desafíos.
- **Paso 4:** Culminar con "Aventura Social" donde las habilidades sociales y la empatía se consolidan con la motivación y la autorregulación trabajadas previamente.

Evaluación:

Emplear cuestionarios reflexivos y autoevaluaciones al finalizar el juego para que los estudiantes identifiquen cómo se sintieron al enfrentar desafíos y su disposición a seguir intentándolo.

Conclusión:

"Encuentra la Motivación" complementa de manera estratégica los otros juegos, proporcionando un punto de refuerzo crucial para la motivación interna, esta integración asegura que los estudiantes no solo se conozcan a sí mismos y manejen sus emociones, sino que también estén motivados para aplicar estas habilidades en sus relaciones interpersonales y en el manejo de sus desafíos diarios.

Conclusiones

Concluyendo que existe influencia entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la inteligencia emocional, basándonos que un aprendizaje acompañado de inclusión de las emociones del momento puede generar aprendizajes significativos, los cuales a su vez les permite desarrollar habilidades como: motivación, autoregulación, habilidades sociales, empatía, comunicación asertiva, fluidez verbal entre otras, mismas que ayudan al desarrollo de la IE y su accionar a lo largo de la vida.

A partir de la aplicación de instrumentos se identificó que un número considerable de los estudiantes se encuentran con niveles bajos de desarrollo de inteligencia emocional, es decir que muchos carecen de habilidades o herramientas necesarias para poder identificar, gestionar o controlar sus emociones en diversos contextos de sus vidas, generando un ambiente propenso a manipulación o aceptación social sin gestionar la toma de decisiones basadas en sus interés y beneficios propios.

Por otro lado la investigación permitió la identificación de diferentes actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes, dentro de estas es necesario mencionar los juegos de interacción, juegos simbólicos, de reglas y pedagógicos; mismos que se deben insertar en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde los docentes pasan a ser mediadores del conocimiento y gestores de habilidades, mejorando los niveles de autoestima, rendimiento académico y ambiente escolar.

Con todo lo antes mencionado se integró el diseño de un manual de actividades lúdicas las cuales permiten el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en la Unidad. Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Mushuk Yachay”, siendo necesario mencionar que se incorpora juegos digitales los cual son estructurados y atractivos para los mismos creando interés en realizar estas actividades lúdicas.

Recomendaciones

Una vez analizada toda la información se identifica la necesidad de capacitar a los docentes sobre la aplicación de actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes, empezando por la información científica de su concepto, características y componentes; posterior a su conceptualización impulsar acciones que generen beneficios, de esta manera desarrollar y fortalecer el nivel de inteligencia emocional de los estudiantes.

Realizar evaluaciones periódicas del nivel de inteligencia emocional de los estudiantes con el fin de identificar necesidades y en base a estas desarrollar programas, proyectos o acciones que generen cambios en el comportamiento, actitud y rendimiento académico en un tiempo establecido, estas deben ser acompañadas por el Departamento (DECE), brindando la orientación y apoyo emocional continuo.

Considerar la integración de actividades lúdicas conforme a la edad, contexto, y necesidad de los estudiantes, estas deben ser aplicadas en espacios que creen confianza, seguridad y proactividad, en los segmentos educativos se debe establecer la secuencia de las acciones para cumplir con dicha actividad y las normas a tomar en cuenta para el logro del objetivo planteado.

Realizar un plan de pilotaje de actividades y juegos digitales en las diferentes aulas de los estudiantes de octavo año, para evaluar la efectividad de la propuesta o realizar los ajustes necesarios, según las necesidades identificadas por los docentes.

Bibliografía

- Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica.
- Alonso-Serna, D. K. (2024). Tipos de aprendizaje. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 6(11), 36-37.
- Ausubel, D. P. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. Grune & Stratton.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- Daza Mejía, M.M., Fuentes Merello, A.D., Anchundia Arboleda, C.C., y Casquete Muñoz, R.B. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo del conocimiento*, 7(3), 462-478.
- Ferrer, J. M. R., León, A. M., Sánchez, R. C., & Rivera, P. R. (2023). Innovación educativa a través de la creación de breakouts online cooperativos. *Juan C. Figuereo Benítez*.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- García-Fernández, M., & Giménez-Mas, S. I. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.

- Goleman, D. (2022). *La inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual*. México: EDICIONES B.
- Gutierrez Rojas, J. R. (2021). *Inteligencia emocional adolescente: Una revisión sistemática*.
- Jumbo, J. J. C., & Bracho, A. J. L. (2023). Metodologías educativas para el desarrollo de competencias científicas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 7021-7048.
- León Correa, E., & Peña Herrera, B. (2022). *Psicología del aprendizaje y la memoria*. Editorial Abya-Yala.
- Mendoza, S. H., & Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín científico de las ciencias económico administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53.
- Meza, M. D. J. O. (2024). Teoría Constructivista y su Desarrollo en la Intervención Educativa. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 11(22), 26-27.
- Ortiz, D. J. M., Cañizares, C. M. S., Ortiz, W. R. M., & Carpio, K. W. M. (2023). Las actividades lúdicas y el estado emocional en estudiantes de educación básica superior. *ConcienciaDigital*, 6(1.4), 812-825.
- Ortiz-Mancero, M. F., & Núñez-Naranjo, A. F. (2021). Inteligencia emocional: evaluación y estrategias en tiempos de pandemia. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 5(11), 57-68.
- Pérez-León, G. (2022). Coeficiente Alfa de Cronbach: ¿Qué es y para qué sirve el Alfa de Cronbach. *GPL Research Consultores*, 1-4.
- Peña, M. D. V. P. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.
- Piaget, J. (1970). *Genetic Epistemology*. Columbia University Press.

- Real Martínez, S. M., Ramírez Fernández, S., Bermúdez Martínez, M., & Pino Rodríguez, A. M. (2020). Las metodologías empleadas en la innovación educativa.
- Ruiz Toro, F. (2020). Revisión teórica de la inteligencia emocional.
- Sanchez Condori, C. J. Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca-provincia de San Román-región Puno-Perú–2020.
- Sánchez-Domínguez, J. P., Ortega, S. E. C., & López, B. M. H. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 313-328.
- Santafé Chaustre, Á. C., & Corby Argumedo, A. A. (2021). *Lúdica didáctica como fundamento para el fortalecimiento de la inteligencia emocional y el manejo de conductas agresivas* (Doctoral dissertation, Corporación Universidad de la Costa).
- Serra, D. J. G. (2003). ¿qué es la inteligencia humana. *Revista cubana de Psicología*.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan.
- Vergara, H. G. A., García, Á. A. A., Meza, G. B. F., y Álvarez, S. V. D. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 42-49.
- Villamizar, G., & Donoso, R. (2013). Definiciones y teorías sobre inteligencia. *Revisión histórica. Psicogente*, 16(30).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Acta de tutoría definición tema

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

POSGRADO EXTENSIÓN QUITO

ACTA DE TUTORÍA DEFINICIÓN TEMA

Líneas Generales:

Este documento será habilitante para emitir la resolución de APROBACIÓN DE TEMAS DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Datos Informativos:

Maestrante: Lda. Verónica Elizabeth Guapulema Cusico

Ducente Tutor del Proyecto: Lic. Ma. Fernanda Granda, M. Sc.

Coordinador de Unidad de Titulación: Lda. David Rojas Londoño, M. Sc. - M.PNL

Paralelo: A1

Cohorte: MEILE 14

Tema de Trabajo de Titulación Aprobado

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Línea de Investigación

Innovación

Sub línea de Investigación

Aprendizaje

Fecha de suscripción del acta: 05 de marzo de 2024

Atentamente,


Tutor


Maestrante


Coordinador Unidad de Titulación

Validación de instrumentos



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA


Autora: Leda, Verónica Elizabeth Guapulema Cusheo

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Docentes. Está destinada a determinar la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "MUSHUK YACHAY" de la ciudad de Quito en el año lectivo 2023-2024

Nombre del validador /a: Carlos Arturo Ortega Yandun Fecha: 01/06/2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información de la utilización de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X				X
2	X		X		X		X		X				X
3	X		X		X		X		X				X
4	X		X		X		X		X				X
5	X		X		X		X		X				X
6	X		X		X		X		X				X
7	X		X		X		X		X				X
8	X		X		X		X		X				X
9	X		X		X		X		X				X
10	X		X		X		X		X				X
11	X		X		X		X		X				X
12	X		X		X		X		X				X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validar (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable		X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	MSc. Carlos Ortega				Cédula	1714954078		Fecha	01/06/2024				
Firma					Teléfono	09874651398		Mail	arturo.ortega@educacion.gob.ec				



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
Autora: Loda, Verónica Elizabeth Guapalema Cusheo

FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Estudiantes. Está destinada a determinar el nivel de Inteligencia emocional desarrollada en los en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "MUSHUK YACHAY" de la ciudad de Quito en el año lectivo 2023-2024.

Nombre del validador /a: Carlos Arturo Ortega Yandun Fecha: 01/06/2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre el nivel de Inteligencia emocional desarrollada en los en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ficha técnica del Instrumento

Nombre original:	EQI-YV BarOn Emotional Quotient Inventory.
Autor:	Reuven Bar-On
Procedencia:	Toronto – Canadá
Adaptación peruana:	Nelly Ugarriza Chávez y Liz Pajares. (2003).
Administración:	Individual o colectiva
Formas:	Completa y abreviada
Duración:	Sin límite de tiempo (Forma completa: 20 a 30 minutos aproximadamente y abreviada de 10 a 15 minutos).
Aplicación:	Niños y adolescentes entre 7 y 18 años
Puntuación:	Calificación computarizada
Significación:	Evaluación de las habilidades emocionales y sociales
Tipificación:	Baremos peruanos
Usos:	Educacional, clínico, jurídico, médico y en la investigación. Son usuarios potenciales aquellos profesionales que se desempeñan como psicólogos, psiquiatras, médicos, trabajadores sociales, consejeros, tutores y orientadores vocacionales.
Materiales:	Un disquete que contiene: cuestionarios de la forma completa y abreviada, calificación computarizada y perfiles

Baremo

Rangos	Pautas de interpretación
130 y más	Capacidad emocional y social atípica. Excelentemente desarrollada.
120 a 129	Capacidad emocional y social muy alta. Muy bien desarrollada.
110 a 119	Capacidad emocional y social alta. Bien desarrollada.
90 a 109	Capacidad emocional y social adecuada. Promedio.
80 a 89	Capacidad emocional y social baja. Mal desarrollada. Necesita mejorarse.
70 a 79	Capacidad emocional y social muy baja. Necesita mejorarse considerablemente.
69 y menos	Capacidad emocional y social atípica y deficiente. Nivel de desarrollo marcadamente bajo.



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Autora: Leda Verónica Elizabeth Guapulema Cushee

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Conjunto de habilidades personales e interpersonales que influyen en nuestra capacidad general para afrontar las demandas y presiones del medio ambiente, influyendo en el bienestar general y tener éxito en la vida; comprende las dimensiones: intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés, estado de ánimo general e impresión positiva. Ugarriza, (2003).	Puntaje obtenido a través del Inventario de Baron ICE NA, con respecto a las dimensiones: intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés, estado de ánimo general, e impresión positiva; considerándose el puntaje de 69 y menos como deficiente; de 70 a 79 muy baja; de 80 a 89 baja; de 90 a 109 adecuada; de 110 a 119 alta; de 120 a 129 muy alta y 130 y más excelentemente desarrollada.	Intrapersonal	Comprende emociones.
			Expresa sentimientos y emociones sin dañar
			Reconoce sus aspectos positivos y negativos.
		Interpersonal	Mantiene relaciones interpersonales.
			Demuestra escucha a los demás.
			Comprende sentimientos de los demás.
		Adaptabilidad	Demuestra flexibilidad en el manejo de sus actitudes.
			Se adapta con facilidad a los cambios ambientales.
			Aplica estrategias en la solución de problemas cotidianos.
		Manejo del estrés	Demuestra calma y tranquilidad ante situaciones adversas.
			Demuestra control de sus impulsos.
			Responde adecuadamente en eventos estresantes.
Estado de ánimo general	Se siente satisfecho con su vida.		
	Mantiene actitud positiva ante sentimientos negativos.		
	Es visionario y optimista.		
Impresión positiva	Expresa impresión positiva de sí misma.		

Aplicable	X	No aplicable			
Validado por	MSc. Carlos Ortega	Cédula	1714954078	Fecha	01/06/2024
Firma		Teléfono	0987465138	Mail	carlos.ortega@educacion.gob.ec

Formatos de instrumentos utilizados



INVENTARIO EMOCIONAL BarOn: NA
Adaptado por Dra. Nelly Ugarriza Chávez

INSTRUCCIONES

Lee cada oración y elige la respuesta que mejor te describe, hay cuatro posibles respuestas:

1. Muy rara vez
2. Rara vez
3. A menudo
4. Muy a menudo

Dinos cómo te sientes, piensas o actúas **LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO EN LA MAYORÍA DE LUGARES**. Elige una, y sólo UNA respuesta para cada oración y coloca un "X" sobre el número que corresponde a tu respuesta. Por ejemplo, si tu respuesta es "Rara vez", haz un "X" sobre el número 2 en la misma línea de la oración. Esto no es un examen; no existen respuestas buenas o malas. Por favor haz un "X" en la respuesta de cada oración.



		Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
1.	Me gusta divertirme.				
2.	Soy muy bueno (a) para comprender cómo la gente se siente.				
3.	Puedo mantener la calma cuando estoy molesto.				
4.	Soy feliz.				
5.	Me importa lo que les sucede a las personas.				
6.	Me es difícil controlar mi cólera.				
7.	Es fácil decirle a la gente cómo me siento.				
8.	Me gustan todas las personas que conozco.				
9.	Me siento seguro (a) de mí mismo (a).				
10.	Sé cómo se sienten las personas.				
11.	Sé cómo mantenerme tranquilo (a).				
12.	Intento usar diferentes formas de responder las preguntas difíciles.				
13.	Pienso que las cosas que hago salen bien.				
14.	Soy capaz de respetar a los demás.				
15.	Me molesto demasiado de cualquier cosa.				
16.	Es fácil para mí comprender las cosas nuevas.				
17.	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.				

		Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
18.	Pienso bien de todas las personas.				
19.	Espero lo mejor.				
20.	Tener amigos es importante.				
21.	Peleo con la gente.				
22.	Puedo comprender preguntas difíciles.				
23.	Me agrada sonreír.				
24.	Intento no herir los sentimientos de las personas.				
25.	No me doy por vencido (a) ante un problema hasta que lo resuelvo.				
26.	Tengo mal genio.				
27.	Nada me molesta.				
28.	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.				
29.	Sé que las cosas saldrán bien.				
30.	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.				
31.	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.				
32.	Sé cómo divertirme.				
33.	Debo decir siempre la verdad.				
34.	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.				
35.	Me molesto fácilmente.				
36.	Me agrada hacer cosas para los demás.				
37.	No me siento muy feliz.				
38.	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.				
39.	Demoro en molestarme.				
40.	Me siento bien conmigo mismo (a).				
41.	Hago amigos fácilmente.				
42.	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.				
43.	Para mí es fácil decirle a las personas cómo me siento.				
44.	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.				
45.	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.				

		Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
46.	Cuando estoy molesto (a) con alguien, me siento molesto (a) por mucho tiempo.				
47.	Me siento feliz con la clase de persona que soy.				
48.	Soy bueno (a) resolviendo problemas.				
49.	Par mi es difícil esperar mi turno.				
50.	Me divierte las cosas que hago.				
51.	Me agradan mis amigos.				
52.	No tengo días malos.				
53.	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.				
54.	Me fastidio fácilmente.				
55.	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.				
56.	Me gusta mi cuerpo.				
57.	Aun cuando las cosas sean difíciles, no me doy por vencido.				
58.	Cuando me molesto actúo sin pensar.				
59.	Sé cuándo la gente está molesta aun cuando no dicen nada.				
60.	Me gusta la forma como me veo.				



CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES				
OBJETIVO: Obtener datos estadísticos del grado de implementación de actividades lúdicas destinadas al desarrollo de la inteligencia emocional, para el proyecto investigativo con tema "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL"				
INSTRUCCIONES:				
Lea detenidamente el siguiente cuestionario.				
Marque con una x de acuerdo a lo solicitado dentro del recuadro correspondiente a los ítems generales.				
En el recuadro de las opciones de respuesta marque con una x de acuerdo a sus expectativas e intereses. 1 =Nunca / 2 = Casi nunca / 3 = A veces / 4 = Casi siempre/ 5 = Siempre				
ITEMES GENERALES				
TITULO PROFESIONAL	TERCER NIVEL		CUARTO NIVEL	PHD
AÑOS DE EXPERIENCIA	1 a 7		8 a 14	15 o más
GÉNERO	FEMENINO		MASCULINO	LGBT

N°	ITEMES ESPECÍFICOS	OPCIONES DE RESPUESTA				
		1	2	3	4	5
1	En mi práctica docente, incorporo actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional					
2	En mis planificaciones educativas integro actividades lúdicas para mis estudiantes.					
3	Desarrollo actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional en mis estudiantes.					
4	Realizo actividades lúdicas para mejorar la convivencia entre estudiantes.					
5	Utilizo regularmente actividades específicas para fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes.					
6	Considero que las actividades lúdicas son efectivas para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes.					
7	Tengo el conocimiento de metodologías activas para trabajar la inteligencia emocional en los estudiantes.					
8	Recibo suficiente apoyo de la institución educativa para implementar actividades lúdicas en mi aula.					

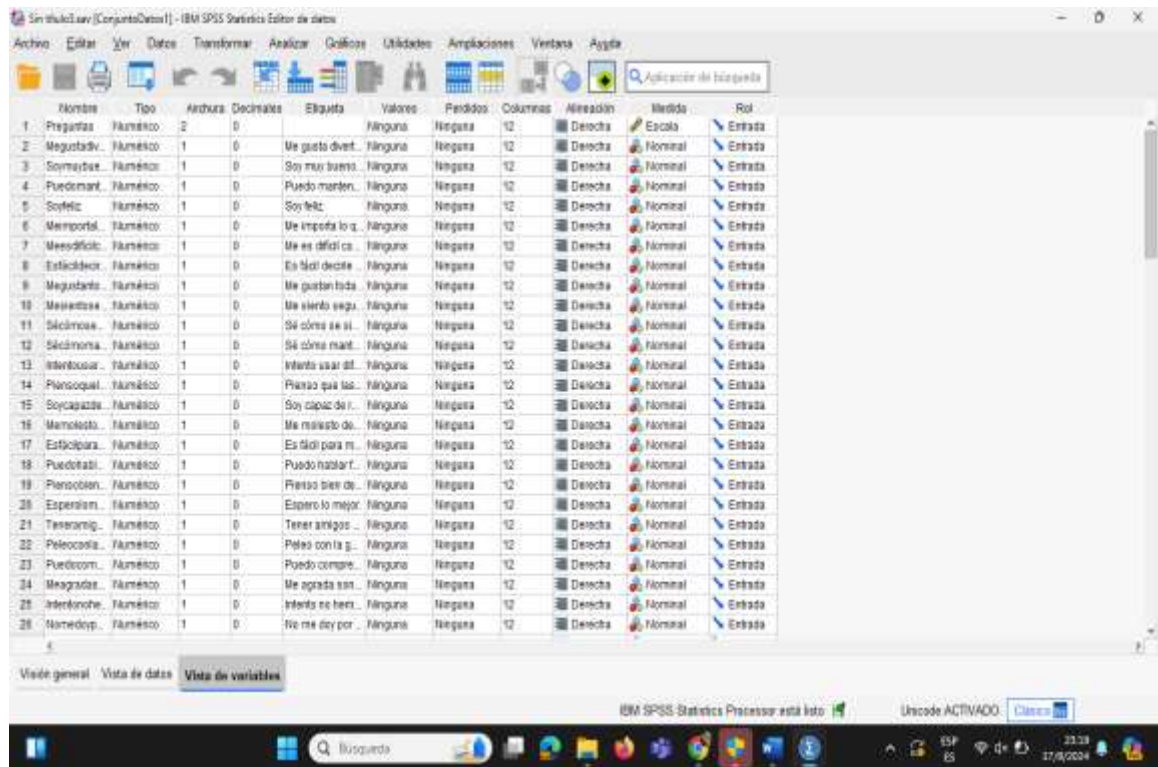
INDOAMÉRICA QUITO
Campus Quito
Machala y Sabanilla
(+593)2 382 6970

INDOAMÉRICA AMBATO
Campus Simón Bolívar
Bolívar 2035 y Guayaquil
[+593\)3 242 1452](tel:+59332421452)

Campus Manuela Sáenz
Av. Manuela Sáenz y Agramonte
(+593)3 258 5359

9	Considero que la capacitación en inteligencia emocional es importante para mejorar mi práctica docente.				
10	Las actividades de inteligencia emocional que implementa en mi aula contribuyen a mejorar el clima escolar.				
11	Los padres de familia muestran interés y participan en las actividades de sus hijos.				
12	Recomendaría a otros docentes la implementación de actividades lúdicas y de inteligencia emocional en sus aulas				

Análisis de confiabilidad – Alfa de Cronbach



Screenshot of IBM SPSS Statistics Editor de datos showing a list of variables for reliability analysis. The variables listed are:

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1. Preguntas	Númérico	2	0		Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Escala	Entrada
2. Me gustadiv.	Númérico	1	0	Me gusta diver.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
3. Soy meadiv.	Númérico	1	0	Soy muy bueno.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
4. Puedo mant.	Númérico	1	0	Puedo manten.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
5. Soy feliz	Númérico	1	0	Soy feliz	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
6. Me importa l.	Númérico	1	0	Me importa lo q.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
7. Me es difícil	Númérico	1	0	Me es difícil co.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
8. Es fácil decir	Númérico	1	0	Es fácil decir	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
9. Me gustan las	Númérico	1	0	Me gustan las	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
10. Me siento seg.	Númérico	1	0	Me siento seg.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
11. Sé cómo se si.	Númérico	1	0	Sé cómo se si.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
12. Sé cómo mant.	Númérico	1	0	Sé cómo mant.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
13. Intento usar af.	Númérico	1	0	Intento usar af.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
14. Pienso que los	Númérico	1	0	Pienso que los	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
15. Soy capaz de r.	Númérico	1	0	Soy capaz de r.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
16. Me muestro de	Númérico	1	0	Me muestro de	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
17. Es fácil para m.	Númérico	1	0	Es fácil para m.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
18. Puedo hablar f.	Númérico	1	0	Puedo hablar f.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
19. Pienso bien de	Númérico	1	0	Pienso bien de	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
20. Espero lo mejor	Númérico	1	0	Espero lo mejor	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
21. Tener amigos	Númérico	1	0	Tener amigos	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
22. Peleo con la g.	Númérico	1	0	Peleo con la g.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
23. Puedo compe.	Númérico	1	0	Puedo compe.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
24. Me agrada ser	Númérico	1	0	Me agrada ser	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
25. Intento ser hero.	Númérico	1	0	Intento ser hero.	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada
26. No me doy por	Númérico	1	0	No me doy por	Ninguna	Ninguna	12	Derecha	Nominal	Entrada

Resumen Log (Documento 1) - IBM SPSS Statistics View

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Aplicaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

Objeto: Resumen Log (Documento 1)

- Resumen Log (Documento 1)
 - Tabla
 - Resumen de procesamiento de casos
 - Estadísticas de fiabilidad
- Resumen Log (Documento 1)
 - Tabla
 - Resumen de procesamiento de casos
 - Estadísticas de fiabilidad

Objeto: Resumen Log (Documento 1)

- Resumen Log (Documento 1)
 - Tabla
 - Resumen de procesamiento de casos
 - Estadísticas de fiabilidad
- Resumen Log (Documento 1)
 - Tabla
 - Resumen de procesamiento de casos
 - Estadísticas de fiabilidad

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos válidos	88	100,0
Excluidos ^a	0	0
Total	88	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de ítems
.899	88

Fiabilidad

Resumen de procesamiento de casos

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos válidos	88	100,0
Excluidos ^a	0	0
Total	88	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach

N de ítems

.899 88

Eligir una de las opciones para activar

IBM SPSS Statistics Processor está lista. Unstable ACTIVADO. Día y hora: 11: 18: 10 AM 13/03/2024