



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD**

**“PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA
DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 221- DEL
DISTRITO DE MANCOS, PROVINCIA DE YUNGAY,
DEPARTAMENTO DE ANCASH”**

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OPTENER EL TÍTULO DE
ESPECIALISTA EN
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

SOLEDAD MARÍA JACHILLA FERNANDEZ

ASESORA:

HILDA SOTO CARRION

**HUARAZ-PERÚ
2018**



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD**

**“PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA
DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 221- DEL
DISTRITO DE MANCOS, PROVINCIA DE YUNGAY,
DEPARTAMENTO DE ANCASH”**

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OPTENER EL TÍTULO DE
ESPECIALISTA EN
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADO POR:

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis hijos Joseph y Jair, quienes son los pilares de mi esfuerzo de cada día para seguir luchando y esforzándome en esta constante vida.

AGRADECIMIENTO

A Dios, y a mis padres porque son las personas quienes me dieron su apoyo desinteresado el soporte y la comprensión para seguir con mis estudios.

INDICE

PRESENTACIÓN	06
---------------------------	-----------

CAPÍTULO I. MARCO REFERENCIAL

1.1. Marco Teórico.....	10
1.1.1. Referencias teóricas	10
1.1.2. Referencia conceptual.....	45
1.2. Propósito de Intervención	47
1.2.1. Objetivo General... ..	47
1.2.2. Objetivos Específicos... ..	47
1.3. Estrategias de la Intervención.....	48

CAPÍTULO II. CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada	52
2.2. Programación didáctica	66
2.3. Evaluación de Salida	114
2.4. Análisis e interpretación comparativa	131

CAPÍTULO III. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

3.1. Conclusiones.....	134
3.2. Recomendaciones	135
BIBLIOGRAFÍAS	136
ANEXOS	137

RESUMEN

El presente Trabajo Académico tuvo como objetivo, desarrollar la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial N° 221 del distrito Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash, a través de un programa de actividades lúdicas.

Se identificó la población objeto de estudio del presente trabajo, conformado por 22 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, al cual se le aplicó una evaluación de entrada, donde los resultados mostraron un nivel bajo de práctica de su inteligencia emocional, evidenciándose conductas inadecuadas en diferentes momentos y situaciones, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, así como en otros contextos dentro de la institución educativa.

La teoría que se maneja corresponde a la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, y el desarrollo de la inteligencia emocional indicado por Daniel Goleman, donde considera la Inteligencia Emocional, como el desarrollo de cinco rasgos: la autoconciencia, el autocontrol, la automotivación, la empatía y la competencia social

Por ello se desarrolló 15 sesiones de aprendizaje, basadas en un programa de actividades lúdicas para mejorar los aspectos de empatía, automotivación, competencia social, autoconciencia, autocontrol, lo que ayudó a la práctica y desarrollo de su inteligencia emocional en los niños de 5 años.

Finalmente se realizó la evaluación de salida, quedando demostrado que los estudiantes muestran un nivel alto de desarrollo de su inteligencia emocional, obteniendo un logro del 82% del total de la muestra, lo que constituye 18 estudiantes, quienes mejoraron su autonomía, autoestima y convivencia, por tanto mejoraron el nivel de desarrollo de su inteligencia emocional.

PRESENTACIÓN

El Distrito de Mancos es uno de los ocho que conforman la Provincia de Yungay, ubicada en la Región de Ancash, Mancos es considerado El corazón del Callejón de Huaylas por estar en el centro del mismo.

En el distrito de Mancos, se encuentra ubicado la Institución Educativa Inicial, N° 221, este distrito es el principal de la Provincia de Yungay, encontrándose situado en el margen derecho del Río Santa, al pie del coloso Nevado Huascarán, que es el monte dominante por su lado oriental y de cucho deshielo nace el Río Mancos, que atraviesa de este a oeste para afluir al Río Santa. Su situación geográfica es aproximadamente la siguiente: 9° - 36" de latitud sur y 77° 43'-28" de longitud oeste del meridiano de Greenwich. Su altitud es de 2,575 metros sobre el nivel del mar.

Mancos es un Distrito que sobrepasa los 50 km cuadrados. Limitando por el norte, con el Distrito de Ranrahirca, separados por la quebrada de Putucauchachín y un camino que baja de la estancia de Cochapampa, por el sur, con la Provincia de Carhuaz, mediante una línea imaginaria cuyo hito se encuentra en el sitio denominado Malpaso, por el este con la estancia de Cochapampa y Tumpa que pertenecen a la jurisdicción de Ranrahirca respectivamente, y la quebrada de Ulta, que lo separa de Yanama, y por el oeste con los distritos de Shupluy y Cascapara de la margen izquierda del Santa.

Mancos, debido a su situación y orografía, goza de un delicioso y excelente clima que proporciona vida sana a sus habitantes y origina la variedad de sus productos agrícolas. Varía según sus diversas alturas entre el valle y la cordillera. Pero se caracteriza especialmente por tener un clima templado y seco y en la época de estiaje y tornándose relativamente algo caluroso y un tanto húmedo, en la temporada de lluvias, dejándose sentir en el sur este. El frío de la puna, en cambio en el nor oeste, el calor sofocante de la proximidad de la costa.

La Institución Educativa Publica Inicial, N° 221, de Mancos, se encuentra ubicada en el Jr. Lorenzo Soriano s/n, barrio Huarupampa provincia de Yungay, Región de Ancash, en sus orígenes fue creada por Resolución Directoral Regional N°14143 del 13 de junio del año1969 por iniciativa de la autoridades de la

comunidad, siendo la primera directora la profesora Eliria Chávez Alegre y trabajando como docentes Ernestina Figueroa Montañez e Irma Figueroa Ángeles.

El terreno en donde funciona la Institución Educativa Inicial, N° 221, cuenta con área de 1200 m². Distribuidos en los siguientes ambientes, los cuales están contruidos de material rustico, material noble y módulos prefabricados. En la actualidad, cuenta con aulas contruidas de material adobe una parte y de material noble de dos ambientes donde se realizan actividades pedagógicas diariamente con los niños y niñas en el turno de la mañana, cuenta con un patio, así mismo cuenta con comedor baterías de servicios higiénicos especialmente condicionado para niños y niñas, además del personal docente. Cuenta con servicio de agua potable, desagüe y luz eléctrica buscando estudiar en ambientes cómodos e idóneos, siendo esta una de las fortalezas que caracterizan a la institución.

Así como hay una organización de los docentes para el mejor desarrollo de la institución educativa, también encontramos una buena organización de los padres de familia, quienes se dedican al cultivo de productos de pan llevar, y los padres realizan trabajos de choferes de moto-taxi, y gracias al trabajo de escuela de padres, han sabido entender el rol que les corresponde en la educación de sus menores hijos, involucrándose de manera activa en las actividades educativas.

Al seleccionar el aula respectiva se pudo realizar la observación de las actividades de aprendizaje, valiéndonos de una lista de cotejo, como instrumento de evaluación, con la cual se realizó el diagnóstico; además se complementó la información con los registros de evaluación, facilitada por la docente de aula, así como de la observación directa, se pudo detectar algunos conflictos que presentan los niños y niñas del aula de 5 años, en cuanto a las relaciones interpersonales con sus pares, evidenciándose conductas inadecuadas en diferentes momentos y situaciones, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, así como en otros contextos dentro de la institución educativa, producto de ello se presentan conflictos durante la convivencia escolar, mostrando patrones de conducta social inadecuados, no respetando normas de comportamiento, lo que ha generado conflictos sociales entre los alumnos, así como dificultad para desarrollar otros aprendizajes, debido a comportamientos inadecuados.

Frente a esta situación se pudo deducir la necesidad de aplicar un Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años, para mejorar la convivencia escolar, y por ende la mejora

de sus aprendizajes en las diferentes áreas; a partir de un trabajo realizado con un grupo de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 221-Mancos.

La teoría que se maneja corresponde a la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, y el desarrollo de la inteligencia emocional indicado por Daniel Goleman, son aspectos que permiten que los niños mejoren su convivencia, a través del desarrollo de actividades lúdicas y significativas, generando mejores aprendizajes.

El Trabajo Académico en su estructura presenta tres partes:

La primera referida a la referencia teórica, conceptual y la segunda al cuerpo capítular. Además cuenta con conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

En la parte I: denominada Referencia Teórica, trata de reunir referencias conceptuales y plantear aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

En la parte II: titulada Contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de actividades de aprendizaje significativo para el desarrollo de la Inteligencia emocional para mejorar la convivencia escolar, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.

En la parte III: se encuentran las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Por último, resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta busca dirigir su accionar hacia el perfeccionamiento del profesorado del nivel inicial comprometido en la solución de los problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la inteligencia emocional, lo que permitirá un comportamiento adecuado para una mejor convivencia escolar.

I. MARCO REFERENCIAL

I. MARCO REFERENCIAL.

1.1. REFERENCIA TEORICA-CONCEPTUAL.

1.1.1 TEORIA SOCIAL DEL APRENDIZAJE

No existe un único concepto a cerca de las emociones, a lo largo de la historia de la humanidad, ha habido tantos conceptos como emociones en sus más amplias expresiones, por lo cual, trataremos de hacer un paneo en algunas de estas definiciones a cerca de las emociones, tratando de rescatar diferencias y similitudes en los diferentes autores.

Según Redorta y Cols (2006), las emociones son: aquellos estados y percepciones, de los estímulos internos y externos, en una suerte de acercamiento y adaptación frente a cualquier cambio o adversidad, con el cual tengamos que enfrentarnos en nuestra vida cotidiana.

Plutchik (1980), sugiere que deberíamos estudiar una emoción, como una respuesta conductual objetiva, este mismo autor logra reunir, 28 definiciones con diferencias y similitudes entre sí, donde algunas de ellas se centran en aquellos aspectos más relacionados con lo conductual, mientras que otras se centran en los aspectos puramente fisiológicos.

En un principio, Salovey y Mayer (1996) plantearon las emociones como elementos que modifican y desordenan la mente, idea esta que debió ser modificada, ya que se observó que incluso algunas situaciones intensas, podrían servir de estímulo en los procesos de aprendizaje y que no necesariamente implican desorden.

Bisquerra (2003, p.12) afirma que las emociones son: "...un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno" mientras que para Frijda (2004) dice "que la verdadera importancia de las emociones es la identificación y valoraciones acerca de hechos que puedan significar más relevantes en nuestras vidas".

Fredrickson (2001) considera las emociones como tendencias de respuestas , cuyo poder adaptativo va acompañado de ciertas manifestaciones fisiológicas dentro de las cuales destacamos la importancia de las expresiones faciales como facilitadoras en los procesos de interacción, así como fuentes de información acerca de los propios estados emocionales para uno mismo y para el entorno.

Las emociones, constan de tres componentes principales, que son: de naturaleza neurofisiológico, cognitivo y de comportamiento.

Algunos de los aspectos más notorios de los componentes neurofisiológicos tienen que ver con la función de respuesta y pueden manifestarse en forma de sudoración, taquicardia, respiración etc. Estás suelen ser de carácter involuntario a los cuales no podemos controlar a nuestro antojo, pero si pueden llegar a ser inducidas por diferentes técnicas de relajación, como por ejemplo "Mindfulness". (Enríquez, 2011)

En segundo lugar, lo cognitivo hace referencia a la manera en la cual valoramos nuestras experiencias y vivencias subjetivas, de lo cual el autor dice: “El componente cognitivo hace que califiquemos un estado emocional y le demos un nombre” (Enríquez, 2011, p.26).

Por este mismo hecho y buscando ejercer una correspondencia en el desarrollo tenemos como trabajo evocar en los niños y niñas una interacción personal con sus pares, demostrando así en la práctica sus habilidades en el proceso de aprendizaje mediante los estímulos de juegos lúdicos, desarrollando de esta manera la inteligencia emocional y siendo así, recreativos donde los niños y niñas puedan disfrutar, recrear y aprender las distintas capacidades que permiten expresar y manifestar sus características y fortalezas en la inteligencia emocional buscando y encontrando una madurez dentro del desfase, y formando niños y niñas más seguros de sí mismos.

Uno de los enfoques más relevantes para la interacción de los niños y niñas nos demuestra la teoría del aprendizaje social quien plantea Albert Bandura. La persona se determina por las emociones y los sentimientos, donde intervienen el ambiente, el comportamiento y el proceso psicológico donde se fomenta la observación, la atención, la reproducción motora y la motivación. Todo esto conlleva a las capacidades lógicas, la fantasía y la imaginación de los niños y niñas porque está basado en la interacción donde tiene la influencia del entorno y se adapta para desenvolverse en el medio.

Estos procesos son consolidados mediante su aprendizaje de los niños y niñas durante el juego lúdico como parte formativa de sus habilidades con valores y hábitos para ser creativos.

Otra de las características de esta intervención es de Daniel Goleman la inteligencia emocional se relaciona con el pensamiento y el sentimiento en la cual los niños deben ser capaces de ser autónomos y capaces de tomar decisiones, conocer sus fortalezas y debilidades saber comprender y escuchar a los demás, darse impulsos motivadores y así desenvolverse en el campo con satisfacción y éxito.

Basados en esa práctica desarrollamos hábitos de convivencia mediante los juegos lúdicos para que consolide su conocimiento, haciendo una construcción colectiva y dinámica donde tiene la libertad y la creatividad para desarrollarse siendo críticos y autocríticos. Esta es una manera donde el niño aumenta su autoestima y autoconfianza llegando a la etapa de la maduración donde podrá resolver conflictos. Exteriorizando sus miedos alegrías y sentimientos.

La característica de esta inteligencia emocional se desarrolla como la acción intrapersonal donde el niño y la niña va aprender a valorarse así mismo teniendo la suficiente confianza y la autoestima.

En la inteligencia interpersonal es cuando el niño y la niña tiene la capacidad de comprender y escuchar a los demás regulando sus emociones, y de esa manera aprendiendo a vivir con los demás interactuando democráticamente, y demostrando la tolerancia hacia los demás reconociendo su manera de pensar y sentir en su entorno.

El conductismo, con su énfasis sobre los métodos experimentales, se focaliza sobre variables que pueden observarse, medirse y manipular y rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible. En el método experimental, el procedimiento estándar es manipular una variable y luego medir sus efectos sobre otra. Todo esto conlleva a una teoría de la personalidad que dice que el entorno de uno causa nuestro comportamiento.

Albert Bandura a través de sus observaciones en el comportamiento humano, sugirió que el ambiente causa el comportamiento; pero que el comportamiento causa el ambiente también. Definió este concepto con el nombre de determinismo recíproco: el mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente.

En su teoría también consideró a la personalidad como una interacción entre tres "cosas": el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de la persona. Estos procesos consisten en nuestra habilidad para abrigar imágenes en nuestra mente y en el lenguaje.

El núcleo fuerte de la especie humana, es el aprendizaje por observación (modelado) y la autorregulación. Bandura con su estudio del muñeco bobo, el cual lo hizo a partir de una película de uno de sus estudiantes, donde una joven estudiante solo pegaba a un muñeco bobo (muñeco inflable), gritando “estúpido”, le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo y demás acciones gritando varias frases agresivas.

Bandura enseñó la película a un grupo de niños de una guardería, quienes saltaron de alegría al verla. Posteriormente se les dejó jugar, en el salón de juego, donde había un muñeco bobo, es así que los niños en coro golpearon con descaro al muñeco, realizando las mismas acciones que la joven de la película, en otras palabras, imitó de manera precisa a la joven.

A este fenómeno Bandura llamó aprendizaje por observación o modelado y su teoría usualmente se conoce como la Teoría Social del aprendizaje. Bandura llevó a cabo un largo número de variaciones sobre el estudio, el modelo era recompensado o castigado de diversas formas de diferentes maneras; los niños eran recompensados por sus imitaciones; el modelo se cambiaba por otro menos atractivo o menos prestigioso y así sucesivamente. Para confirmar su teoría con el experimento donde una chica pegaba a un payaso de verdad, cuando los niños se encontraron frente a un payaso real, procedieron a darle golpes, imitando lo observado. Todas estas variantes permitieron a Bandura establecer que existen ciertos pasos para el proceso de modelado: atención, retención, reproducción motora, motivación.

La teoría del aprendizaje social se deriva del trabajo de Cornell Montgomery (1843-1904), quien propuso que el aprendizaje social tenía lugar a través de cuatro etapas principales:

- a) Contacto cercano
- b) Imitación de los superiores
- c) Comprensión de los conceptos
- d) Comportamiento del modelo a seguir

Julian B. Rotler se distanció de las teorías basadas en la psicosis y del conductismo radical y desarrolló una teoría del aprendizaje basada en la interacción. En *social Learning and Clinical Psychologí* (1954), Rotler sugiere que el resultado de la conducta tiene un impacto en la motivación

de las personas para realizar esa conducta específica. Las personas desean evitar las consecuencias negativas, y obtener las positivas. Si uno espera un resultado positivo de una conducta, o piensa que ha una alta posibilidad de que produzca un resultado positivo, entonces habrá más posibilidades de ejecutar dicha conducta. La conducta se refuerza, con consecuencias positivas, llevando a la persona a repetirla. Esta teoría del aprendizaje social sugiere que la conducta es influenciada por factores o estímulos del entorno, y con únicamente por los psicólogos.

Albert Bandura (1977) expandió la idea de Rotter, al igual que la de un trabajo anterior de Miller y Dollard (1941), y se relaciona con las teorías del aprendizaje social de Vygotsky y Lave. Su teoría comprende aspectos del aprendizaje cognitivo y conductual. El aprendizaje conductual presupone que el entorno de las personas causa que éstas se comporten de una manera determinada. El aprendizaje cognitivo presupone que los factores psicológicos son importantes influencias en las conductas de las personas. El aprendizaje social sugiere que una combinación de factores del entorno (sociales) y psicológicos influyen en la conducta. La teoría del aprendizaje social señala tres requisitos para que las personas aprendan y modelen su comportamiento: retención (recordar lo que uno ha observado), reproducción (habilidad de reproducir la conducta) y motivación (una buena razón) para querer adoptar esa conducta.

A comienzos de la década de 1960 realiza un experimento clásico sobre aprendizaje y agresión; un grupo de niños en edad preescolar observa una película en que un adulto golpeaba una muñeca de plástico con un martillo, la tiraba al aire, la pateaba y la abofeteaba. Después se deja a cada niño jugando solo en una habitación con juguetes dentro de los cuales estaba la muñeca; como muestran las imágenes muchos de los pequeños que habían visto la película imitaron el comportamiento del adulto e incluso idearon modos nuevos de golpear a la muñeca, los que no vieron la película no mostraron ninguna de las conductas agresivas del adulto. El experimento demuestra que los niños aprenden conductas agresivas por la pura observación de los demás.

En definitiva, la “imitación” es una conducta conocida desde que se tiene registros históricos, e inclusive ha sido observada en animales, siendo un

aspecto sofisticado de su inteligencia. Es un modelo muy evolucionado del conductismo que destaca la posibilidad de aprender conductas siguiendo modelos vistos en otras personas con las que se identifican, sin necesidad de práctica. Es esa falta de necesidad de practicar para aprender, la que se constituye una quiebra con el paradigma skinneriano, para el cual las conductas se establecen por refuerzo exclusivamente.

En el aprendizaje social, el refuerzo es de otra índole y se basa en procesos imitativos cognitivos del sujeto que aprenden con el modelo. En los primeros años, los padres y educadores serán los modelos básicos a imitar. Uno de los conceptos más interesantes expuestos es el aprendizaje activo (aquellos conocimientos que se adquieren al hacer las cosas).

Por el solo hecho de ver lo que otros hacen y las consecuencias que tienen por su comportamiento, se aprende a repetir o evitar esa conducta. Lo que se propone es que no todo el aprendizaje se logra experimentando personalmente las acciones. Albert Bandura también dice que, al ver las consecuencias positivas o negativas de las acciones de otras personas, las llevamos como si fueran nuestra propia experiencia entre otras circunstancias.

Son muchos los ejemplos de cómo los niños observan e imitan a sus padres y aprenden de lo que les sucede a sus hermanos, cuando éstos son regañados o premiados, y entonces rigen su actuación con base en sus observaciones. Así se aprenden los valores y las normas sociales, que son adecuadas o no según cada cultura, como manejar los impulsos agresivos, como prestar y compartir las cosas. Estos procesos se dan toda la vida.

El funcionamiento psicológico consiste en una interacción recíproca, continua (acción mutua), entre el comportamiento personal y el determinismo del medio ambiente. Es decir, existe un determinismo recíproco donde los factores individuales (procesos psicológicos), de comportamiento (conducta) y ambientales operan como factores determinantes entre sí. Hay situaciones en que los factores ambientales constituyen más fuertes de un comportamiento y hay otras en que los factores individuales determinan el curso de los sucesos ambientales.

Las personas con su interacción producen condiciones ambientales que, a su vez, afectan a su comportamiento. Por otra parte, las experiencias generadas por el comportamiento también determinan la cognición del sujeto. Cuando las condiciones ambientales obligan a emitir una cognición determinada, éstas se convierten en los principales determinantes del comportamiento. Por otra parte, las experiencias generadas por el comportamiento también determinan la cognición del sujeto. Cuando las condiciones ambientales obligan a emitir una cognición determinada, éstas se convierten en los principales determinantes del comportamiento, sin embargo, cuando los imperativos de la situación son débiles, los factores personales son los que actúan determinando el comportamiento. Desde esta perspectiva, la preocupación por descubrir si la causa última es el comportamiento o el ambiente suele resultar inútil, la que el mismo evento puede ser un estímulo, una consecuencia o un refuerzo ambiental.

El aprendizaje social funciona mediante cuatro subfunciones que comprenden procesos de atención, retención, reproducción y motivación. Es necesario comprender que este tipo de aprendizaje no es una reproducción mimética de acciones específicas, más bien, implica internalizar la información transmitida por los modelos específicos acerca de las estructuras y los principios que gobiernan la conducta. Una vez que el individuo aprende los principios guía, puede utilizarlos para generar versiones nuevas de la conducta que trascienden lo que ha sido visto u oído.

Cuando se ha estado expuesto a modelos que difieren en sus estilos de pensar y comportarse, los observadores raramente siguen exclusivamente el patrón de conducta de una sola fuente. Ni adoptan todos los atributos ni siquiera de los modelos preferidos. Más bien, los observadores combinan varias características de diversos modelos en nuevas amalgamas que difieren de las fuentes individuales modeladas. Así, dos observadores pueden construir, mediante el modelado, nuevas formas de conducta totalmente nuevas que difieran una de otra combinando selectivamente diferentes características de los modelos variantes.

Otros aspectos importantes de la teoría es la autorregulación; al ejercer influencia auto reactiva los individuos adoptan estándares de mérito y

moral, monitorizan su conducta, la juzgan en relación a sus estándares personales y las circunstancias de la situación, y reaccionen evaluándose personalmente en relación con ellos.

La motivación y los logros humanos están gobernados no solamente por incentivos materiales, sino también por incentivos de autovaloración unidos a estándares personales.

Así mismo el concepto de la autoeficacia, que trata de las percepciones que una persona tiene sobre su propia capacidad para actuar a un nivel determinado para realizar una tarea concreta. Nuestro comportamiento viene determinado por las respuestas que realizamos de lo que aprendemos ante determinados estímulos que provienen de nuestro entorno social.

La teoría del aprendizaje social considera la autoeficacia como un mecanismo que media entre la motivación y la conducta. Esta teoría tiene como principio clave el determinismo recíproco.

La persona al recibir información nueva, la procesa y va creando una percepción sobre que capacidades tiene en las diferentes situaciones a las que se enfrenta; nos damos cuenta de que las expectativas de eficacia vienen determinadas por cogniciones actuales, específicas y cambiantes que se van formando a partir de experiencias pasadas, que proyectan pensamientos en el futuro e influyen en el presente.

Es así que los logros de ejecución son las fuentes que más influencia tiene en la formación de expectativas de eficacia, ya que se basa en las propias experiencias de realización personal. Si estas experiencias han sido percibidas repetidamente como éxito, entonces aumentan las expectativas de eficacia; y si han sido percibidas como fracasos reducirán las expectativas de eficacia.

La influencia de estas experiencias también depende de la dificultad de la tarea, del esfuerzo realizado, de la cantidad de consejos recibidos del exterior, y la atribución que hacen a estos éxitos y fracasos.

En segundo término, el modelado que son las conductas realizadas por otros, que llevan consigo una determinada consecuencia, orientándonos

sobre nuestra propia capacidad, es lo que llamamos aprendizaje por observación.

El ser humano aprende gran parte de las conductas nuevas por observación, modelando o alterando su actuación al observar cómo se ejecuta la acción, y así poco a poco adecuando su acción al estereotipo que le hemos fijado.

En tercer término, la persuasión verbal como fuente de motivación suele ser débil y corta, ya que no se basa en la experiencia personal. Se trata de mandatos o directrices que te da un líder o entrenador. Para que estas técnicas sean efectivas, la persuasión ha de venir de una persona de credibilidad, prestigio y alto nivel de conocimientos sobre el tema en cuestión, ya que sino la persona no la aceptará.

En cuarto término, el estado fisiológico se trata del nivel y calidad de la activación fisiológica, que si cambia, puede producir cambios sobre la conducta del individuo. Esto dependerá de cómo la interprete el individuo, ya que esta activación puede ser interpretada como de mejor momento o peor momento (provocándole ansiedad) para realizar una acción, dependiendo de la persona.

Teoría de las inteligencias múltiples: Howard Gardner

Howard Gardner, quien en 1983 propuso su famoso modelo denominado “inteligencias múltiples” que incluye 7 tipos de inteligencias, entre las cuales se menciona la Inteligencia Emocional.

El término “inteligencia emocional” fue utilizado por primera vez en 1990 por los Psicólogos Peter Salovey de la Universidad de Harvard y John Mayer de la Universidad de New Hampshire. Se lo empleó para describir las cualidades emocionales que parecer tener importancia para el éxito. Estas pueden incluir:

- La empatía
- La expresión y comprensión de los sentimientos
- ☐ El control de nuestro genio
- ☐ La independencia
- La capacidad de adaptación
- La simpatía

- ☐ Las capacidades de resolver los problemas den forma interpersonal.
- ☐ La persistencia
- ☐ La cordialidad
- ☐ La amabilidad
- ☐ El respeto.

Daniel Goleman con su Libro Inteligencia Emocional quien mencionó lo siguiente según lo indicado por Gardner, refiriéndose a la Inteligencia Emocional como el desarrollo de cinco rasgos: la autoconciencia, el autocontrol, la automotivación, la empatía y la competencia social. Las personas con estas competencias presentan las siguientes características:

- Saben qué emociones están sintiendo y por qué.
- Comprenden los vínculos existentes entre sus sentimientos, pensamientos, sus palabras y acciones.
- Conocen el modo en que sus sentimientos influyen sobre su rendimiento.
- Tienen conocimientos de sus valores y sus objetivos vitales.
- Son conscientes de sus puntos fuertes y de sus debilidades.
- Reflexionan y son capaces de aprender de la experiencia.
- Cuentan con un sentido del humor que les ayuda a tomar distancia de sí mismos.
- Manifiestan confianza y poseen “presencia”
- Pueden expresar puntos de vista impopulares y defender sin apoyo de nadie lo que consideran correcto.
- Son emprendedores y capaces de asumir decisiones importantes a pesar de la incertidumbre y de las presiones.

Es así que Goleman, quien es el que más estudió a Gardner, concluye que el Coeficiente Intelectual no es un buen predictor del desempeño exitoso. La inteligencia pura no garantiza un buen manejo de las vicisitudes que se presentan y que es necesario enfrentar para tener éxito en la vida.

La Inteligencia Académica tiene poco que ver con la vida emocional, las personas más inteligentes pueden hundirse en los peligros de pasiones

desenfrenadas o impulsos incontrolables. Existen otros factores como la capacidad de motivarse y persistir frente a decepciones, controlar el impulso, regular el humor, evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, mostrar empatía, y otros, que constituyen un tipo de Inteligencia distinta a la Racional y que influyen más significativamente en el desempeño en la vida.

El concepto de "Inteligencia Emocional" enfatiza el papel preponderante que ejercen las emociones dentro del funcionamiento psicológico de una persona cuando ésta se ve enfrentada a momentos difíciles y tareas importantes: los peligros, las pérdidas dolorosas, la persistencia hacia una meta a pesar de los fracasos, el enfrentar riesgos, los conflictos con un compañero en el trabajo. En todas estas situaciones hay una involucración emocional que puede resultar en una acción que culmine de modo exitoso o bien interferir negativamente en el desempeño final. Cada emoción ofrece una disposición definida a la acción, de manera que el repertorio emocional de la persona y su forma de operar influirá decisivamente en el éxito o fracaso que obtenga en las tareas que emprenda.

Este conjunto de habilidades de carácter socio-emocional es lo que Goleman definió como **Inteligencia Emocional**

La Inteligencia emocional:

Es la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.

En base a ello la inteligencia emocional nos permite desarrollar:

- **Capacidad para el autor reflexión:** capacidad que nos permite identificar las propias emociones y regularlas de forma apropiada.
- **Habilidad para reconocer lo que los demás están pensando y sintiendo:** habilidades sociales, empatía, asertividad, comunicación no verbal, entre otras.

Componentes de la Inteligencia emocional:

- **Conciencia emocional de uno mismo:** ser consciente de nuestros estados de ánimo, y los pensamientos que tenemos acerca de esos estados de ánimo.

- **Autocontrol emocional:** capacidad para manejar las emociones de forma apropiada, teniendo buenas estrategias de afrontamiento a situaciones estresantes, capacidad de autogenerarse emociones positivas.
- **Competencia social:** es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas, lo que implica habilidades sociales, capacidad de comunicación, empatía, respeto, asertividad.
- **Competencia para la vida y el bienestar:** habilidad para afrontar satisfactoriamente los desafíos de la vida, adoptando comportamientos apropiados y responsables. Dentro de esta competencia podemos incluir la habilidad para fijar objetivos realistas, toma de decisiones, búsqueda de recursos y ayuda, etc.

Importancia de la Inteligencia emocional:

La competencia emocional es una capacidad muy valorada, diversos estudios han mostrado que una de las competencias fundamentales en la consecución del éxito profesional es la competencia emocional.

La inteligencia o cociente intelectual parece que predice el 20% de los factores determinantes de éxito; el 80% restante parece que depende en gran medida de la inteligencia emocional.

La inteligencia emocional se logra desarrollar cuando el individuo, logra desarrollar:

La empatía:

Es la capacidad de experimentar y comprender las emociones que otra persona está sintiendo. Es una actividad que se asienta en el hecho de compartir el estado emocional de la otra persona.

Entender por qué los demás se sienten como se sienten, constituye el fundamento básico de la capacidad para establecer relaciones sociales exitosas.

Según Rosenthal, los elementos que permiten la aparición de la empatía son: la atención, la sensación de bienestar mutua, la coordinación no verbal.

Optimismo:

El optimismo y la esperanza, al igual que la impotencia y la desesperación, pueden aprenderse. Detrás de los dos existe lo que los psicólogos denominan autoeficacia, la creencia de que uno tiene el control de los acontecimientos de su vida y puede hacer frente a los problemas en la medida en que se presenten.

El optimismo es tener una fuerte expectativa de que, en general, las cosas irán bien a pesar de los contratiempos y de las frustraciones. El optimismo es una actitud que impide caer en la apatía, la desesperación o la depresión frente a las adversidades. Siempre y cuando se trate de un optimismo realista.

Cualidades de la inteligencia emocional:

Este conjunto de habilidades de carácter socio-emocional es lo que Goleman definió como **Inteligencia Emocional**.

Esta puede dividirse en dos áreas:

- **Inteligencia Intra-personal:** Capacidad de formar un modelo realista y preciso de uno mismo, teniendo acceso a los propios sentimientos, y usarlos como guías en la conducta.
- **Inteligencia Inter-personal:** Capacidad de comprender a los demás; qué los motiva, cómo operan, cómo relacionarse adecuadamente. Capacidad de reconocer y reaccionar ante el humor, el temperamento y las emociones de los otros.

Podríamos caracterizar la inteligencia emocional como la capacidad para conocer y controlar las emociones propias y ajenas, con el fin de obtener determinados fines.

Las principales cualidades de la inteligencia emocional son cinco: conciencia de uno mismo, equilibrio anímico, motivación, control de los impulsos y sociabilidad.

- **Conciencia de uno mismo.** - Es la capacidad de reconocer los propios sentimientos, emociones o estados de ánimo.

La importancia de conocer nuestras emociones reside en el hecho de que a partir de allí podemos controlarlas, pudiendo modificar los estados de ánimo desfavorables. Las emociones no consientes, suelen, en efecto, traicionarnos, y si estamos bajo su influjo sin ejercer sobre ellas un cierto control, podremos fracasar en una entrevista laboral o en cualquier otra situación que represente un escalón hacia el éxito. Las tres cualidades siguientes se refieren, precisamente, a la posibilidad de controlar los estados de ánimo.

- **Equilibrio anímico.** - Goleman llama así a la capacidad de control del mal humor para evitar sus efectos perjudiciales, entendidos estos en términos de conductas indeseables.

El ejemplo típico es la ira, uno de las emociones más difíciles de controlar. En este momento podremos recurrir a nuestra inteligencia emocional, y, más concretamente, a varios recursos para controlar la ira. Goleman cita por lo menos cuatro de ellos:

- a) Reconsideración: lo que implica interpretar la situación de una manera más positiva. Pensar, por ejemplo, que el conductor que se interpuso en nuestro camino estaba apurado porque debía atender una emergencia.
- b) Aislamiento: alejarse de la situación y estar unos momentos a solas, con el fin de obtener serenidad.
- c) Distracción: hacer otra cosa, como por ejemplo salir a dar un paseo a pie.
- d) Técnicas de relajación como la respiración profunda o la meditación también ayudan.

La respiración profunda no debe ser confundida con respirar pausadamente cuando se experimenta la cólera, ya que parece haberse constatado que este es uno de los peores remedios, por cuanto la oxigenación estimula el sistema nervioso y empeora el mal humor.

Estos recursos son también útiles en otros casos de sentimientos y emociones igualmente indeseables, como la ansiedad o la depresión.

- **Motivación.** - Es la capacidad para auto inducirse emociones y estados de ánimo positivos, como la confianza, el entusiasmo y el optimismo.

Señala Goleman que la predisposición al optimismo o al pesimismo puede ser innata, pero la práctica puede revertir esta situación si la persona es capaz de detectar el pensamiento derrotista y reconsiderar el problema desde un ángulo menos sombrío.

- **Control de los impulsos.** - Goleman define esta cualidad de la inteligencia emocional como la capacidad de aplazar la satisfacción de un deseo en aras de un objetivo.

- **Sociabilidad.** - Si las cuatro cualidades anteriores tienen relación con el conocimiento y el control de las propias emociones, la sociabilidad tiene que ver en cambio con el conocimiento y control de las emociones y estados de ánimo de los demás.

En este punto, Goleman nos dice que cuanto más hábiles seamos para interpretar las señales emocionales de los demás (muchas veces sutiles, casi imperceptibles), mejor controlaremos las que nosotros mismos transmitimos.

Las emociones

Un diccionario de psicología define la emoción como esa determinada **categoría de experiencias**, para las que utilizamos las más dispares expresiones lingüísticas: amor, odio, ira, enojo, frustración, ansiedad, miedo, alegría, sorpresa, desagrado y otras.

Son un **estado complejo** que incluye una percepción acentuada de una situación y objeto, la apreciación de su atracción y repulsión consciente y una conducta de acercamiento o aversión. Etimológicamente emoción proviene de movere que significa moverse, más el prefijo "e" que significa algo así como "movimiento hacia".

Veamos **cuáles son** la más importante y hacia dónde nos mueven, relacionándolas con el aprendizaje.

- La **ira** nos predispone a la defensa o la lucha, se asocia con la movilización de la energía corporal a través de la tasa de hormonas en sangre y el aumento del ritmo cardíaco y reacciones más específicas de

preparación para la lucha: apretar los dientes, el fluir de la sangre a las manos, cerrar los puños (lo que ayuda a empuñar un arma).

- **El miedo** predispone a la huida o la lucha, y se asocia con la retirada de la sangre del rostro para que fluya por la musculatura esquelética, facilitando así la huida, o con la parálisis general que permite valorar la conveniencia de huir, ocultarse o atacar, y en general con la respuesta hormonal responsable del estado de alerta, (ansiedad).

Estas dos emociones, en su manifestación extrema, están asociadas con el secuestro del córtex pre frontal gestor de la memoria operativa, obstaculizando las facultades intelectuales y la capacidad de aprender. Mientras que, en intensidades moderadas, son promotores del aprendizaje (la ansiedad como activación y la ira como "coraje").

- **La alegría** predispone a afrontar cualquier tarea, aumenta la energía disponible e inhibe los sentimientos negativos, aquietta los estados que generan preocupación, proporciona reposo, entusiasmo y disposición a la acción. Un el estado emocional que potencia el aprendizaje.

- **La sorpresa** predispone a la observación concentrada y se manifiesta por el arqueado de las cejas, respuesta que aumenta la luz que incide en la retina y facilita la exploración del acontecimiento inesperado y la elaboración de un plan de acción o respuesta adecuada. Podemos decir que la sorpresa está relacionada con la curiosidad, factor motivacional intrínseco.

- **La tristeza** predispone al ensimismamiento y el duelo, se asocia a la disminución de la energía y el entusiasmo por las actividades vitales y el enlentecimiento del metabolismo corporal, es un buen momento para la introspección y la modificación de actitudes y elaboración de planes de afrontamiento. Su influencia facilitadora del aprendizaje está en función de su intensidad, pues la depresión dificulta el aprendizaje. Como reacción puntual y moderada disminuye la impulsividad, la valoración objetiva de las tareas y retos y sus dificultades, elaboración de un autoconcepto realista evitando caer en el optimismo ingenuo, la planificación de la solución del

problema, contribuyendo a la modificación positiva de actitudes y hábitos. Tiene particular importancia en el efecto final el manejo de dicha emoción por parte de profesores y padres y la ayuda contingente que se presta al alumno para elaborarla y concretarla en conductas y planes realistas y eficaces.

- También podemos comentar la influencia de otra emoción: **los celos**. Podemos apreciar que, en cuanto manifestación de valoración de algún logro, deseo de emular, y de identificación con el modelo, constituye un factor motivacional positivo. Pero en la medida que se vive como una amenaza a la autoestima, una pérdida de status, un reto inalcanzable o contrario a las propias actitudes es más bien generadora de conflictos (El bullying de los alumnos).

HABILIDADES PROPIAS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Como hemos dicho la **inteligencia emocional** incluye cuatro grupos de habilidades: la conciencia de sí mismo, la autorregulación, la motivación, la empatía.

La primera, **la toma de conciencia y expresión de las propias emociones** es la capacidad de reconocer una emoción o sentimiento en el mismo momento en que aparece y constituye la piedra angular de la inteligencia emocional. Hacernos conscientes de nuestras emociones requiere estar atentos al estado interno y a nuestras reacciones en sus distintas formas (pensamiento, respuesta fisiológica, conductas manifiestas) relacionándolas con los estímulos que las provocan. La comprensión se ve facilitada o inhibida por nuestra actitud y valoración de la emoción implicada: se facilita si mantenemos una actitud neutra, sin juzgar o rechazar lo que sentimos, y se inhibe la percepción consciente de cualquier emoción si consideramos vergonzosa o negativa. La captación de las emociones está además relacionada con la salud; al tratarse de impulsos tendentes a la acción (por manifestación comportamental, cambio de la situación o la reestructuración cognitiva) su persistencia origina problemas fisiológicos, e lo que denominamos somatizaciones. Su adiestramiento es fruto de la mediación de adultos iguales, a través del

aprendizaje incidental, centrando la atención en las manifestaciones internas y externas, especialmente no verbales, que acompañan a cada estado emocional y la situación que las origina. La expresión voluntaria de distintas emociones, su dramatización, es un camino eficaz de modelado y aprendizaje de las mismas.

La segunda de las habilidades es la **capacidad de controlar las emociones**, de tranquilizarse a uno mismo, de desembarazarse de la ansiedad, la tristeza y la irritabilidad exageradas. No se trata de reprimirlas sino de su equilibrio, pues como hemos dicho cada una tiene su función y utilidad. Podemos controlar el tiempo que dura una emoción no el momento en que nos veremos arrastrados por ella. El arte de calmarse a uno mismo es una de las habilidades vitales fundamentales, que se adquiere como resultado de la acción mediadora de los demás, es decir, aprendemos a calmarnos tratándonos como nos han tratado, pero aprendible y mejorable en todo momento de la vida.

En relación al **enfado** hay que conocer que su detonante universal es la sensación de hallarse amenazado, bien real o simbólicamente. Consiste desde la perspectiva hormonal en una secreción de catecolaminas que producen un acceso puntual y rápido de energía y una descarga adrenocortical que produce una hipersensibilidad difusa que puede durar hora o incluso días, descendiendo progresivamente nuestro umbral de irritabilidad. Podemos pues decir que el enfado se construye sobre el enfado; que cada pequeño incidente predispuesto a reaccionar nuevamente enfadándonos con causa menor y a que la reacción sea cada vez más violenta. También podemos afirmar que es la emoción más persistente y difícil de controlar, aunque el peor consejero es la creencia errónea de que es ingobernable. Lo importante para su control es intervenir en la cadena de pensamientos hostiles que los alimenta (El chiste del martillo). Y entre las técnicas que han demostrado su eficacia destacan ante la reacción ya provocada: la relajación, el enfriamiento por retirada del contexto elicitor de la reacción, la comprensión (causas razonables: como los problemas de aprendizaje ante situaciones familiares difíciles) y cara a su control y prevención destacan la habilidad de captar las

reacciones y cadenas de pensamiento asociadas a la primera descarga de enojo, la resolución asertiva de los conflictos y una actitud contraria al enfado "quien se enfada dos trabajos tiene: enfadarse y desenfadarse). En cuanto a la catarsis y la expresión abierta del enfado no parece surtir el efecto deseado, al contrario, según la anatomía del enfado es contraproducente.

Respecto al **miedo**, conviene recordar que como reacción ante un peligro real y objetivo, tiene un indudable valor adaptativo y está relacionada con la conducta de huida o lucha, para las cuales el organismo se prepara biológicamente mediante la movilización de sus recursos energéticos. Cuando esta movilización de los recursos energéticos se origina ante causas más subjetivas o difusas, y de forma más persistente, también ante las más variadas actividades que suponen un reto, la emoción resultante la podemos denominar **ansiedad**.

La ansiedad se ha relacionado con el rendimiento o el éxito en la actividad, concretamente en la escolar, comprobando que mientras que a niveles moderados es beneficioso e imprescindible, su exceso es contraproducente. El componente fisiológico de la ansiedad es controlable a través de las técnicas de relajación. El componente cognitivo (la preocupación) responde ante estrategias de cambio del foco de la atención, la autocrítica de las creencias asociadas, inducción activa de pensamiento positivo, la utilización del sentido del humor. El componente conductual, evitación y lucha, requiere desensibilización, prevención o auto instrucciones. Sin olvidar que una buena prevención de la ansiedad es el aumento del ejercicio, una dieta baja en calorías, una cantidad apropiada de sueño y descanso es decir, los hábitos de conducta asociados al incremento de la secreción de serotonina.

Respecto a la **tristeza**, en su manifestación extrema, desadaptativa, la depresión, volvemos a destacar el uso de estrategias de modificación de conducta y cognitivas. Y además la utilización de la tercera de las habilidades de la inteligencia emocional, el optimismo.

La habilidad de motivarnos, el optimismo, es uno de los requisitos imprescindibles para la consecución de metas relevantes y tareas complejas, y se relaciona con un amplio elenco de conceptos psicológicos que usamos habitualmente: control de impulsos, inhibición de pensamientos negativos, estilo atributivo, nivel de expectativas, autoestima.

- El **control de los impulsos**, capacidad de resistencia a la frustración y aplazamiento de la gratificación, parece ser una de las habilidades psicológicas más importantes y relevantes en el devenir vital y académico (el test de las golosinas y los vendedores como paradigma de tolerancia a la frustración).
- El **control de los pensamientos negativos**, veneno del optimismo, se relaciona con el rendimiento a través de la economía de los recursos atencionales; preocuparse consume los recursos que necesitamos para afrontar con éxito los retos vitales y académicos.
- El **estilo atributivo de los éxitos y fracaso**, sus implicaciones emocionales y su relación con las expectativas de éxito es una teoría psicológica que contribuye enormemente a nuestra comprensión de los problemas de aprendizaje y a su solución.
- La **autoestima** y su concreción escolar, auto concepto académico o expectativas de autoeficacia, son conceptos que podemos relacionar con la teoría de la atribución; además consideramos al auto concepto como uno de los elementos esenciales no sólo del proceso de aprendizaje escolar, sino también de salud mental y desarrollo sano y global de la personalidad.

La capacidad de motivarse a uno mismo se pone especialmente a prueba cuando surgen las dificultades, el cansancio, el fracaso, es el momento en que mantener el pensamiento de que las cosas irán bien, puede significar el éxito o el abandono y el fracaso (a parte de otros factores más cognitivos, como descomponer los problemas y ser flexibles para cambiar de métodos y objetivos).

El desarrollo del optimismo, la autoestima, la expectativa de éxito... está relacionado con las pautas de crianza y educación, evitando el proteccionismo y la crítica destructiva, favoreciendo la autonomía y los

logros personales, utilizando el elogio y la pedagogía del éxito, complementado con la exigencia y a la ayuda.

A nivel escolar es muy relevante la evolución, estudiada por **Martín Covington**, de la comprensión que tienen los niños y niñas de la **relación entre el esfuerzo, la capacidad y el logro** que se produce desde la infancia hasta la adolescencia: inicialmente esfuerzo es sinónimo de capacidad; de los 6 a los 10 años el esfuerzo se complementa con el factor capacidad innata; a partir de los diez algunos toman mal que su trabajo se vuelva más duro y requiera más tiempo, por lo que comienzan a desarrollar hábitos de postergar o evitar el trabajo; y a partir de los 13 se vuelven pesimistas sobre sus posibilidades de éxito. Ante este problema la mejor intervención es la prevención y la supervisión y apoyo familiar y la enseñanza de la habilidad de administración del tiempo (recursos de salud mental, que evita el estrés y aumenta eficacia laboral), así como cultivar hobbies, pues contribuyen a crear hábitos de trabajo.

Finalizamos este recorrido por las habilidades de la inteligencia emocional, **con la empatía**, La capacidad de captar los estados emocionales de los demás y reaccionar de forma apropiada socialmente (por oposición a la empatía negativa). En la base de esta capacidad están la de captar los propios estado emocionales y la de percibir los elementos no verbales asociados a las emociones. Su desarrollo pasa por fases como el contagio emocional más temprano, la imitación motriz, el desarrollo de habilidades de consuelo... pero el desarrollo de la empatía está fundamentalmente ligado a las experiencias de mediación. Son fundamental las relación de apego infantil (la importancia de ser un hijo deseado y aceptad), la imitación de los modelos adultos o entre iguales de reacción ante los sentimientos ajenos, especialmente el sufrimiento (los hijos maltratados que se convierten en maltratadores. Y ¡ojo! revisemos nuestra reacción ante el fracaso escolar de nuestros alumnos); y los procesos instrucciones centrados en la toma de conciencia del daño que con nuestra conducta podemos causar a otras persona (las técnicas de mediación en la adolescencia).

Importancia de las emociones en la vida cotidiana:

Percepción y expresión emocional

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

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

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

Facilitación emocional

La razón y la pasión parecen aspectos opuestos en nuestra vida. Durante siglos, filósofos y científicos han puesto en duda su carácter interactivo y de ayuda recíproca. Las emociones y los pensamientos se encuentran fusionados sólidamente y, si sabemos utilizar las emociones al servicio del pensamiento, nos ayudan a razonar de forma más inteligente y tomar mejores decisiones. Tras una década de investigación, empezamos a descubrir que dominar nuestras emociones y hacerlas partícipes de nuestros pensamientos favorece una adaptación más apropiada al ambiente. Por ejemplo, nuestras emociones se funden con nuestra forma de pensar consiguiendo guiar la atención a los problemas realmente importantes, nos facilita el recuerdo de eventos emotivos, permite una

formación de juicios acorde a cómo nos sentimos y, en función de nuestros sentimientos, tomamos perspectivas diferentes ante un mismo problema. Por otra parte, el «cómo nos sentimos» guiará nuestros pensamientos posteriores, influirá en la creatividad en el trabajo, dirigirá nuestra forma de razonar y afectará a nuestra capacidad diaria de deducción lógica. En efecto, que nuestros alumnos estén felices o tristes, enfadados o eufóricos o hagan o no un uso apropiado de su inteligencia emocional para regular y comprender sus emociones puede, incluso, determinar el resultado final de sus notas escolares y su posterior dedicación profesional.

Comprensión emocional

Para comprender los sentimientos de los demás debemos empezar por aprender a comprendernos a nosotros mismos, cuáles son nuestras necesidades y deseos, qué cosas, personas o situaciones nos causan determinados sentimientos, qué pensamientos generan tales emociones, cómo nos afectan y qué consecuencias y reacciones nos provocan. Si reconocemos e identificamos nuestros propios sentimientos, más facilidades tendremos para conectar con los del prójimo. Empatizar consiste «simplemente» en situarnos en el lugar del otro y ser consciente de sus sentimientos, sus causas y sus implicaciones personales. Ahora bien, en el caso de que la persona nunca haya sentido el sentimiento expresado por el amigo, le resultará difícil tratar de comprender por lo que está pasando. Aquél que nunca ha vivido una ruptura de pareja, en ningún momento fue alabado y reforzado por sus padres por un trabajo bien hecho o jamás ha sufrido la pérdida de un ser querido realizará un mayor esfuerzo mental y emocional de la situación, aun a riesgo de no llegar a entenderlo finalmente, para imaginarse el estado afectivo de la otra persona. Junto a la existencia de otros factores personales y ambientales, el nivel de inteligencia emocional de una persona está relacionado con las experiencias emocionales que nos ocurren a lo largo del ciclo vital.

Desarrollar una plena destreza empática en los niños implica también enseñarles que no todos sentimos lo mismo en situaciones semejantes y ante las mismas personas, que la individualidad orienta nuestras vidas y que cada persona siente distintas necesidades, miedos, deseos y odios.

Regulación emocional

Una de las habilidades más complicadas de desplegar y dominar con maestría es la regulación de nuestros estados emocionales. Consiste en la habilidad para moderar o manejar nuestra propia reacción emocional ante situaciones intensas, ya sean positivas o negativas. La regulación emocional se ha considerado como la capacidad para evitar respuestas emocionales descontroladas en situaciones de ira, provocación o miedo. Tal definición es comúnmente considerada correcta, pero resulta incompleta. Las investigaciones están ampliando el campo de la autorregulación a las emociones positivas. Una línea divisoria invisible y muy frágil demarca los límites entre sentir una emoción y dejarse llevar por ella. Es decir, regular las emociones implica algo más que simplemente alcanzar satisfacción con los sentimientos positivos y tratar de evitar y/o esconder nuestros afectos más nocivos. La regulación supone un paso más allá, consiste en percibir, sentir y vivenciar nuestro estado afectivo, sin ser abrumado o avasallado por él, de forma que no llegue a nublar nuestra forma de razonar. Posteriormente, debemos decidir de manera prudente y consciente, cómo queremos hacer uso de tal información, de acuerdo a nuestras normas sociales y culturales, para alcanzar un pensamiento claro y eficaz y no basado en el arrebato y la irracionalidad. Un experto emocional elige bien los pensamientos a los que va a prestar atención con objeto de no dejarse llevar por su primer impulso e, incluso, aprende a generar pensamientos alternativos adaptativos para controlar posibles alteraciones emocionales. Del mismo modo, una regulación efectiva contempla la capacidad para tolerar la frustración y sentirse tranquilo y relajado ante metas que se plantean como muy lejanas o inalcanzables. Tampoco se puede pasar por alto la importancia de la destreza regulativa a la hora de poner en práctica nuestra capacidad para auto motivarnos. En este sentido, el proceso auto regulativo forma parte de la habilidad inherente para valorar nuestras prioridades, dirigir nuestra energía hacia la consecución de un objetivo, afrontando positivamente los obstáculos encontrados en el camino, a través de un estado de búsqueda, constancia y entusiasmo hacia nuestras metas.

Convivencia

Convivir significa “compartir vivencia juntos, encontrarse mutuamente, asumir responsabilidades conjuntas, construir ciudadanía, sumar esfuerzos, para entender la igualdad entre hombre y mujeres, vivir una cultura de paz, alcanzar la felicidad”, citado por Miro Quesada, M. (2009).

La convivencia se asume como un desafío que se aprende a enfrentar en la escuela; tal como sostiene **Delors, J. (1996)** *“es el lugar privilegiado para vivenciar, la necesidad de aprender a ser y de aprender a vivir juntos”*. Todo ciudadano de una sociedad democrática debe saber participar, con lo que consideramos fundamental promover desde las escuelas, prácticas en las que el alumnado se sienta partícipe e integrante de una “micro sociedad”. El enfoque educativo de competencias básicas supone un cambio importante en el papel que el alumnado desempeña, ya que como afirman **Martín, X. & Puig, J.M. (2007)** *“aprender a vivir de forma democrática sólo se puede conseguir viviendo democráticamente”*.

Afianzar el sentido de colectividad nos exige aprender a vivir con los otros y las otras, a crear espacio de convivencia en los que podamos interactuar democráticamente. Desempeñar nuestros roles y ejercer nuestros derechos se convierte en una oportunidad para aprender. Este modelo de ciudadanía activa requiere de acciones pedagógicas eficaces orientadas a atender las necesidades de la persona como un todo, es decir, a reconocer su desarrollo cognitivo, sus modos de pensar, sus sentimientos y su voluntad, **(Rutas del Aprendizaje-Minedu)**.

La entrada al sistema escolar exige aprender a convivir en grupos de personas desconocidas, y adquirir una serie de competencias para ello. Lograr estos aprendizajes será parte del desafío pedagógico en el ciclo preescolar, especialmente con aquellos niños y niñas que han tenido experiencias de convivencia distintas; ya sea por las formas de relación y/o por las oportunidades de interacción que han tenido hasta entonces). Un estudiante que nunca participado de grupos de pares, por ejemplo, no tiene por qué saber cómo convivir con otros, pedir permiso, respetar turnos, hacer silencio cuando otros hablan, seguir rutinas de trabajo, reprimir movimientos e impulsos (como levantarse, corretear por la sala, interrumpir

al compañero), entre otras. Para aprender esto, está la escuela. En la medida que formemos tempranamente hábitos y actitudes vinculadas a la convivencia y a valores como el respeto y la solidaridad estaremos generando las bases para una futura moral autónoma de estudiantes y ciudadanos capaces de vivir en comunidades democráticas. Esta herramienta ofrece un instrumento de planificación y diseño que provee un modelo para el desarrollo de actividades que permiten desarrollar hábitos de convivencia en el ciclo preescolar. Propone pasos y actividades, entrega una pauta de planificación y ofrece un ejemplo del uso de este modelo (desarrollado a con el hábito del orden de los útiles escolares). La invitación es a que cada institución, de acuerdo a su Proyecto Educativo y a los objetivos formativos de ciclo, defina un hábito para cada mes, y promueva su desarrollo en base al modelo que esta herramienta otorga.

La convivencia escolar:

La convivencia es fruto de las interrelaciones de todos los miembros de la comunidad escolar, independiente del rol que desempeñen. De allí que todos son, no sólo partícipes de la convivencia como se señala en el punto anterior, sino que gestores de ésta. Por lo tanto la convivencia no es algo estable, sino que es una construcción colectiva y dinámica, sujeta a modificaciones conforme varían las interrelaciones de los actores en el tiempo. Esto tiene una implicancia fundamental: la convivencia no es responsabilidad de uno u otro actor, sino de todos los miembros de la comunidad educativa, sin excepción.

- La convivencia, entendida así, no se refiere a espacios de esparcimiento, sino que es parte medular del acto educativo, relacionándose con el aprendizaje y la formación de la ciudadanía. En ese sentido se afirma que la relación que existe entre calidad de convivencia y calidad de aprendizajes. Es así que el gran objetivo de lograr una buena calidad de convivencia va a incidir significativamente en la calidad de vida personal y común de los estudiantes, va a ser un factor de primera importancia en la formación para la ciudadanía y va a favorecer las instancias de aprendizaje cognitivo, mejorando logros y resultados.”

La Convivencia Escolar es, de por sí, estructuralmente conflictiva, en tanto en ella confluyen diversos actores sociales que aportan diferentes

perspectivas, representaciones, culturas, intereses y valores. No hay convivencia exenta de conflictos.

Dado que la institución escolar es un ámbito en el cual se aprende y se enseña a convivir; la forma en que cada comunidad promueve la paz y resuelve los conflictos, genera oportunidades para aprendizajes sociales y éticos.

Las normas tienen como función cuidar y proteger a todos los integrantes de la comunidad educativa, sobre todo a los adolescentes y jóvenes.

Se debe hacer que la escuela se convierta en un espacio público donde sea posible vivir y compartir valores como la solidaridad, el cuidado del otro y la compasión como fuerzas impulsoras del ejercicio ciudadano. En este sentido, esta tarea implica trabajar tres líneas fundamentales.

- La primera de estas tres líneas está relacionada con el reconocimiento del otro como legítimo otro. Como maestros, debemos promover o aprovechar situaciones educativas en las que nuestros y nuestras estudiantes aprendan a ser respetuosos y tolerantes de manera activa. Lograrlo demanda emplear estrategias pedagógicas que permitan ejercer la tolerancia de modo activo, lo que implica reconocer que el otro es decir, nuestras y nuestros estudiantes- tienen iguales derechos que uno o una, la misma dignidad y la misma capacidad de tener la razón y defender su verdad.
- La segunda línea tiene que ver con que él y la estudiante comprendan y reconozcan que la única forma legítima de tratar las diferencias, los disensos y los conflictos es a través del diálogo, que éste es consustancial a la convivencia y dinamizador de procesos democráticos. Esta capacidad para dialogar deber ser promovida permanentemente desde nuestra propia práctica y tomar cuerpo en el derecho de los y las estudiantes a expresar de manera asertiva sus impresiones, percepciones y, sobre todo, aquello con lo que no están de acuerdo. Y esto implica, a su vez, promover el desarrollo de sus aprendizajes de manera activa y significativa.
- La tercera y última línea está vinculada a la comprensión del conflicto como una oportunidad de llegar a acuerdos, asumiendo el disenso y la divergencia como posibilidad de crecimiento. El conflicto es inherente a la dinámica humana y social y, en general, lejos de tener una connotación

negativa, presenta más bien un claro sentido positivo si se convierte en una oportunidad para desarrollar la creatividad y promover relaciones maduras entre todos y todas los miembros de la escuela.

La convivencia organizada y tranquila en el aula es condición indispensable para un normal desenvolvimiento de la vida en el centro infantil. Ello presupone una responsabilidad que no solamente asumen los maestros sino también los niños, que han de poner cuidado y atención en lo que se hace o decide, dentro de normas que son generales y aplicables a todos.

Por supuesto esto implica dos cosas importantes: Una, que las normas sean apropiadas a las particularidades de la comprensión y comportamiento de los niños, y dos, que sean de estricto cumplimiento, por lo que se está obligado a responder de ciertos actos y acciones cuando tales normas se transgreden.

Dadas las posibilidades de la edad, a los niños pequeños hay que motivarles a que pongan cuidado y atención en lo que hacen, enseñarles los pasos de las normas que han de cumplir, y elogiarles cuando lo hacen, o en su defecto, llamarles la atención sobre su incumplimiento cuando ello sea así. Esto se ha de trabajar durante cualquiera de las actividades que se realizan en el aula, y no convertirlo en un decálogo de acciones a cumplir ajeno a las actividades de su vida cotidiana.

Para ello es indispensable que los niños asuman el cumplimiento de las normas como un “compromiso” propio, y no como algo que se les impone como símbolo de autoridad. Las normas deben ser interiorizadas por decisión propia, y no impuestas desde afuera, si bien es esperable que, dadas las características de la edad infantil los incumplimientos puedan ser relativamente frecuentes por diversas razones. En la medida en que se consolidan, se van convirtiendo en patrones de comportamiento y van paulatinamente volviéndose rasgos de la personalidad.

Como parte inicial del curso, o del período, a los niños se les debe enseñar y comprometer con las normas, para lo cual el educador ha de desarrollar

varias actividades en las que este objetivo sea el central de dichas actividades.

Los padres han de tener conocimiento de dichas normas, de modo tal que en la vida hogareña refuercen los comportamientos que en la escuela infantil se pretenden formar.

Convivencia democrática:

Lograr que la escuela se convierta en un espacio de aprendizaje democrático es asumir que en ella se practica una convivencia democrática que afianza relaciones humanas sanas. La adquisición de esta competencia requiere que se desarrollen una serie de capacidades que ayuden a desarrollar la competencia “convive democrática e interculturalmente”, es así que los niños deben ser capaces de:

- Interactúa respetando al otro u otra en sus diferencia e incluyendo a todos y todas:
- Se compromete con las normas y acuerdos como base para la convivencia:
- Maneja los conflictos de manera pacífica y constructiva
- Preserva el entorno natural y material.
- Muestra, en sus acciones cotidianas, la interiorización de principios de la interculturalidad.
- Maneja principios, conceptos e información que dan sustento a la convivencia:

EL JUEGO.

El juego aparece vinculado a la educación a principios del siglo XX, cuando las hermanas Agassi definen su modelo educativo, opuesto a otro modelo existente en esa época, «el modelo de M. Montessori», quien fue una pedagoga excelente e hizo grandes aportaciones sobre la educación pero sin tener en cuenta el ambiente familiar del niño/a. Pensaba que este era desordenado y no ayudaba al alumno/a, porque creaban desequilibrios y desorden en los/as niños/as. Tampoco dio importancia a los lenguajes corporales y no-verbales en general (música, dibujo, etc.) no creía en las actividades no organizadas.

En contraposición, las hermanas Hagáís, defienden en su modelo educativo:

- Una especial atención al ambiente familiar y social del niño.
- Una relación entre lo familiar y lo educativo.
- Dar a los/as alumnos/as grandes dosis de libertad.
- Favorecer la espontaneidad y creatividad de los/as alumno/as.

Y todo esto a través del juego, como una buena forma de educación. Es en este momento cuando se comienza a utilizar el juego como un instrumento o medio educativo.

Para entender la importancia que tiene el juego en la educación, es imprescindible que analicemos las formas actuales de diversión.

Los/as niños/as juegan actualmente, la mayoría del tiempo, con videojuegos o deportes de competición para profesionales, que no muestran los valores ni las técnicas que necesitan para saber resolver sus problemas cuando sean mayores. Los conflictos entre ellos y sus juegos electrónicos no requieren ningún tipo de comunicación. El juego siempre tiene razón y el/la niño/a tiene el recurso de acabar con el conflicto apretando el botón para iniciar una nueva partida. Muchas veces aprender artimañas manipulativas para evitar pasar por esas dificultades, y las asimilan como una habilidad.

Estas son razones que nos hacen ver lo necesario que es el juego en la educación. El juego no está destinado únicamente hasta que los/as niños/as pasen el tiempo, sirve para mucho más, sirve para educar. Veamos algunas de las razones por las que el juego es educativo.

El Juego Infantil

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego.

Para el desarrollo o madurez del niño, a pesar de que la investigación especializada ha demostrado que lo más importante que puede hacer un niño es jugar. Esta actividad, además de ser la principal con la que el niño cuenta para relacionarse socialmente y aprender, se constituye en un elemento imprescindible para su correcto desarrollo físico, emocional, social.

Su papel es básico, ya que estimula la motricidad gruesa y fina, posibilitando que se obtenga un control sobre los músculos grandes y pequeños que permitirá tener la coordinación necesaria para moverse libremente. Jugar enriquece la comprensión y expresión del lenguaje como así también la capacidad de interactuar y relacionarse socialmente con los objetos y las personas que le rodean. Si las experiencias del niño son positivas, aumenta su autoconfianza.

Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el

desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

LA FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

- El juego es útil y es serio para el desarrollo del niño en la medida en el que es su propio protagonista.
- La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo del niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en el juego del niño debe consistir en:
 - Facilitar las condiciones que permiten el juego.
 - Estar a disposición del niño
 - No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.
 - El juego permite que el niño:
 - Se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
 - Permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
 - Se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales.
 - Es fuente de funcionamiento autónomo.

- El juego siempre hace referencia implícita y/o explícitas a las relaciones entre el juego, infancia y educación.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

a) El juego es libre

Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo.

b) El juego produce placer

El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

c) El juego puede diferenciarse de los comportamientos serios con los que se relaciona.

El juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico. La estructura de las conductas serias se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria. Pensemos en las diferencias entre las conductas lúdicas de peleas en diferentes especies de mamíferos y las propiamente agresivas, por ejemplo en los perros.

En otros casos las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego. Por ejemplo la cara de juego de los chimpancés, esa especie de sonrisa-mueca.

d) En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.

Dicho de otro modo, en el juego lo importante son los medios, no los fines. Es uno de los rasgos más aceptados como definitorios de la conducta de juego.

En el desarrollo individual el juego no puede aparecer más que en la medida en la que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación seria. En la medida en que el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, en objetivo de manipulación y conocimiento, las acciones son instrumentos para lograr esos resultados exteriores. El juego comienza a diferenciarse por mantener como objetivo o meta las propias acciones que lo constituyen.

e) El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento

Se trata, en efecto, de una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Es observable, posible de identificar desde fuera, susceptible de análisis científico. Sin embargo su carácter lúdico viene determinado desde el sujeto que juega no desde el observador que lo analiza. Quizás como consecuencia de todas las características mencionadas anteriormente se pueda concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad que viene determinado por factores internos de quien juega y no por las condiciones y las circunstancias de la realidad externa. Esta última puede, indudablemente, modular e influir en el juego pero éste se define más como una actitud ante la realidad del propio jugador.

Esto es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de valorar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño y el posible papel que puede desempeñar el adulto en los juegos infantiles.

Otras características son:

- El juego implica actividad.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
- El juego es algo innato.
- El juego permite al niño o la niña afirmarse.
- El juego favorece el proceso de socialización.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
- En el juego los objetos no son necesarios.

TIPOS DE JUEGOS:

a) Juegos Motores y de Interacción Social

El juego comienza a ser una actividad en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. Ya en estos momentos cabe hablar de diferentes tipos de Juego y de funciones distintas.

Los primeros **juegos**, llamados **motores**, van apareciendo con el control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Propios de los dos primeros años de vida.

A medida que el niño crece, aumenta la dificultad y el riesgo de lo que le divierte. Entre los primeros objetos por los que se interesa ocupa un lugar destacado la madre, que se comporta de modo muy diferente a como reaccionan los objetos físicos que explora el pequeño. Por ello, si hablamos de juegos motores para referirnos a ese continuo ejercicio que el niño realiza con los esquemas que ha ido construyendo, habría que hablar de esos peculiares objetos que constituyen los otros seres humanos y que los pequeños exploran en el contexto de la interacción. Estos primeros juegos de interacción social (dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer...) experimentan una curiosa evolución.

b) Juego de Fantasía o de Ficción

Hacia los dos años los niños empiezan a poder representar aquello que no está presente. El lenguaje, que también se inicia en esta edad, ayudará a esta nueva capacidad de representación. Del mismo modo el juego presenta un cambio profundo. Aparecen los juegos de ficción, los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes: una muñeca que representa una niña, un palo que hace de caballo.

Entre los dos y los siete años estos juegos de ficción alcanzarán su apogeo, se convertirán en complejos guiones, interpretados en colaboración con otros niños y para cuyo desarrollo utilizarán cuantos elementos encuentren a mano. Aunque hay distintos tipos de juego, se suele considerar el de ficción, o de fantasía, como el más típico de la infancia.

Muchos de los objetos que llamamos juguetes (muñecas, soldados, animales) se construyen para apoyar y potenciar este tipo de actividades de los niños. Jugar a fingir consiste en pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Para entender los cambios que sufre el propio entorno físico y social del niño conviene recordar que, al crecer y adquirir una mayor autonomía respecto del adulto, las actitudes del adulto y su forma de relacionarse con él también sufren profundas transformaciones.

Con el desarrollo motor se amplía el campo de acción del niño, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedados. Ahora bien será, sobre todo, la adquisición de la función semiótica (capacidad de representar una cosa por otra) la que suscitará la aparición de mundos y personajes nuevos, creados por medio del lenguaje. A partir de ahora, se zambullirá en este nuevo tipo de juegos: los de ficción.

Convendría señalar que el juego simbólico reúne dos particularidades interesantes. En primer lugar se trata del juego por antonomasia. La identificación que se produce entre infancia y juego asimila la idea de juego al de ficción, como el más característico de esta etapa de la vida. Pero además, y también debido a sus características, ha constituido un terreno especialmente abonado para importantes debates teóricos sobre el funcionamiento psicológico.

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. A esta ausencia de cooperación entre jugadores se refiere Piaget cuando define el juego simbólico como egocéntrico, centrado en los propios intereses y deseos de cada jugador particular.

A pesar de ello no siempre se caracteriza por la impermeabilidad a las acciones y sugerencias de los demás compañeros de juego.

El análisis de las conversaciones infantiles mientras juegan muestra que, desde una edad muy temprana, los niños diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son y que, cuando la situación es ambigua, recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros. En unas ocasiones lo que se comunica es el propio carácter fingido de cuanto sigue a ese acuerdo.

Con frecuencia los mismos gestos exagerados con los que se ponen en escena los personajes (por ejemplo, la actitud de reñir, castigar cuando representa al adulto) o un tono de voz diferenciado del que el jugador utiliza habitualmente (por ejemplo, una voz más aguda para fingir ser un niño pequeño), constituyen un mensaje explícito del carácter fingido de la acción o la escena pero expresan, al mismo tiempo, elementos absolutamente reales de las interacciones y situaciones que se producen en el ámbito del juego.

La distinción entre la esfera de lo real y la de lo fingido es una condición necesaria para que el juego pueda iniciarse y mantenerse.

La capacidad para mantener simultáneamente los dos niveles de representación, el real y el fingido, constituye uno de los rasgos más notables de esta actividad infantil. Diversas teorías han tratado de explicar en qué radica la capacidad y los mecanismos psicológicos que subyacen a ella. Confundir ambos planos daría lugar a comportamientos muy poco adaptativos.

Los temas de juego, que permiten la coordinación de los diferentes papeles interpretados por cada jugador, suelen ser negociados tanto en el momento de iniciarse el juego como en el curso de su puesta en escena y, por simples que sean, cada vez que se produzca un conflicto de intereses o una comunicación ambigua entre los jugadores que necesite restablecer el significado de los papeles, de los objetos en que se apoyan las acciones y de la situación.

Importancia del juego en el desarrollo del niño

- **El juego en el desarrollo del niño**

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, socializarse. Al jugar el niño exterioriza sus alegrías, miedos, sentimientos, le aporta una larga serie de experiencias que responden a las necesidades específicas de sus etapas de desarrollo.

- **El juego de 4 a 6 años**, Aparece el juego social, la necesidad de compañeros de juego. Surgen los roles, la representación de personas o animales definidos por ellos. El niño representa papeles que le recuerdan situaciones pasadas agradables, pero también representa a los adultos por el impulso que tienen de sentirse mayor. Este juego de imitación carece de una organización limitándose a la representación individual que se verá favorecida por el aumento de vocabulario y el contacto verbal.

1.1.2 REFERENCIA CONCEPTUAL

Programa:

Término derivado del latín *programa* que, a su vez, tiene un origen en un vocablo griego, posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso, la presentación y organización de las actividades en un curso o asignatura, descripción de las características o etapas en que se organizan los estudios.

Programa es una expresión que permite identificar el conjunto de acciones que se organizan con el propósito de mejorar una determinada situación o realidad.

Actividades:

Del latín *activitas*, *activas*=actuar. Mediatiza la vinculación del sujeto con el mundo real. La actividad se refiere al conjunto de fenómenos de la vida activa, como los hábitos, fenómenos, voluntad, que puede ser colectiva o individual, consiente tendiente hacia una finalidad, proceso objetivo tanto como todos los procesos de la naturaleza.

Actividades, son acciones, tareas u operaciones que realiza una persona en algún lugar, ya sea física o psicológica.

Lúdicas:

El término lúdico es el adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Deriva del latín *ludus* que significa juego.

Una actividad lúdica es realiza con el objetivo desarrollar la concentración y agilidad mental, proporcionar la inclusión social.

Desarrollo:

Crecimiento intelectual del individuo adquirido por el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica. Proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos. Proceso transformador, continuo, ordenado en fases, a lo largo del tiempo, que se construye con la acción del sujeto al interactuar con su medio adaptándose gradualmente.

Proceso de cambios de tipo coherente y ordenando, transformación de una cualidad que contribuye a perfeccionar a un individuo, ya sea mental o social.

Inteligencia Emocional

Es la capacidad de reconocer, entender y manejar nuestras propias emociones, e influir en las emociones de los demás.

Estar conscientes de las emociones que se hallan tras nuestro comportamiento, así como el impacto que ejercen en las demás personas (positiva y negativamente), además de aprender cómo manejar esas emociones, tanto nuestras como los otros, especialmente cuando estamos bajo presión.

1.2 PROPÓSITO DE LA INTERVENCIÓN:**Objetivo General**

Desarrollar la Inteligencia Emocional mediante un programa de actividades lúdicas, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash

- **Objetivos Específicos:**

- a) Identificar el desarrollo de la Inteligencia Emocional que se encuentran los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash, a través de la evaluación de entrada.
- b) Diseñar un Programa de actividades lúdicas que permita desarrollar las la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento Ancash
- c) Aplicar un programa de actividades lúdicas que permita el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash.
- d) Evaluar el nivel de desarrollo de la Inteligencia Emocional, en que se encuentran los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash, después de la aplicación del programa de actividades lúdicas, a través de la evaluación de salida
- e) Comparar el desarrollo de la Inteligencia Emocional establecidas entre la evaluación de entrada y de salida en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash.

1.3 ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN:

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash. Para tal efecto se diseñó y aplicó un programa de actividades lúdicas para dar énfasis al desarrollo de la inteligencia emocional en dichos niños.

1.3.1. Coordinaciones previas:

Coordinación con la directora, luego con la docente y selección del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash. El aula estuvo conformada por 22 niños

y niñas, para efecto del estudio se decidió homogeneizar la muestra en cuanto a edad.

1.3.2. Metodología específica:

Primera Fase:

En un primer momento se identificó la población objeto de estudio del presente trabajo, conformado por niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash, conformada por 22 estudiantes, a la par se realizaron reuniones de información con el personal docente y con los padres de familia.

Segunda Fase:

Esta fase corresponde a la aplicación de la evaluación de entrada, considerando para ello una Lista de Cotejo, que no brinde el diagnóstico sobre el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional, observando que los resultados nos indicaron un nivel bajo en la práctica de acciones que evidencien su inteligencia emocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash.

Tercera Fase:

Se determinó la aplicación de un Programa de actividades lúdicas para mejorar la práctica de la inteligencia emocional, el cual corresponde al componente didáctico, planteado, el modelo o esquema didáctico utilizado y el diseño de las sesiones de aprendizaje consideradas necesarias. Así mismo en esta fase se ejecutó el programa en base a la aplicación de sesiones de aprendizaje con la estrategia metodológica de actividades lúdicas para la práctica de la inteligencia emocional.

Cuarta Fase:

Para comprobar la veracidad del Programa de actividades lúdicas para la práctica de la inteligencia emocional, se aplicó la evaluación de salida (lista de cotejo de salida).

Quinta Fase:

Se realizó el análisis e interpretación comparativa de los resultados obtenidos tanto en la prueba de entrada como de salida, lo que permitió ver la veracidad del programa aplicado.

Sexta Fase:

Elaboración del Trabajo Académico

1.3.3 Cronograma

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	M E S E S							
		Ago.	Set.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.
01	Coordinación con la directora y docente de la I.E	X							
02	Elaboracion de instrumentos		X						
03	Aplicación de la evaluación de entrada		X						
04	Análisis de los resultados de la prueba de entrada.			X					
05	Aplicación del programa de actividades lúdicas para la práctica de la inteligencia emocional			X	X	X			
06	Aplicación de la evaluación de salida					X			
07	Análisis e interpretación de la información recogida en la evaluación post y comparación con los resultados de la pre evaluación						X		
08	Elaboracion del informe							X	X

II. CONTENIDO.

2.1 EVALUACIÓN DE ENTRADA:

En la presente investigación se aplicó una lista de cotejo a los 22 niños que conforman el grupo de estudio, de los cuales estuvieron distribuidos en 09 varones y 12 mujeres, todos pertenecientes al aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash

En el indicado trabajo el propósito fue evaluar el nivel de práctica de la inteligencia emocional, a través de los elementos; competencia social, empatía, automotivación, autoconciencia, autocontrol.

Los resultados generales lo presentamos ordenadamente en la siguiente tabla:

RESULTADOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

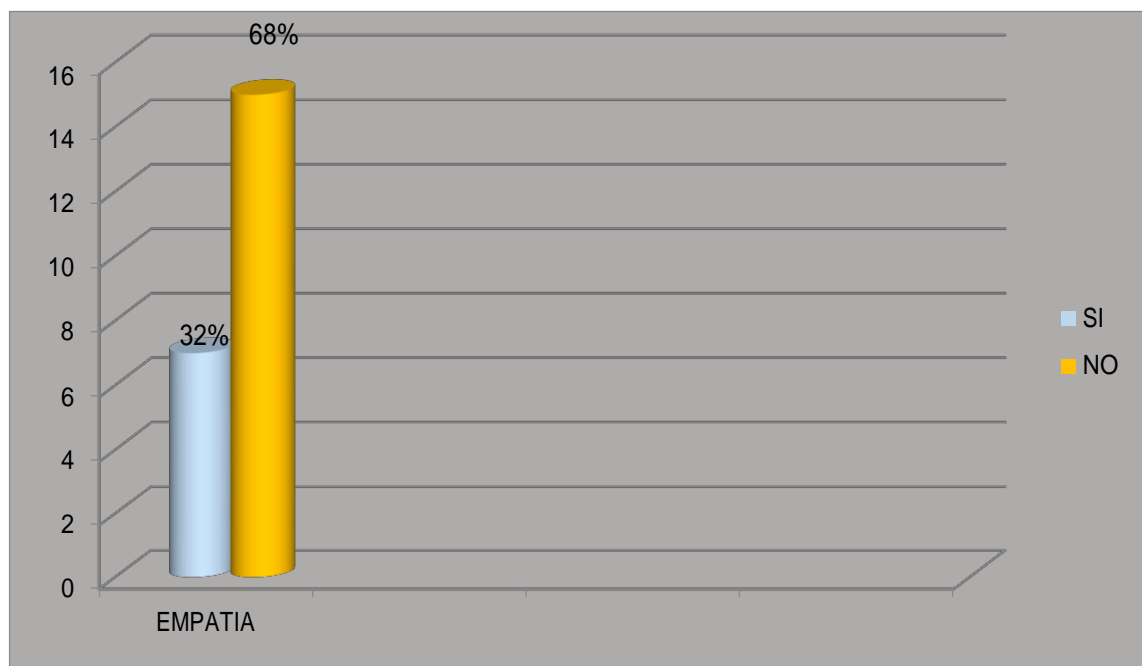
INDICADORES		INTELIGENCIA EMOCIONAL													
		Empatía			Automotivación			Competencia social			Autoconciencia			Autocontrol	
		Pregunta el por qué cuando alguien está triste	Defiende a sus compañeros	Colabora y trabaja en grupo	Se interesa por aprender, participando	Se siente único e importante.	Se siente feliz con sus logros o acciones.	Habla bien, tiene facilidad de palabra.	Acepta otras opiniones	Hace y recibe cumplidos	Es responsables en las actividades que se le asigna	Defiende sus derechos	Evita conductas agresivas o inapropiadas	Toma decisiones y soluciona sus problemas	Expresa y acepta disculpas
1	Burga Niño Esteban	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI
2	Bustamante Estela Stefany	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO
3	Bustamante Vásquez Ana María	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4	Campos Ordoñez Zoila Aurora	SI	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI
5	Cusma Benavides Ana Jeshika	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO
6	Fuentes Rojas Carlos Augusto	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO

7	García Ayala Gustavo Rodolfo	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
8	Guzmán Pérez Eduardo	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	
9	Herrera Díaz Adriana	SI	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	
10	Herrena Vásquez Carlos	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	NO	NO	
11	Huamán Burga Betzy del Carmen	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	
12	Julca Paredes Fabiana	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
13	Julca Morales Enrique	SI	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	NO	NO	NO	
14	Mendives Zaldívar Hugo	NO	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
15	Rojas Montaña Jair	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	
16	Santisteban Morales Miguel	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	
17	Sánchez Mora Edwin	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	
18	Vásquez Morí Camila Jazmín	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	
19	Velásquez Mejía Natalia	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	
20	Zapata Gálvez William	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO	NO	
21	Zapata Rodríguez Andrea	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
22	Zurita Paico José Gabriel	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
PUNTAJE TOTAL		SI	07	10	08	06	04	04	09	07	07	05	06	06	03	05
		NO	15	12	14	16	18	18	13	15	15	17	16	16	19	17

RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO EMPATIA

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Empatía	Se lleva bien con sus compañeros.	7	32	15	68
3		Colabora y trabaja en grupo.	8	36	14	64
4		Es respetuoso y cumple normas establecidas.	6	27	16	73
PROMEDIO			7	32	15	68

GRAFICO N° 01



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el presente cuadro se puede observar los siguientes resultados:

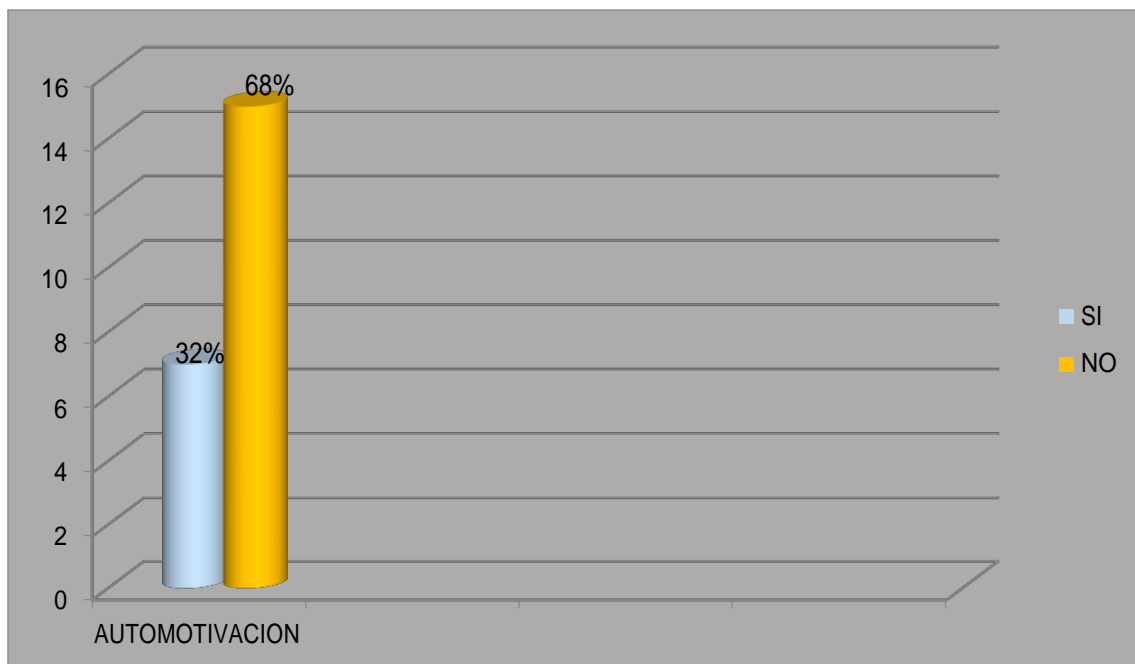
En el aspecto empatía, para el desarrollo de la Inteligencia emocional

- Se observó que de los 22 niños y niñas evaluados, 7 estudiantes que representa el, tienen desarrollada su empatía, competencia esencial para el desarrollo de la inteligencia emocional, lo que se evidencia cuando se interesan por saber de sus compañeros, los defienden y colaboran en trabajos grupales. .
- Como podemos apreciar en los resultados de prueba de entrada en el aspecto de empatía, 15 estudiantes, no han desarrollado este aspecto, este resultado, justifica la aplicación de un programa de actividades lúdicas, para mejorar su empatía en los niños, lo que a su vez mejorará en la adquisición y práctica de su inteligencia emocional.

**RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO
AUTOMOTIVACION**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Automotivación	Muestra interés por aprender, participando	4	18	18	82
2		Se siente único e importante	9	41	13	59
3		Se siente feliz con sus logros o acciones	7	32	15	68
PROMEDIO			7	32	15	68

GRAFICO N° 02



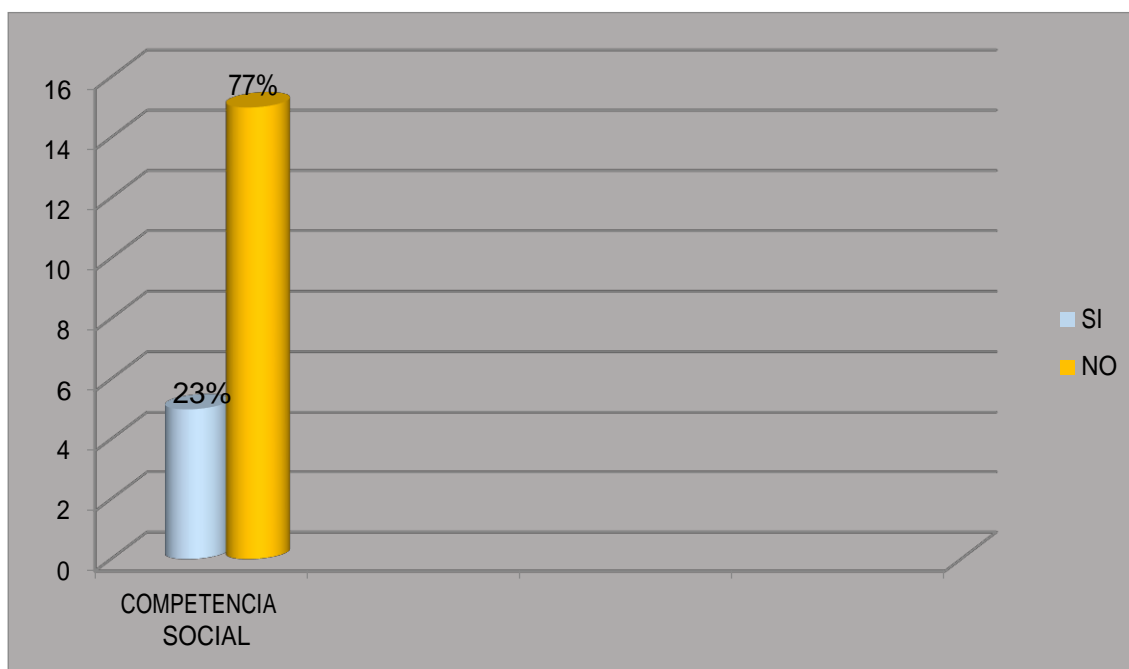
En el aspecto **Automotivación**, para el desarrollo de la Inteligencia emocional

- De los resultados obtenidos a través de la prueba de entrada identificamos que tan solo 7 estudiantes, demuestran una buena práctica de su automotivación, competencia necesaria para el desarrollo de la inteligencia emocional; y ello lo podemos visualizar cuando los niños y niñas se muestran motivados durante sus sesiones de aprendizaje, se sienten importantes con buen nivel autoestima.
- A diferencia de 15 alumnos no han desarrollado su automotivación, les es difícil participar e interesarse en las sesiones de aprendizaje, son cohibidos, de poca participación, siempre buscando aprobación de sus acciones, no muestran autonomía. Estos resultados, conllevan a aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar su automotivación y así poder mejorar el desarrollo de su inteligencia emocional.

**RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO
COMPETENCIA SOCIAL**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	COMPETENCIA SOCIAL	Habla bien, tiene facilidad de palabra.	5	23	17	77
2		Acepta otras opiniones.	6	27	16	73
3		Hace y recibe cumplidos.	6	27	16	73
PROMEDIO			6	23	16	77

GRAFICO N° 03



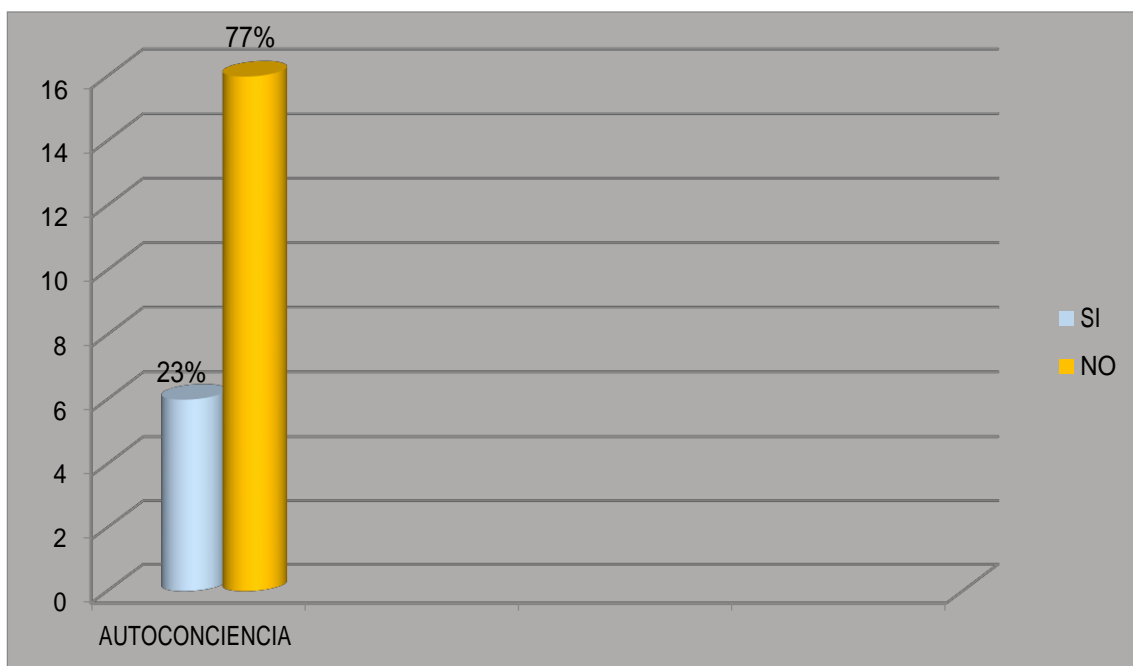
En el aspecto **Competencia social**, para el desarrollo de la Inteligencia emocional

- De los resultados obtenidos a través de la prueba de entrada identificamos que tan solo 6 estudiantes, demuestran una buena práctica de su competencia social, aspecto necesario para el desarrollo de la inteligencia emocional; y ello lo podemos visualizar cuando los niños y niñas tienen facilidad de palabra, respetan opiniones, son amables recibiendo y haciendo cumplidos.
- A diferencia de los 16 alumnos no han desarrollado su competencia social, les cuesta hablar, no respetan otras opiniones. Estos resultados, conllevan a aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar su competencia social y así poder mejorar el desarrollo de su inteligencia emocional.

**RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO
AUTOCONCIENCIA**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Autoconciencia	Es responsable en las actividades que se le asigna.	5	23	17	77
2		Defiende sus derechos.	6	27	16	73
3		Evita conductas agresivas o inapropiadas.	6	27	16	73
PROMEDIO			6	23	16	77

GRAFICO N° 04

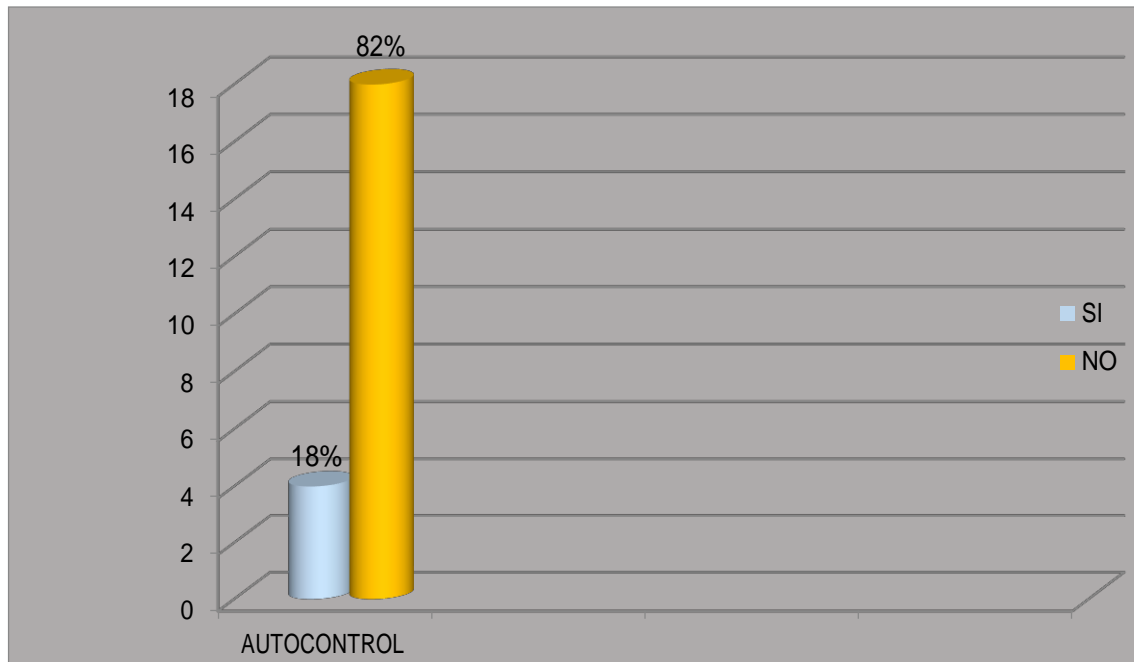


En el aspecto **autoconciencia**, para el desarrollo de la Inteligencia emocional

- De los resultados obtenidos a través de la prueba de entrada identificamos que tan solo 6 estudiantes, demuestran una buena práctica de su autoconciencia, aspecto necesario para el desarrollo de la inteligencia emocional; y ello lo podemos visualizar cuando los niños y niñas muestran responsabilidad en las actividades encargadas, defienden sus derechos y evitan conductas agresivas.
- A diferencia de los 16 alumnos no han desarrollado su autoconciencia, suelen mostrar conductas inapropiadas como agresividad, no son responsables en las tareas que se les encarga. Estos resultados, conllevan a aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar su autoconciencia. y así poder mejorar el desarrollo de su inteligencia emocional.

**RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO
AUTOCONTROL**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS GRAFICO N° 05	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Autocontrol	Toma decisiones y soluciona sus problemas.	3	14	19	86
2		Expresa y acepta disculpas.	5	23	17	77
PROMEDIO			4	18	18	82

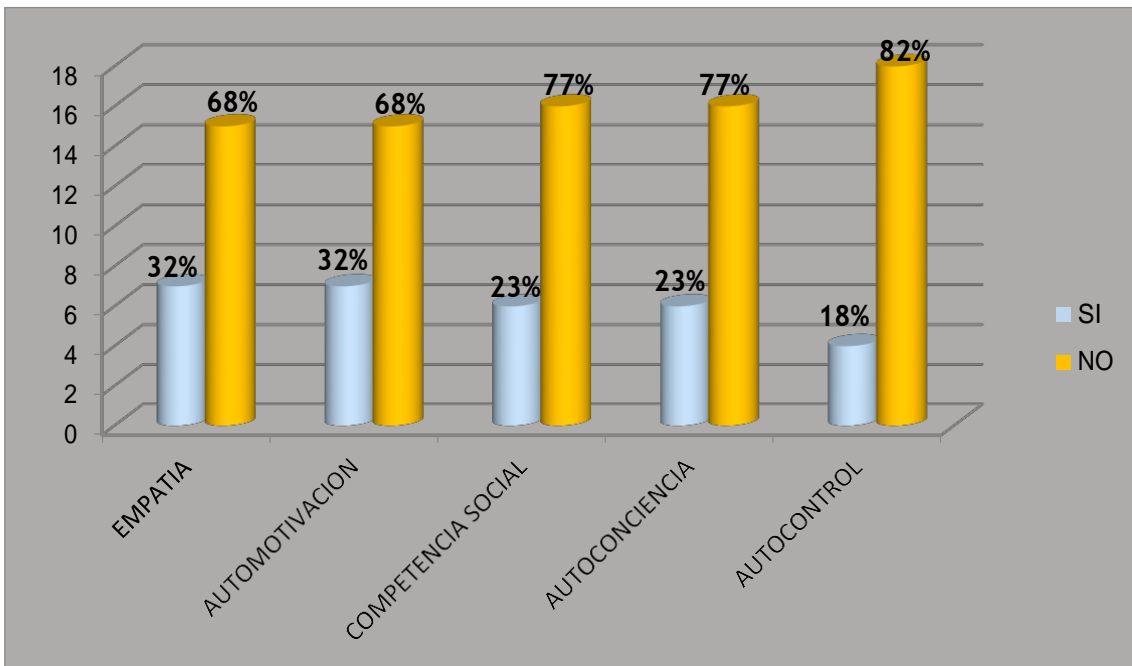


En el aspecto **autocontrol**, para el desarrollo de la inteligencia emocional

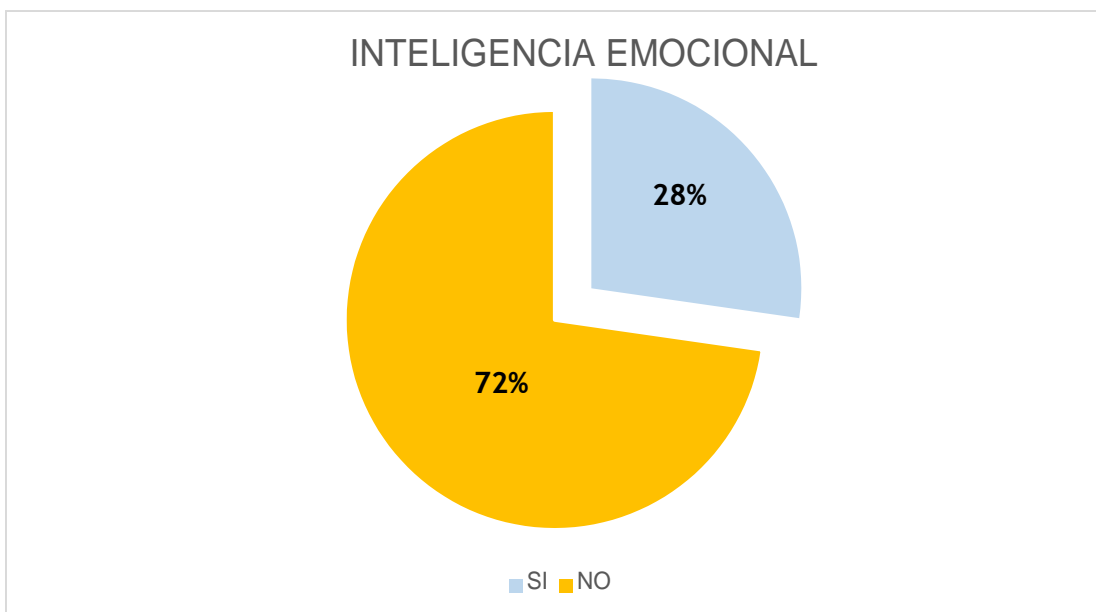
- Se observó que tan solo 5 estudiantes, desarrollan su autonomía a través de la toma de decisiones, solucionan sus problemas, se disculpan cuando es debido y aceptan también disculpas. . A diferencia a 17 alumnos, los cuales no demuestran un adecuado autocontrol, ya que siempre necesitan de su profesora para tomar decisiones, no solucionan sus problemas y les es difícil disculparse por conductas inapropiadas, es por ello que se deben aplicar actividades lúdicas en mejora de su autocontrol, lo que permitirá el desarrollo de su inteligencia emocional.

**RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EL DESARROLLO
LA INTELIGENCIA EMOCIONAL**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	GRAFICO N° 06	SI		NO	
			F	%	F	%
1	EMPATIA	Pregunta el por qué cuando alguien está triste.	7	32	15	68
2		Defiende a sus compañeros.	10	45	12	55
3		Colabora y trabaja en grupo.	8	36	14	64
4	AUTOMOTIVACION	Se interesa por aprender, participando.	6	27	16	73
5		Se siente único e importante.	4	18	18	82
7		Se siente feliz con sus logros o acciones.	4	18	18	82
8	COMPETENCIA SOCIAL	Habla bien, tiene facilidad de palabra.	9	41	13	59
9		Acepta otras opiniones.	7	32	15	68
10		Hace y recibe cumplidos.	7	32	15	68
11	AUTOCONCIENCIA	Es responsable en las actividades que se le asigna.	5	23	17	77
12		Defiende sus derechos.	6	27	16	73
13		Evita conductas agresivas o inapropiadas.	6	27	16	73
14	AUTOCONTROL	Toma decisiones y soluciona sus problemas.	3	14	19	86
15		Expresa y acepta disculpas.	5	23	17	77
PROMEDIO			6	28	16	72



Como podemos observar en el Gráfico N° 06 los estudiantes muestran un nivel bajo de práctica de su inteligencia emocional, por ello se desarrolló 15 sesiones de aprendizaje, aplicando un programa de actividades lúdicas para mejorar los aspectos de empatía, automotivación, competencia social, autoconciencia, autocontrol, lo que ayudó a la práctica y desarrollo de su inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash.



2.2 PROGRAMACION DIDÁCTICA:

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 221 DEL DISTRITO DE MANCOS, PROVINCIA DE YUNGAY, DEPARTAMENTO DE ANCASH

Como se indicó en el marco teórico conceptual la propuesta planteada, está fundamentada en la teoría del Aprendizaje Social de Bandura, la teoría de inteligencia emocional de Goleman.

El Programa de actividades lúdicas, consta de 15 sesiones de aprendizaje, donde el desarrollo de las estrategias metodológicas permite la práctica de su inteligencia emocional de los niños, garantizando de esta manera se mejora convivencia entre el grupo humano y de sus interrelaciones, lo que favorece y facilita el desarrollo de competencias en el área de Personal Social.

2.2.1 DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa	: N° 221
Alumnos	: 5 años de edad
Ciclo	II
Número de alumnos	25
Turno	: Mañana
Docente	: Soledad María Jachilla Fernández

A) OBJETIVOS

General

Desarrollar la práctica la inteligencia emocional en los niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash, durante el año 2016.

Específicos

- Mejorar el desarrollo de su empatía en los niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash, mediante la aplicación de un programa de actividades lúdicas.
- Incrementar el nivel del desarrollo de su automotivación en los niños y niñas de 05 años de edad, de Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash. aplicando un programa de actividades lúdicas.

- Mejorar la competencia social como aspecto de la práctica de habilidades sociales en los niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash.
- Optimizar la autoconciencia para el desarrollo de su inteligencia emocional en los niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash.
- Mejorar el autocontrol lo que permitirá el desarrollo de su inteligencia emocional en los niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash

B) PROGRAMACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES DE APRENDIZAJE
Potenciar la empatía entre sus compañeros a través de la sesión “entrevista personal
Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos, a través de la sesión “casinos emocionales”
” Propone y gestiona iniciativas para lograr el bienestar de todos, a través de la sesión “Alfombra mágica”
Potencia la empatía entre sus compañeros a través de la sesión “tortugas y mariposas”.
Comunica sus sentimientos y emociones, a través de la sesión “abrazos traviesos”
Reflexiona en grupo sobre la importancia de la amistad a través de la sesión “aprendiendo a jugar”
Reflexiona en grupo sobre la importancia de la amistad a través de la sesión “marioneta conflictiva”
Comunica las diferencias entre sus compañeros, en la sesión “respetando nuestras diferencias”
Asume una posición sobre un asunto público a través de la sesión “aprendemos a preguntar”
Respeto y reconoce comportamientos y actitudes a través de la sesión “juguemos al amigo secreto”
Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho, a través de la sesión “el baúl de los deseos”
Construye y asume normas a través de la sesión “aprendiendo a escuchar”
Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho, a través de la sesión “hablar amablemente”
Construye y asume normas, a través de la sesión “aprendemos a esperar turnos”
Maneja conflictos de manera constructiva, a través de la sesión “palabras mágicas”

2.2.2. El modelo didáctico

Ordenar las sesiones de enseñanza-aprendizaje y sus componentes, implica el uso de diseños o modelos, cualquiera que se usa debe considerar los 6 componentes del proceso enseñanza-aprendizaje planteado. Teniendo en cuenta esto proponemos el modelo donde destacan dos aspectos centrales: la parte informativa y la parte específicamente didáctica, como se muestra a continuación:

Aspecto o parte informativa

Corresponden los datos de la institución educativa donde se ha realizado nuestra intervención, los datos personales nuestros y las referencias curriculares: área curricular o áreas integradas o la competencia respectiva.

Aspectos didácticos.

Por otra parte, los aspectos didácticos ordenan, en primer lugar, los componentes de estado del proceso enseñanza aprendizaje seguido de una matriz que integra los componentes de proceso. Destacamos, en primer lugar, los componentes de estado

Objetivos (logros de aprendizaje)

Responde a la pregunta ¿para qué se enseña y se aprende?

Contenidos

Responden a la pregunta ¿qué se enseña y se aprende?; dentro de la teoría aprendizaje social de Bandura, cuyos ejes son los conocimientos, las capacidades y las actitudes

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES

Secuencia didáctica

Es la parte donde los componentes como método (estrategias didácticas), los medios (recursos didácticos), forma en su dimensión tiempo o duración de la sesión de aprendizaje y la evaluación, en razón a la siguiente matriz.

MOMENTOS	METODOLOGIA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACION
INICIO				
DESARROLLO				
CIERRE				

Se trata de un modelo que en esta parte integra componentes. No los separa como ocurre en otros esquemas induciendo al error de no poder determinar en qué momento o cómo va a ejecutarse. Es cierto que a nivel curricular se puede considerar por separado uno y otro componente, pero es porque se trata de un proceso enseñanza aprendizaje de carrera profesional o de nivel educativo, que involucra varios años de desarrollo, presentado en una hora pedagógica de 50 minutos.

2.2.3 Las sesiones de enseñanza aprendizaje

A continuación, presentamos los planes de las sesiones de aprendizaje donde se han operado la propuesta correspondiente al modelo establecido. Los anexos de las actividades de aprendizaje se pueden contemplar al final del informe.

SESION DE CLASE N° 01

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Entrevista personal
- 1.6 Duración : 50 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:


Al finalizar la sesión de aprendizaje el estudiante 5 años estará en condiciones de desarrollar la competencia social, aceptando opiniones diversas, demostrado agrado así mismo.

2.3 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Entrevista Personal	Desarrolla la empatía entre sus compañeros	Demuestra satisfacción al poner en práctica su empatía

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente motivará mostrando a los niños un televisor grande elaborado en cartón, (con la pantalla libre) estableciendo un diálogo con los niños y niñas y luego hace las preguntas respectivas ¿Cómo se llama este artefacto? ¿Qué observan en él? ¿Sólo dibujos pueden ver? - Se anotará las respuestas de los niños, en un papelote, enfatizando que mantengan el orden y el cumplimiento de las normas del aula, en el momento de participar. - si los niños no han mencionado, comentará que también se ven noticias, y entrevistas a personas importantes. - Les propone a que jueguen ser entrevistados por una periodista, donde cada uno comentará lo que más le guste de él, y algunas cosas que probablemente no le son muy agradables de su actuar. 	Maqueta de televisor	10 minutos	Mantiene el interés y entusiasmo
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Se invitará a cada niño que se coloque “detrás” del televisor, para que pueda estar “en pantalla”, y con ayuda de un micrófono le hará una entrevista. Para ello la docente como si fuera una periodista, utilizando su micrófono elaborado con cartuchos de papel higiénico, hará la presentación del personaje, diciendo su nombre, y luego le propondrá algunas preguntas ¿qué le gusta jugar? ¿Cuántos amigos tienen en el salón? ¿Con quién juega siempre? ¿Con quién no le gusta jugar? ¿Por qué? ¿Hay alguna cosa que le disguste de él? ¿Qué podría hacer para mejorarlo? ¿Qué cosas no le gusta de sus amigos? ¿Por qué? - se realizará la entrevista a todos o a un grupo de los niños y con las respuestas que mencionan se comentará con todos, cuando comente con quien no juega, se realizará 	Micrófonos (según el número de niños) elaborados con tubos de cartón de papel higiénico	35 minutos	Participa en actividades individuales y colectivas del ámbito de aula, aportando ideas y siendo parte del grupo.

	<p>un reflexión sobre ello, invitando a los niños a aportar una idea de solución, para que pueda jugar con todos sus amigos con entusiasmo.</p> <p>- En cuanto a lo que no le gusta de él, conversaremos con todos los niños sobre cómo superarlo, o de repente no es nada negativo como él tiene la impresión, sino algo positivo, que solo tiene que mejorarlo.</p>			
SALIDA	<p>- Después de las entrevistas se les invita a todos los niños y niñas a una asamblea, y comentan sobre lo realizado ¿cómo se han sentido? ¿Respetaron a su amigo cuando hablaba? ¿Qué hemos aprendido?</p> <p>- A los niños que han participado se les entregará un micrófono para que igual realicen entrevistas en sus casas y puedan conocer algo más de su familia.</p>	<p>micrófonos</p> 	5 minutos	Se interesa y disfruta en actividades sociales en los que se siente acogido e integrado

SESION DE CLASE N° 02

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
1.3 Grado y sección : 5 años
1.4 Área curricular : Personal Social
1.5 Denominación de la actividad : Casinos emocionales
1.6 Duración : 40 minutos
1.8 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión de aprendizaje el estudiante de 5 años estará en condiciones de participar en actividades grupales diferenciando las variadas emociones, demostrando autocontrol ante los demás

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Las Emocionales	Participar en actividades grupales diferenciando las variadas emociones	Demuestra autocontrol ante los demás

1.7 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIAL ES	TIEM PO	INDICADORE S DE EVALUACIÓ N
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motivará mostrando a los niños varios cartas de casino, para jugar y se les hace las siguientes interrogantes ¿Conocen los casinos? ¿Cómo se juega? - Invitará a los niños a sentarse alrededor de las mesas, en grupo grande y repartirá las cartas, jugando por unos minutos, donde los niños mencionaran que carta les tocó, se lanzará sobre la mesa, por turno, luego veremos si alguien tiene una carta igual. - Posterior al juego, el responsable de recoger las cartas y les comenta que tiene otros casinos especiales...de figuras que nos ayudarán a mejorar nuestra convivencia en el aula. ¿Qué casinos serán? ¿Qué figuras se imaginan que habrá en cada carta? 	Naipes o casinos comunes	10 minutos	Participa del juego de cartas
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les muestra las cartas especiales a los niños y niñas, para que luego los reparta entre todos, explicándoles según un orden un niño o niña colocará su primera carta sobre la mesa, mencionando de que se trata la figura, y se preguntará quien tiene la misma figura. - Los dos niños que tengan la misma figura, se juntarán y comentarán la acción, en qué momento han visto esa situación, si ello lo han experimentado, y si es adecuada o inadecuada los comportamientos; explicando por qué. - Después de mostrar todas las cartas, pedimos a los niños que agrupen las cartas en dos columnas, las de comportamientos adecuados y en otro lado las de comportamientos inadecuados. La docente enfatizará con los aportes de los niños como debemos manejar nuestras emociones, para no tener conductas inadecuadas, es normal molestarse, fastidiarse, pero no debemos reaccionar contra nuestros pares, buscar estrategias para calmarnos, respirar profundamente, tomar un vaso con agua, salir al patio y tranquilizarnos. 	Casinos especiales de expresiones corporales y emociones	35 minutos	Diferencia las emociones que provocan comportamientos adecuados e inadecuados

SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a desplazarse por el salón, y realizar ejercicios de relajamiento, para poder estar preparados y saber actuar cuando nuestras emociones son muy fuertes y pueden agredir o fastidiar a nuestros otros compañeros. - Se les invita a respirar profundamente, a soltar el cuerpo sacudiéndolo y estirándolo. - Comentan que hemos aprendido el día de hoy, para que nos sirven estos aprendizajes. Que emociones son adecuadas para sentirnos bien. 		5 minut os	Comentan que emociones son adecuadas para sentirnos bien
---------------	---	--	------------------	---

SESION DE CLASE N° 03

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N°221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : La alfombra mágica
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos :

III-

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de Proponer y gestionar iniciativas para lograr el bienestar de todos, demostrando automotivación lo que hace.

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Respeto y reconoce comportamientos con el juego de la alfombra mágica	Propone y gestiona iniciativas para lograr el bienestar de todos	Demuestran automotivación por lo que hace.

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos una asamblea con todos los niños y niñas, sentados todos en semicírculo sobre cojines. - Se pedirá a los niños que hagan estiramientos de su cuerpo, relajándolo, luego les pedirá que se tumben en el suelo, soñando que van de viaje en una alfombra mágica, pero que esta alfombra solo se mueve si los niños han demostrado sus habilidades sociales durante las diferentes sesiones de aprendizaje desarrolladas. - Se les pedirá que abran los ojos y se siente cómodamente mostrándoles una alfombra (elaborada con mantas o con papeles de colores, que resulte llamativa a la vista de los niños) preguntándoles ¿Quién creen que debe ir a dar un paseo en la alfombra mágica? ¿Por qué? ¿Qué podemos hacer con los niños que aún no pueden ir a dar un paseo en la alfombra mágica? 	Cojines, alfombra de papeles	10 minutos	Participa activamente en el desarrollo de la sesión
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños y niñas a establecer un diálogo ¿Qué hemos aprendido durante todos estos juegos que hemos desarrollado? ¿Qué hemos podido aprender? ¿Qué son las habilidades sociales? ¿Cuándo hemos demostrado nuestras habilidades sociales? ¿Cómo nos sentimos cuando practicamos nuestras habilidades sociales? - La docente les motivará a que sigan practicando sus habilidades sociales, que con ellos se sentirán muy felices, se sentirán queridos y respetados. <p>Y para ello hoy pasearán en la alfombra mágica, donde los niños mencionarán algunos momentos o situaciones donde se evidenció la práctica de sus habilidades sociales, reflexionando con la docente sobre ello.</p>	Alfombra	35 minutos	Respeto y reconoce comportamientos ya actitudes socialmente aceptados en el grupo social

	- Luego la docente invitará al niño o niña que ha realizado la práctica “subiéndolo en la alfombra mágica”, y llevará de paseo por el salón. (Para ello jalará de una de las esquinas de la alfombra y se deslizará por un espacio del aula.			
SALIDA	Después del “paseo en la alfombra mágica”, los niños comentarán cómo se sintieron ¿qué aprendieron con ello? - Dibujarán la acción que más les gustó.	Papel bond, lápices de colores	5 minutos	Comenta como se sintieron

SESION DE CLASE N° 04

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Jugemos a las tortugas y mariposas
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos :

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de manejar conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados, demostrando autoconciencia en su actuar.

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
El juego de las tortugas y mariposas.	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados	Demuestra autoconciencia en su actuar

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se iniciara motivando a los niños con máscaras de tortugas y de mariposas. - Se entregará a cada niño y niña las máscaras, se las colocarán y mencionarán que saben de cada animalito. - Luego la docente les preguntará que creen que hace la tortuga cuando se siente amenazada, o triste y fastidiada....(se esconde en su caparazón...pidiendo a los niños y niñas que simulen a la tortuga colocándose en posición cuadrúpeda y escondiendo su cabecita dentro de la “caparazón” - Luego les preguntará ¿qué hace la mariposa? ¿Cómo creen que se siente la mariposa cuando vuela? - Se les dice les indica que hoy jugaremos a las tortugas y mariposas. 	Máscaras	10 minutos	Demuestra agrado en el desarrollo de la sesión
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente preguntará a los niños en qué situaciones se sienten incómodos, fastidiados...(escuchará a los niños las explicaciones de cuando se siente fastidiados con el actuar de algún compañero o de ellos mismos. - Luego les preguntará cómo se sienten cuando practican habilidades sociales, que mencionen ejemplos...(la docente ayudará para recordándoles las situaciones que ayudaron a que sea agradable su convivencia - Luego les mostrará figuras o imágenes donde se evidencia una situación de buen trato, la práctica de habilidades sociales (cuando saludan, cuando tratan con cariño etc.), sugiriéndoles que cada vez que muestre una imagen que les genere incomodidad, o que el mensaje sea de que no son tratados de manera agradable ni amable, los niños y niñas se esconderán como la tortuga...explicando por qué realizan esa acción. -Cada vez que la docente muestre imágenes donde se evidencia buen trato, y que les sugiera una agradable convivencia, vuelen como las mariposas, explicando la acción. 	Imágenes	35 minutos	Participa activamente en el juego de la tortuga y mariposas

SALIDA	<p>Se invita a todos los niños y niñas nuevamente a una asamblea y comentan lo realizado, cuando se sintieron mejor escondiéndose como las tortugas o siendo libres como las mariposas; ¿por qué?...</p> <p>Dibujan lo que más les gustó de la actividad.</p>	Papel bond, lápices de colores	5 minutos	Reflexiona sobre el juego de ser tortuga y mariposa
---------------	---	--------------------------------	-----------	---

SESION DE CLASE N° 05

I- Datos informativos:

1.1	Institución Educativa	: N° 221 – Mancos Yungay
1.2	Nivel Educativo	: Educación Inicial
1.3	Grado y sección	: 5 años
1.4	Área curricular	: Personal Social
1.5	Denominación de la actividad	: “Los Abrazos traviesos”
1.6	Duración	: 50 minutos
1.7	Nombre de la egresada	: Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos :

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de Comunicar sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás, demostrando empatía ante los demás

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Los Abrazos traviesos”	Comunicar sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Demuestra empatía ante los demás

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>- Los niños y niñas llegarán al aula y la maestra después de que han disfrutado de jugar en los sectores del aula, les pedirá que se sienten alrededor de ella.</p> <p>Les manifiesta que hoy está con ganas de recibir y dar un gran regalo. Preguntándoles a los niños si ellos sienten lo mismo, si tienen ganas de recibir y dar un gran regalo. ¿Cómo podrían satisfacer ese deseo?</p> <p>Luego de escuchar las respuestas de los niños y niñas, les mostrará un gran regalo (caja forrada con papel de regalo)...Invitando a los niños a descubrir lo que contiene la caja.</p> <p>Cuando los niños abran el regalo preguntaremos ¿Qué pasó? ¿Por qué la caja está vacía?</p> <p>Los niños expresarán sus emociones de asombro, de tristeza.</p> <p>Se les hace las siguientes preguntas ¿Existirán los regalos invisibles? ¿Qué regalo no se puede guardar en una caja? ¿Pero que todos lo pueden dar, y que es agradable y nos gusta?</p>	Caja forrada con papel de regalo	10 minutos	Participa con entusiasmo
PROCESO	<p>- Luego de escuchar las respuestas de los niños y niñas, si no han mencionado “los abrazos”, la docente pedirá a todos los niños que estiren sus brazos... ¿en sus brazos están los regalos? ¿Saben cuáles son?</p> <p>- Los niños regalarán abrazos, entre todos, intercambiando de compañeros, a cada palmada que ejecute la profesora.</p> <p>- Luego la docente les indicará que hará sonar el silbato y que deben regalarse abrazos de resorte... ¿saben que es un resorte? ...si no hay respuesta la docente explicará...es una pieza de metal o plástico, que puede rebotar, estirarse y volver a su lugar.</p>	Humano silbato	35 minutos	Respetar normas de convivencia y muestra comportamientos socialmente aceptados

	<ul style="list-style-type: none"> - invitará a los niños a darse un abrazo y cuando suene el silbato salten abrazados, como si fueran resorte, cuando vuelvan a escuchar el silbato cambian de pareja se dan nuevamente abrazos de resorte y van saltando. - Luego dirá abrazos al revés, los niños se pondrán de espalda o volteado su cuerpo hacia abajo y se abrazarán; “abrazos dormilones”...los niños se abrazarán con los ojos cerrados, abrazos de oso, se abrazarán con mucha fuerza, y todos los tipos de abrazos que pueden surgir tanto por parte de la maestra como de los niños. - Cuando los niños se han manifestado la mayor cantidad de abrazos posibles, se le comunicará con cierta anticipación que pronto el juego terminará. Se pedirá a los niños que vuelvan a ordenar su aula para luego seguir trabajando 			en el grupo social
SALIDA	<p>Después de haber ordenado invitamos a los niños a sentarse alrededor de la docente y poder dialogar sobre lo realizado se les preguntará ¿cómo se sintieron? ¿Cuál fue el abrazo que más les gustó? ¿Qué sintieron al abrazarse? ¿Cómo nos damos cuenta de que expresan ese sentimiento? ¿Cuándo debemos abrazarnos? ¿Con quién debemos abrazarnos? ¿Por qué debemos abrazarnos?</p> <p>Después de escuchar sus apreciaciones, escuchándoles con mucha atención, hablándoles con cariño; la maestra pegará un papelote en la pizarra, para que los niños dibujen el “abrazo travieso” que más les gustó, del juego, expresando el por qué y cómo manifestaron ese sentimiento.</p> <p>Se muestra el dibujo a todos los niños, en los cuales la docente escribirá de qué tipo de abrazo se trata.</p>		5 minutos	Expresa lo que más le agrado de la actividad

SESION DE CLASE N° 06

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Aprendiendo a jugar
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de reflexionar en grupo sobre la importancia de la amistad, como forma de superar las dificultades, demostrando empatía por el otro

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Aprendiendo a Jugar	Reflexiona en grupo sobre la importancia de la amistad, como forma de superar las dificultades	Demuestra empatía por el otro

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción, “el perro bobi”, invitando a los niños y niñas a que canten y ejecuten acciones que indica la letra de la canción. - Luego los invita a sentarse en semicírculo alrededor de ella, para narrarles un cuento: 	Canción del “perro bobi”	10 minutos	
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Después de escuchar el cuento, la docente invitará a los niños a una asamblea donde dialogaremos sobre lo escuchado. Se les hace las siguientes interrogantes. - ¿Quiénes eran los personajes del cuento? ¿El perro bonachón era malo? ¿Por qué lo consideraban así? ¿Por qué él no lo sabía? ¿Alguno de ustedes no sabe jugar? ¿Agreden a propósito o sin darse cuenta? ¿Le han hecho saber sobre su mal actuar? ¿Cómo debemos jugar como amigos? - se pide a los niños que dibujen a su amigo o amiga, que creen que juega un poco rudo, y por eso no les gusta jugar con él. La docente se acercará a cada niño para escribir el nombre del amiguito que necesita ayuda para mejorar su accionar cuando juega. 	Texto del cuento El perro bonachón	35 minutos	Respeto y reconoce comportamientos ya actitudes socialmente aceptados en el grupo social
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Se pide a los niños que peguen sus hojas en la pizarra, para poder conversar con todos, según el nombre del niño a quien dibujaron, la docente lo invitará a pasar al frente, quien manifestará sus emociones, explicando por qué juega de esa manera, y de no ser la adecuada, se comprometerá a cambiar de actitud, luego la docente le hará entrega de un sticker de carita feliz. - Finalmente la docente les preguntará ¿qué hemos aprendido? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje? 	Hojas, lápices, caritas felices	5 minutos	Es solidario y reconoce las bondades de otros

SESION DE CLASE N° 07

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Marioneta conflictiva
- 1.6 Duración : 50 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de interactuar con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tienen deberes, demostrando autoconciencia

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Marioneta conflictiva	Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tienen deberes	Demuestra autoconciencia.

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - a través de la presentación de dos marionetas o títeres de guante, donde presentará un conflicto de “verdad”, dos amigos peleando por un juego de sus sectores del aula: - “tu cogiste mi bloques de construcción” - “¿qué dices? ...las construcciones son mías” - “yo las cogí primero” - “si pero yo siempre juego con las construcciones” - los títeres se empiezan a jalonear generando toda una pelea. <p>Se realiza un alto a la función, y la docente preguntará a los niños ¿qué debemos hacer? ¿Qué decisión tomar? ¿Han observado esta situación alguna vez en el salón? ¿Qué deberíamos hacer para evitar las peleas entre los amigos?</p>	títeres de dos niños o niñas	10 minutos	Se interesa por el conflicto presentado
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente anotará las sugerencias de los niños, de cómo actuar frente a un conflicto de esa naturaleza. - Del mismo modo se considerará situaciones que los niños ponen como ejemplo que en algún momento han observado que ocurrió con sus compañeros. - Después de escuchar las sugerencias de los niños; la docente volverá a dramatizar la situación con los títeres, pero con un final diferente, donde los dos niños se ponen de acuerdo, en que utilizarán juntos los bloques de construcción, o esperarán turnos. - Luego se volverá a establecer un diálogo con los niños ¿Cuál es la diferencia entre las dos situaciones? ¿Cuál es la correcta por qué? ¿Cómo se sienten cuando pelean? ¿Cómo se sienten cuando actúan de manera amistosa? - La docente sistematiza la información, explicando a los niños que debemos siempre reaccionar de manera amistosa ante los conflictos, evitando enfrentamientos. 	Títeres Diálogo	40 minutos	Respeto y reconoce comportamientos ya actitudes socialmente aceptados en el grupo social

SALIDA	Se invita a los niños a dibujar la escena con la cual se identifican. Muestran sus trabajos, explicando por qué consideraron esa escena. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje?	Papel, lápiz, colores	5 Minut os	
---------------	---	-----------------------------	------------------	--

SESION DE CLASE N° 08

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Respetando nuestras diferencias
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II. Componentes didácticos :

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de comunicar las diferencias que existe entre sus compañeros, reflexionando sobre la importancia de la amistad, demostrando autoconciencia en su actuar

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Respetar sus diferencias	Comunica las diferencias que existe entre sus compañeros, reflexionando sobre la importancia de la amistad	Demuestra autoconciencia en su actuar

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Damos uso de las máscaras de animales, (jirafa, tortuga, hipopótamo, elefante, zorro), presentados en una caja de sorpresas, pidiendo a los niños que canten <i>“qué será / que será / que será lo que hay allí / no lo sé / pronto lo sabré”</i>. - Luego que ha despertado la curiosidad en los niños preguntará ¿qué creen que es? ¿Quiénes son? ¿Cómo se llaman? ¿Cuántos animales hay? ¿Por qué habrán venido estos animalitos a visitarnos? - Se anota las respuestas en un papelote, todas las ideas y respuestas que sugieren los niños, considerándolos como sus conocimientos previos. - Se les explica a los niños que hoy escucharán un cuento, y que a través de lo que nos enseña el cuento, nosotros como amigos, aprenderemos a respetarnos. 	Máscaras de animales como	10 minutos	Mantiene el interés desde el inicio
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente lee el texto a los niños, haciendo uso de títeres de guante y del papelote donde está escrito el cuento, haciendo pausas, para escuchar los comentarios o participación de los niños, cuando relacionan aspecto del cuento con situaciones propias de su grupo de compañeros. - al finalizar el cuento los niños responderán a las interrogantes realizada por la docente: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quiénes competían? ¿Por qué se burlaba la jirafa? ¿Qué hubiese pasado si nadie le ayudaba a la jirafa? ¿Por qué crees que le ayudaron todos los otros animales? ¿Será correcto burlarse de los amigos? 	Papelote con el texto del cuento Papel sábana Títeres de animales	35 minutos	Respeto y reconoce comportamientos ya actitudes socialmente aceptados en el grupo social

	<p>¿Si todos somos diferentes como debemos actuar?</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente invitará a los niños a que narren con sus propias palabras el cuento escuchado. - La docente sistematiza todas las respuestas de los niños, para enfatizar en el respeto que se deben tener entre todos, respetando sus semejanzas y diferencias, y la importancia de tener amigos y colaborar en equipo. 			
SALIDA	<p>¿Qué personaje te gustó más? ¿Por qué? ¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Cómo se tratarán ustedes entre amigos de ahora en adelante?</p> <ul style="list-style-type: none"> - concluyendo ¿qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje? - La docente les entregará una máscara a cada niño, distribuyéndolos al azar, para que en casa con ayuda de la máscara narren a su familia, lo aprendido hoy. - se les puede enviar a casa una ficha donde están impresas las máscaras, y para que los niños las recorten y puedan dramatizar su cuento en familia. 	Máscaras de animales	5 Minutos	Es solidario y reconoce las bondades de otros

SESION DE CLASE N° 09

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Aprendemos a preguntar
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos :

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de asumir una posición reflexiva ante situaciones de la vida cotidiana, para construir consensos, demostrando autoconciencia en su actuar

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Aprendemos a preguntar	Asume una posición reflexiva ante situaciones de la vida cotidiana, para construir consensos,	Demuestra autoconciencia en su actuar

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia dando el uso de los títeres de dos niños, a través de un diálogo entre los personajes -¿cómo te llamas? – pregunta el niño -¿Dónde vives? - ¿Qué haz comido? -¿y por te llamas así? - ¿te has bañado? -¿Tus papas que han comido? -¿por qué me preguntas tanto? – responde la niña <i>Ya no voy a conversar contigo, solo preguntas y preguntas y preguntas. Chauuu,</i> - Luego del diálogo, la docente preguntará a los niños ¿por qué creen que se molestó su amiga? ¿No debemos preguntar? ... - con las respuestas de los niños declaramos el tema, que hoy aprenderemos a preguntar, sin incomodar a nuestros amigos. 	Títeres de niños	10 minutos	Se interesa por el conflicto presentado
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente con las respuestas de los niños reforzará de que es importante que aprendan a hacer preguntas, cuando necesiten saber algo. - Cuando una pregunta puede solucionar problemas, saber cómo se siente la persona, - ¿qué pasaría si nunca preguntamos nada?... ¿hay que preguntar cosas que no necesitamos saber? ¿De nuestros amigos los títeres que preguntas no era necesario realizar? ¿Por qué? - Se enfatiza con los niños que al preguntar hay que ver a quien corresponde preguntarle, - ¿cómo debemos preguntar?...reforzar que hay que hacerlo de manera amable, con respeto, sin gritar, ni hacerlo sin amenazar ni gritar. 	Niños	35 minutos	Participa en actividades individuales y colectivas de su aula, aportando ideas y siendo parte del grupo

	<ul style="list-style-type: none"> - esperar a que la persona esté desocupada, para no ser impertinente. - Después de la sistematización, invitamos a los niños a iniciar un diálogo, donde haremos preguntas entre el grupo, aplicando el esperar el turno, preguntar sin incomodar. 			
SALIDA	- Cerramos la sesión escribiendo en un cartel, lo aprendido por los niños, quienes dictarán a su profesora “preguntar con amabilidad”	Cartel, plumones	5 Minutos	Reflexiona sobre la importancia de que preguntar

SESION DE CLASE N° 10

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Juguemos al amigo secreto
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de, reconocer comportamientos y actitudes socialmente aceptados en el grupo, demostrando competencia social.

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
El amigo secreto	Reconoce comportamientos y actitudes socialmente aceptados en el grupo	Demuestra competencia social

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIE MP O	INDICADO RES DE EVALUACI ÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos mostrando una caja grande forrada como un regalo, en donde habrá colocado varios regalitos (como stickers, tarjetas, ganchitos, dibujos, etc.), en número donde haya un regalito para cada niño. - Preguntará la docente a los niños ¿Qué es un regalo? ¿Cuándo recibimos regalos? ¿Cómo deben ser los regalos? ¿A ustedes les gustan los regalos? ¿Cuándo debemos dar regalos? - se les da conocer que hoy hay regalos para todos, pero que ella no los va a dar, sino entre ellos mismos, para ello jugaremos a la amiga (o) secreta (o). 	Regalitos pequeños Como tarjetas, stickers, etc.	10 minutos	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Después que los niños se encuentran motivados, la docente invitará a cada niño (a) a coger una foto al azar de un compañero o compañera, para ello la docente deberá tener todas las fotos de los niños y niñas dentro de una bolsa, (no transparente), donde cada niño sin mirar sacará una foto. - Se les indica a los niños que mencionen el nombre del compañerito o compañerita que les tocó, ya que es un secreto, y nadie lo debe saber. - Después que los niños tienen la foto de quien será su amigo secreto, la docente les invitará a que cojan de la caja grande de regalo, al azar también, un regalito. - Cuando todos tienen sus regalitos para entregar, la docente mencionará un nombre, al azar, y a quien le toque, deberá ponerse de pie, y mencione quien es su amiga o amigo secreto, y además deberá indicar que es lo que más le gusta de su amigo secreto. 	Fotos carnet de cada niño-a Regalitos varios	35 minutos	Participa en el juego del amigo secreto, intercambiando regalos

	<ul style="list-style-type: none"> - Hacen intercambio de regalos, y los abren frente a todos, mencionando sus emociones, la docente deberá estar muy atenta, a cuando los niños muestren actitudes de desagrado, para al final establecer un diálogo con todos sobre lo observado. - Cuando todos los niños han realizado su intercambio de regalos entre los amigos secretos, la docente los invitará a una asamblea, para poder realizar un comentario sobre algunas actitudes mostradas por los niños, cuando algún regalito no les gustó, estableciendo un diálogo ¿por qué se fastidieron cuando abrieron su regalo? ¿Creen que fue una actitud correcta? ¿Por qué? ¿Cómo debemos actuar y responder cuando alguien nos regala algo simple pero con mucho cariño? ¿Debemos devolver los regalos que no nos gustan? ¿Por qué? - La docente sistematiza todo lo conversado con los niños, enfatizando que hay que respetar el sentimiento de las personas, mejorando nuestras relaciones interpersonales, nuestra actitud frente a los compañeros o amigos. 			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Al final cada niño se lleva su regalo, y la docente los invita a que dibujen a su amigo secreto y el regalo que les ofreció. - Se les pregunta a los niños ¿qué aprendieron hoy? 	Papel bond lápices, colores.	5 minu tos	Reconoce lo importante que es compartir

SESION DE CLASE N° 11

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : El baúl de los deseos
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de interactuar con cada persona reconociendo que todos son sujeto de derecho, demostrando autoconciencia en su actuar

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
El baúl de los deseos	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujeto de derecho	Demuestra autoconciencia en su actuar

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia presentando una caja decorada como un baúl mágico, en donde estarán tarjetas con diferentes acciones como niños gritando, niños peleando, niñas saludándose, niñas dando gracias, niños haciendo pataletas, etc. - los niños cantarán la canción de la sorpresa ¿Qué habrá en este baúl? ¿Qué tipo de tesoros? ¿Qué podremos hacer para poder tener los tesoros del baúl?... - La docente explicará que deben taparse los ojos como si fueran piratas, y luego meter la mano y sacar un tesoro...pero antes deben decir las palabras mágicas “deseo que...” 	Tarjetas con dibujos de acciones agradables y desagradables	10 minutos	Participa con entusiasmo en todas las actividades
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - una vez que los niños se han ordenado para que ver quién es el primero que realizará su deseo, se pide a los niños que escojan un tesoro del baúl, pero que no se lo muestren a los amigos, no sin antes mencionar las palabras mágicas. - Según la escena que les ha tocado ellos representarán o dramatizarán la acción que indique la tarjeta. - Deseo que....”tocar la puerta antes de ingresar”....deseo que “debo dar gracias cuando alguien me ayuda” “gritar cuando no me hacen caso”...”pelearme con mi amigo cuando no me deja jugar ” - luego de escuchar a todos los niños, la docente invitará a los niños, a dialogar sobre lo realizado ¿cuál deseo estuvo positivo? ¿Por qué? ¿Cuáles deseos fueron negativos? ¿Por qué? ¿Qué deseos deben ir a guardarse en el baúl de los tesoros para que otros niños los puedan encontrar? ¿Qué deseos debemos eliminarlos del baúl? ¿Por qué? 	Tarjetas de acciones Diálogo	35 minutos	Demuestra aceptación o rechazo frente a las prácticas de crianza del adulto, mediante la expresión gestual y verbalización.
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invitará a todos los niños a una asamblea y comentarán sobre lo aprendido, ¿cómo se sintieron? 		5 minutos	Expresan lo que les gusto

SESION DE CLASE N° 12

I- Datos informativos:

- | | | |
|-----|------------------------------|------------------------------|
| 1.1 | Institución Educativa | : N° 221 – Mancos Yungay |
| 1.2 | Nivel Educativo | : Educación Inicial |
| 1.3 | Grado y sección | : 5 años |
| 1.4 | Área curricular | : Personal Social |
| 1.5 | Denominación de la actividad | : Aprendiendo a escuchar |
| 1.6 | Duración | : 40 minutos |
| 1.7 | Nombre de la egresada | : Soledad Jachilla Fernández |

III- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de construir y asumir normas utilizando conocimientos y principios democráticos, demostrando autoconciencia en sí mismo

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Aprendiendo a escuchar.	Construye y asume normas utilizando conocimientos y principios democráticos	Demuestra autoconciencia en si mismo

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Damos inicio poniendo música para que los niños y niñas escuchen, observando quienes escuchan y quienes no prestan atención debida. - Luego conversará con los niños y cuando le estén hablando a propósito no le hará caso, conversando con otros niños sobre otro tema, y así exageradamente no les prestará atención cada vez que los niños se dirijan a ella. - Después de esta situación la docente les preguntará ¿Qué ha sucedido? ¿Por qué están incómodos? ¿Cómo he actuado con ustedes? ¿Es correcto lo que he hecho? ¿Por qué? - La docente declara el tema a tratar: aprender a escuchar. 	diálogo	10 minutos	
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente ayudada con láminas, mostrará a los niños y que comenten que mensaje les sugiere. - Con ayuda de las respuesta de los niños, la docente explicará la habilidad de escuchar, saber escuchar a los demás, es entender lo que nos quieren comunicar, no solo cuando nos hablan (expresiones verbales), sino también a través de gestos (expresiones verbales), por eso la importancia de mirar a quienes nos están hablando. - Se les pregunta a os niños ¿cómo se sintieron cuando yo no les hacía caso? ¿Les miraba? - Sistematizamos las respuestas de los niños, explicando que cuando uno aprende a escuchar es mostrar interés y respeto a la persona que no cuenta algo, para que así la persona que nos está hablando sienta ganas de seguir conversando con nosotros y disfrute de nuestra compañía. - Por último la docente, poniéndole énfasis dirá Y... ¡¡¡Atención!!!, los que aprende la habilidad de escuchar tendrán muchos amigos, que siempre estarán dispuestos también a escucharte. - Se invita a los niños a decorar el cartel que la docente escribirá. “mira a la cara, a la persona que te está hablando” 	Láminas, diálogo	35 minutos	Participa en comunicar lo que piensa sobre aprendiendo o escuchar.

SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños muestran el cartel que decoraron, mencionando el mensaje que está escrito. - Pegarán en algún estratégico del aula, para poder recordarlo siempre. - ¿qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje? 	Máscaras de animales	5 minutos	
---------------	---	----------------------	-----------	--

SESION DE CLASE N° 13

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : La magia de las palabras
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos :

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de Practicar palabras mágicas para una buena convivencia, demostrando automotivación en su vida diaria.

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
La magia de las palabras	Practicar palabras mágicas para una buena convivencia,	Demuestra automotivación en su vida diaria

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos una dinámica con una bolsa de duende (bolsa grande) en donde llevará muchas letras (B-U-E-N-O-S-D-I-A-S-G-R-A-C-I-A-S-H-A-S-T-A-L-U-E-G-O-D-I-S-C-U-L-P-A-L-O-S-I-E-N-T-O-T-E-D-E-S-E-O-L-O-M-E-J-O-R-Q-U-E-T-E-N-G-A-S-U-N-L-I-N-D-O-D-I-A), de colores en papel o cartulina, que sean llamativas y agradables a la vista. - Invitando a los niños a que descubran la sorpresa... ¿para que servirán estas letras? ¿Dónde encontramos letras? ¿Serán letras mágicas? ¿Por qué? ...que les parece si jugamos con estas letras a formar palabras mágicas...para ello deben estar muy atentos. Y los invita a sentarse en semicírculo alrededor de ella. 	Moldes de letras, papeles de colores o cartulina de colores	10 minutos	Demuestra interés por descubrir las sorpresas.
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les comunica el tema que hoy trabajaremos con las palabras mágicas, para ello escucharemos el cuento “Daniel y las palabras mágicas” - Después de que escuchan el cuento, establecerá un diálogo con los niños, ¿cómo se llamaba el cuento? ¿Por qué son palabras mágicas? ¿Ustedes usan las palabras mágicas? ¿Por qué Daniel empezó a usar las palabras mágicas? ¿Cómo respondieron a las palabras mágicas de Daniel? ¿Qué pasaría si no usamos las palabras mágicas? - Luego la docente les invitará a los niños a escoger letras para formar una palabra mágica, para ello preguntará a los niños ¿cuál palabra mágica recuerdan?...GRACIAS, la docente lo escribirá en la pizarra, y en base a ello los niños escogerán las letras que les permitan construir dicha palabra. - una vez que los niños lo han formado, se les pide que lo peguen en una cartulina, para que puedan visualizarla y leerla. 	Cartulinas, papeles de colores, goma	35 minutos	Descubre las Palabras mágicas con la ayuda de la docente.

	<ul style="list-style-type: none"> - La misma mecánica se utilizará para poder formar las otras palabras mágicas BUENOS DIAS HASTA LUEGO DISCULPA LO SIENTO TE DESEO LO MEJOR QUE TENGAS UN LINDO DÍA - Se les facilitará el trabajo a los niños, ayudándoles a leer, emitiendo el fonema de cada letra, para que el niño se entrene tenga la iniciativa de leer. 			
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando han terminado de elaborar todas las palabras, ayudará a los niños a pegar los carteles en la pared del aula, en un lugar estratégico, para poder siempre recordarlas. - Preguntará a los niños ¿qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje? ¿Cómo se han sentido? 		5 Minutos	Menciona para que nos sirve dichas palabras

SESION DE CLASE N° 14

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos- Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Aprendemos a esperar turnos
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos :

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de practicar buen comportamiento en diversas situaciones de la vida diaria, demostrando autocontrol al solucionar sus problemas

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Respetar esperando su turno.	Practica buen comportamiento en diversas situaciones de la vida diaria,	Demuestra autocontrol al solucionar sus problemas

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para narrarles el cuento “El cumpleaños de Renato” - Después de la narración se les preguntará ¿Qué ocurrió en el cumpleaños de Renato? ¿Por qué? ¿Cómo era Renato? ¿Y sus otros amigos? ¿Fue correcto el comportamiento de sus amigos? ¿Por qué? 	Cuento “El cumpleaños de Renato”	10 minutos	Mantiene el interés por la narración del cuento
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Después de la narración se les invita a los niños a dramatizar la fiesta de Renato, para ello se pide a los niños que decoren el salón como para fiesta infantil, colocando globos, haciendo dibujos para decorar las paredes, colocando tapas como si fueran las tortas, bloques lógicos como si fueran los caramelos, conos de papel higiénico como si fueran los gorritos de fiesta. - Primero dramatizarán el mal comportamiento de los amigos de Renato, generando todo un alboroto. - La docente les ayudará con los guiones para que los niños ejecuten, recordándoles los diálogos del cuento. - Luego se les invita a hagan la misma fiesta pero con un comportamiento adecuado, practicando sus habilidades sociales. - La docente les ayudará para establecer el diálogo, recordándoles las escenas del cuento. 	Materiales diversos del aula, tanto como útiles escolares, sectores de juego	35 minutos	

SALIDA	- Después de la dramatización se invita a los niños a una asamblea, donde cada uno comentará sus apreciaciones, ¿con cuál dramatización se sintieron mejor? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje?		5 minutos	
---------------	--	--	-----------	--

SESION DE CLASE N° 15

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : N° 221 – Mancos- Yungay
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 5 años
- 1.4 Área curricular : Personal Social
- 1.5 Denominación de la actividad : Mis Palabras mágicas
- 1.6 Duración : 40 minutos
- 1.7 Nombre de la egresada : Soledad Jachilla Fernández

II- Componentes didácticos :

2.1 Objetivos:

.Al finalizar la sesión el estudiante estará en condiciones de Practicar palabras mágicas para una buena convivencia, demostrando competencia social ante los demás

2.2 Contenido: cognoscitivo, procedimental y actitudinal.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
Mis Palabras mágicas	Practicar palabras mágicas para una buena convivencia	Demuestra competencia social ante los demás

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La guía interactúa con los demás saludando a cada uno de los niños y niñas y manifestándoles frases agradables como: “María que bien te ves con tu peinado” “Jorge que bonitas zapatillas, es un color muy alegre” “Rosita, se te ve muy contenta, es muy bueno” “Carlitos, estas muy guapo, hoy”...etc. - Después de saludar a los niños la docente comentará las respuestas que obtuvo ¿cómo se sintieron con mi saludo? ¿Cómo respondieron a mis frases amables? - ¿Qué debemos responder a las personas, cuando nos dicen cosas agradables? - se comenta con los niños que hoy aprenderemos las palabras mágicas, de “gracias” “por favor” “disculpa”, para practicar habilidades sociales. 	diálogo	10 minutos	Mantiene el interés y participa
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente mostrará a los niños láminas con escenas, donde los niños mencionan las palabras mágicas, pidiendo a los niños que las observen y comenten de que se trata cada imagen. - Les propone trabajar por grupos, donde a cada grupo le proporcionará una lámina para que la observen, comenten entre ellos que mensaje les brinda, y luego la interpreten a su nivel. - La docente acompañará a cada grupo, por momentos, para facilitarles su trabajo, haciéndoles preguntas que permitan la interpretación de la lámina ¿Qué escena observan? ¿Qué creen que le está diciendo? ¿Qué debemos responder cuando realizamos esta acción? -Terminado el tiempo de análisis de cada lámina, invitará a un grupo voluntario para que muestre la lámina a sus amigos, y mencione el mensaje que han interpretado. - La misma mecánica será para todos los grupos, de esta manera la docente sistematizará sobre las habilidades sociales que debemos aprender, que son las palabras mágicas, Gracias, Por favor, disculpa, lo siento. 	Láminas	35 minutos	Menciona las palabras mágicas con ayuda de láminas

SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Se invitará a los niños a sentarse en semicírculo para comentar sobre lo aprendido, la docente les mencionará algunas frases a los niños, esperando que ellos respondan con lo aprendido de las palabras mágicas. “Estuvieron fabulosos hoy día, trabajaron muybien”... - mencionará alguna acción que haya observado con anterioridad en sus alumnas y que merecen que se pidan disculpas, por ello invita a los niños protagonista de ello para que puedan cumplir con esta habilidad social. - Finalmente la docente se despide muy cariñosa de los niños recordándoles que esa es otra de las habilidades sociales que debemos siempre practicar. 	humano	5 Minutos	Practica las palabras mágicas acertadamente
---------------	---	--------	--------------	---

a. EVALUACIÓN DE SALIDA:

Culminado el desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje se procedió a la aplicación de la prueba de salida correspondiente. Los resultados, igual que en el caso anterior, se presentan en el cuadro N° 03 de la página siguiente.

A partir de dicha matriz se elaboró el cuadro N° 04 que viene a continuación de la matriz en el que sintetizamos los datos obtenidos. En primer lugar, se observa que hay una mejora notable en cada uno de los indicadores, pues entre 19 y 22 estudiantes muestran un desempeño adecuado en el desarrollo de su inteligencia emocional.

RESULTADOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA	
---	--

INDICADORES		INTELIGENCIA EMOCIONAL													
		Empatía			Automotivación			Competencia social			Autoconciencia			Autocontrol	
		Pregunta el por qué cuando alguien está triste	Defiende a sus compañeros	Colabora y trabaja en grupo	Se interesa por aprender, participando	Se siente único e importante.	Se siente feliz con sus logros o acciones.	Habla bien, tiene facilidad de palabra.	Acepta otras opiniones	Hace y recibe cumplidos	Es responsables en las actividades que se le asigna	Defiende sus derechos	Evita conductas agresivas o inapropiadas	Toma decisiones y soluciona sus problemas	Expresa y acepta disculpas
1	Burga Niño Esteban	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI
2	Bustamante Estela Stefany	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI
3	Bustamante Vásquez Ana María	SI	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
4	Campos Ordoñez Zoila Aurora	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	NO	SI	SI	SI

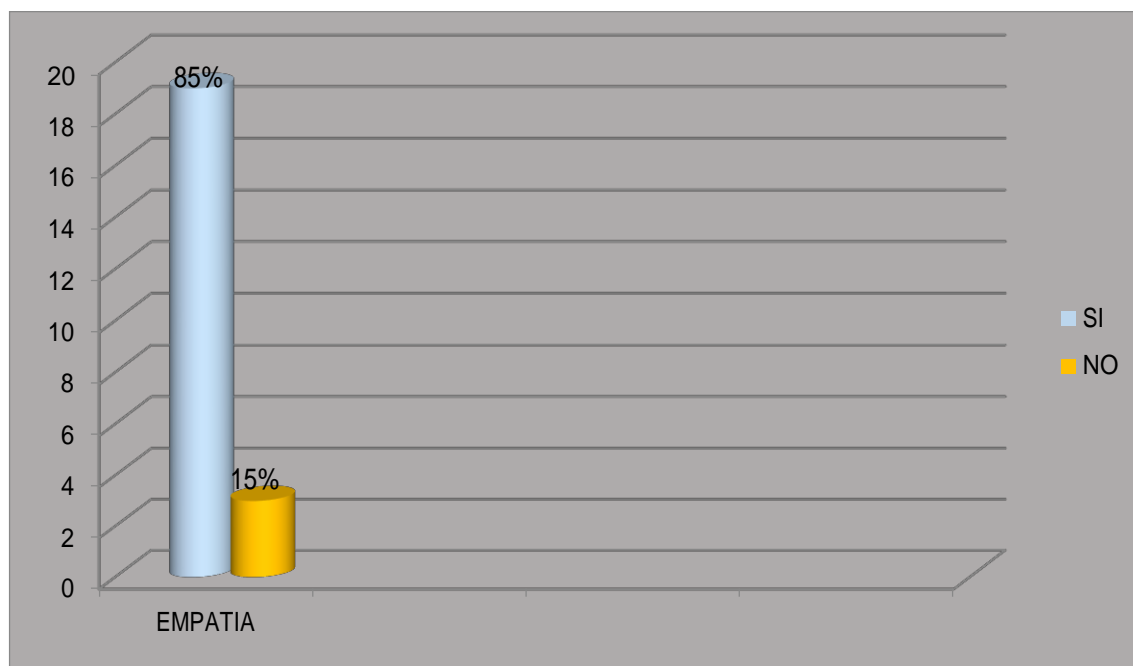
5	Cusma Benavides Ana Jeshika	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
6	Fuentes Rojas Carlos Augusto	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
7	García Ayala Gustavo Rodolfo	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
8	Guzmán Pérez Eduardo	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
9	Herrera Díaz Adriana	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
10	Herrena Vásquez Carlos	NO	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO	NO	SI	SI	SI	SI	SI
11	Huamán Burga Betzy del Carmen	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO
12	Julca Paredes Fabiana	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI
13	Julca Morales Enrique	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
14	Mendives Zaldívar Hugo	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
15	Rojas Montaña Jair	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI
16	Santisteban Morales Miguel	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
17	Sánchez Mora Edwin	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
18	Vásquez Morí Camila Jazmín	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI

19	Velásquez Mejía Natalia		SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	
20	Zapata Gálvez William		SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
21	Zapata Rodríguez Andrea		SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	
22	Zurita Paico José Gabriel		SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
PUNTAJE TOTAL			SI	19	18	19	16	18	18	19	19	17	19	21	20	20	21
			NO	3	4	3	6	4	4	3	3	5	3	1	2	2	1

RESULTADOS DE EVALUACION DE SALIDA, ASPECTO EMPATIA

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Empatía	Se lleva bien con sus compañeros.	19	86	3	14
3		Colabora y trabaja en grupo.	18	82	4	18
4		Es respetuoso y cumple normas establecidas.	19	86	3	14
PROMEDIO			19	85	3	15

GRAFICO N° 01



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el presente cuadro se puede observar los siguientes resultados:

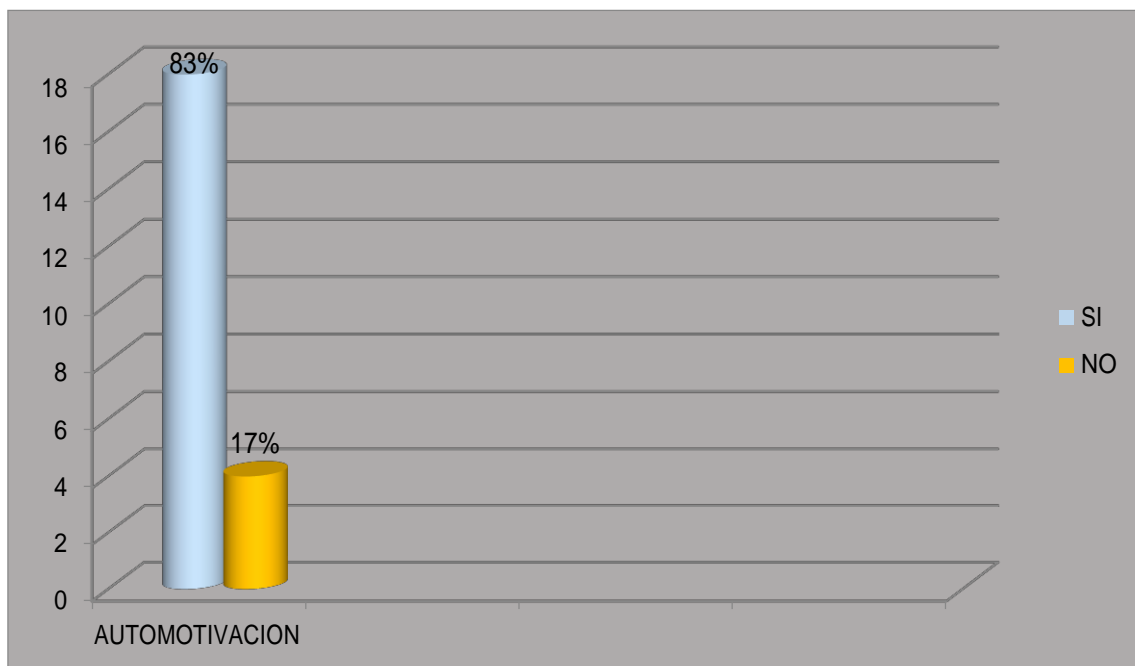
En el aspecto empatía, para el desarrollo de **LA Inteligencia emocional**

- Se observó que de los 22 niños y niñas evaluados, 19 estudiantes, tienen desarrollada su empatía, y solamente 03 niños no han logrado desarrollar su empatía, competencia esencial para el desarrollo de la inteligencia emocional, lo que se evidencia cuando se interesan por saber de sus compañeros, los defienden y colaboran en trabajos grupales.
- Estos resultados nos muestran que la aplicación del programa de actividades lúdicas ayudó significativamente en el desarrollo de su empatía, buscando el desarrollo de su inteligencia emocional.

**RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO
AUTOMOTIVACION**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Automotivación	Muestra interés por aprender, participando	19	86	3	14
2		Se siente único e importante	19	86	3	14
3		Se siente feliz con sus logros o acciones	17	77	5	23
PROMEDIO			18	83	4	17

GRAFICO N° 02



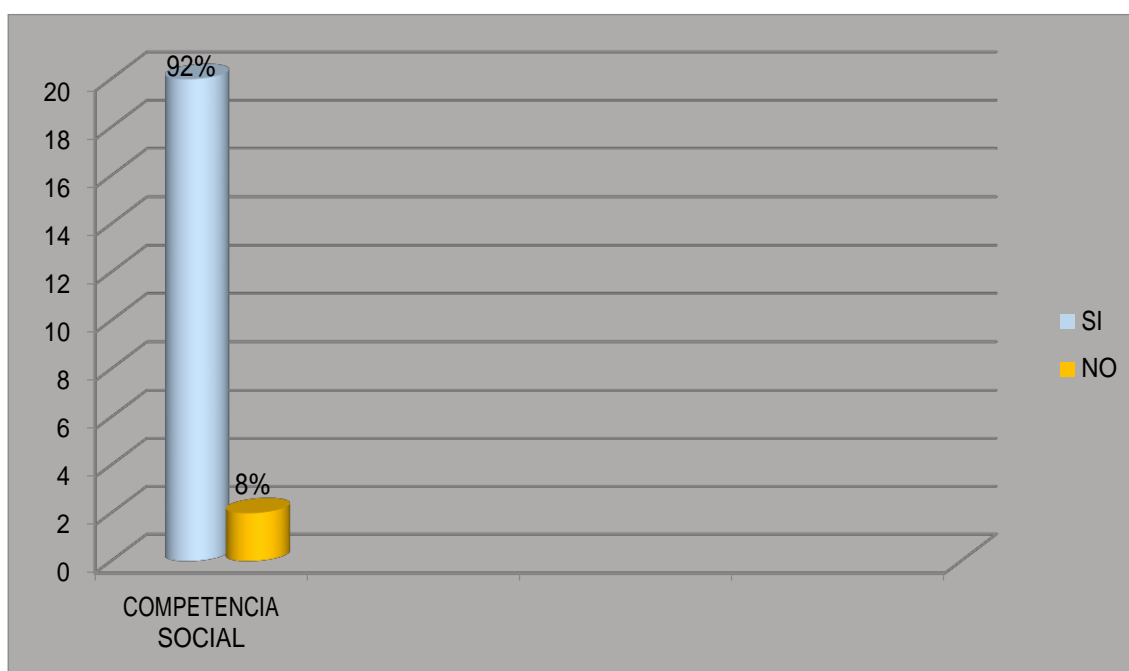
En el aspecto **Automotivación**, para el desarrollo de la Inteligencia emocional

- De los resultados obtenidos a través de la prueba de entrada identificamos que 18 estudiantes, demuestran una buena práctica de su automotivación, competencia necesaria para el desarrollo de la inteligencia emocional; y ello lo podemos visualizar cuando los niños y niñas se muestran motivados durante sus sesiones de aprendizaje, se sienten importantes con buen nivel autoestima.
- Y tan solo 04 alumnos no han desarrollado su automotivación, les es difícil participar e interesarse en las sesiones de aprendizaje, son cohibidos, de poca participación, siempre buscando aprobación de sus acciones, no muestran autonomía. Estos resultados, son indicativo de que el programa de actividades lúdicas para el desarrollo de su inteligencia emocional ha logrado resultados significativos.

RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO COMPETENCIA SOCIAL

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	COMPETENCIA SOCIAL	Habla bien, tiene facilidad de palabra.	20	91	2	9
2		Acepta otras opiniones.	20	91	2	9
3		Hace y recibe cumplidos.	21	95	1	5
PROMEDIO			20	92	2	8

GRAFICO N° 03



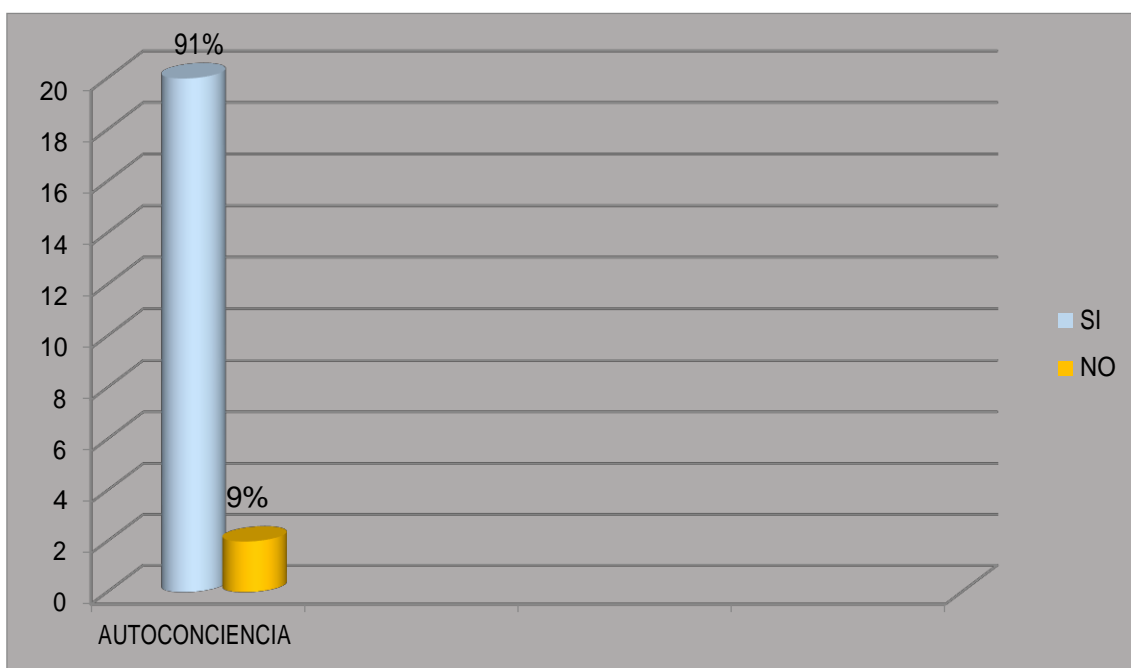
En el aspecto **Competencia social**, para el desarrollo de la Inteligencia emocional

- De los resultados obtenidos a través de la prueba de entrada identificamos que 20 estudiantes, demuestran una buena práctica de su competencia social, aspecto necesario para el desarrollo de la inteligencia emocional; y ello lo podemos visualizar cuando los niños y niñas tienen facilidad de palabra, respetan opiniones, son amables recibiendo y haciendo cumplidos.
- Solamente 02 alumnos no han desarrollado su competencia social, les cuesta hablar, no respetan otras opiniones. Estos resultados, conllevan a validar la aplicación del programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional.

**RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO
AUTOCONCIENCIA**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Autoconciencia	Es responsable en las actividades que se le asigna.	19	86	3	14
2		Defiende sus derechos.	21	95	1	5
3		Evita conductas agresivas o inapropiadas.	20	91	2	9
PROMEDIO			20	91	2	9

GRAFICO N° 04

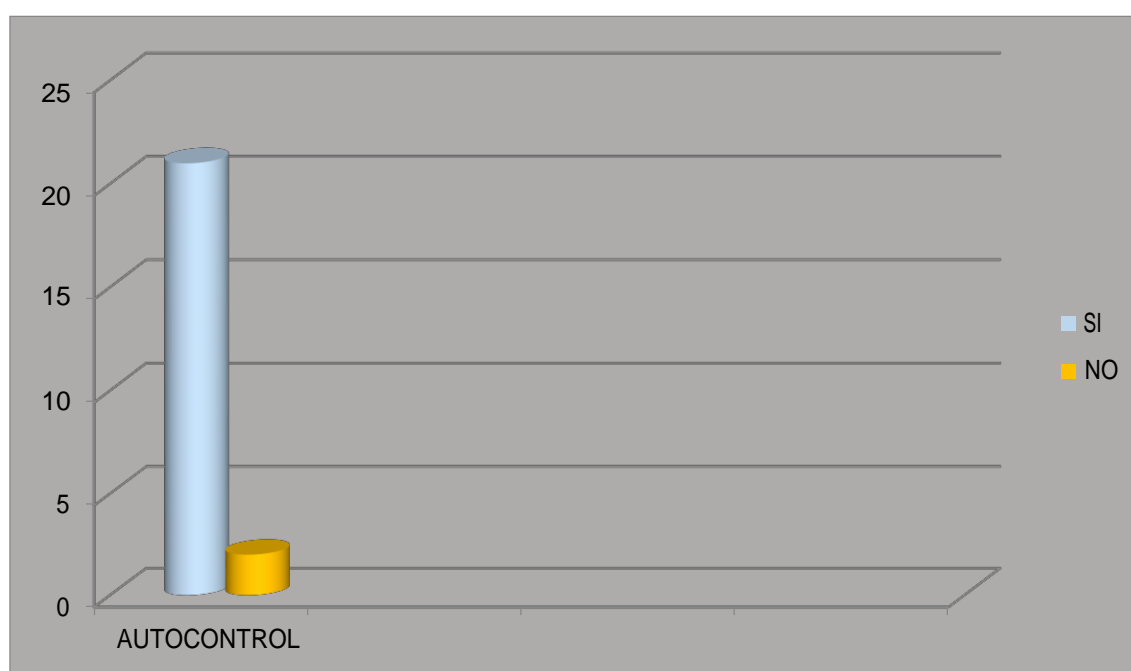


En el aspecto **autoconciencia**, para el desarrollo de la Inteligencia emocional

- De los resultados obtenidos a través de la prueba de entrada identificamos que 20 estudiantes, demuestran una buena práctica de su autoconciencia, aspecto necesario para el desarrollo de la inteligencia emocional; y ello lo podemos visualizar cuando los niños y niñas muestran responsabilidad en las actividades encargadas, defienden sus derechos y evitan conductas agresivas.
- Una mínima diferencia de 02 alumnos no han desarrollado su autoconciencia, suelen mostrar conductas inapropiadas como agresividad, no son responsables en las tareas que se les encarga. Estos resultados, indican la funcionalidad del programa de actividades lúdicas para mejorar su autoconciencia habiendo mejorado el desarrollo de su inteligencia emocional.

RESULTADOS DE EVALUACION DE ENTRADA, ASPECTO AUTOCONTROL

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS GRAFICO N° 05	SI		NO	
			F	%	F	%
1	Autocontrol	Toma decisiones y soluciona sus problemas.	20	91	2	9
2		Expresa y acepta disculpas.	21	95	1	5
PROMEDIO			21	93	2	7

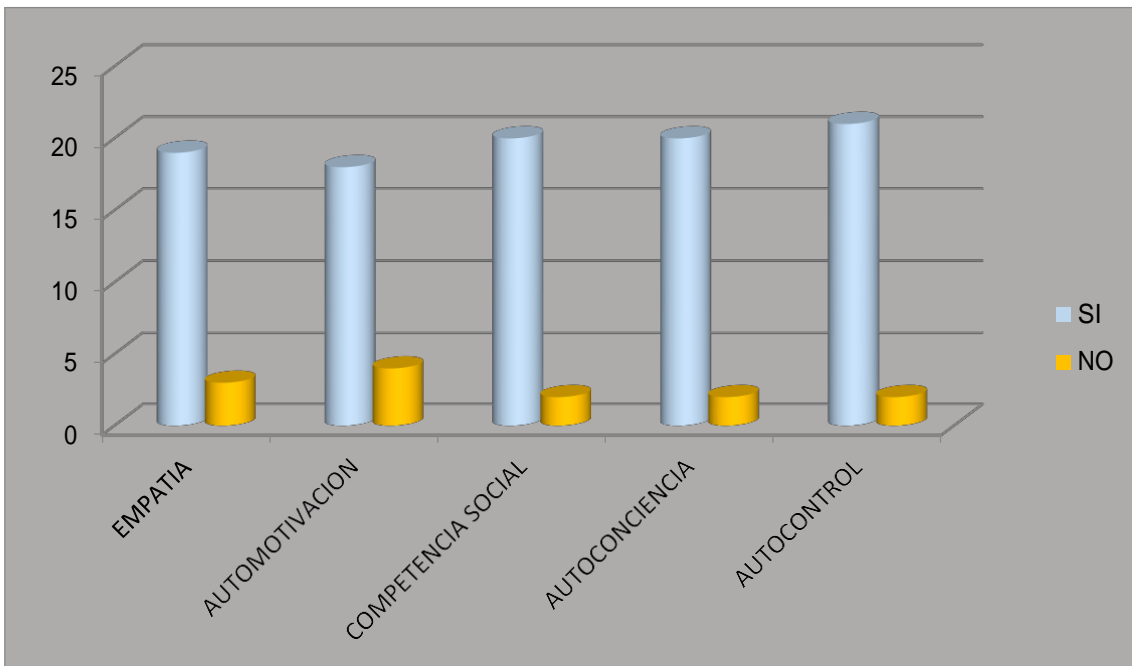


En el aspecto **autocontrol**, para el desarrollo de la inteligencia emocional

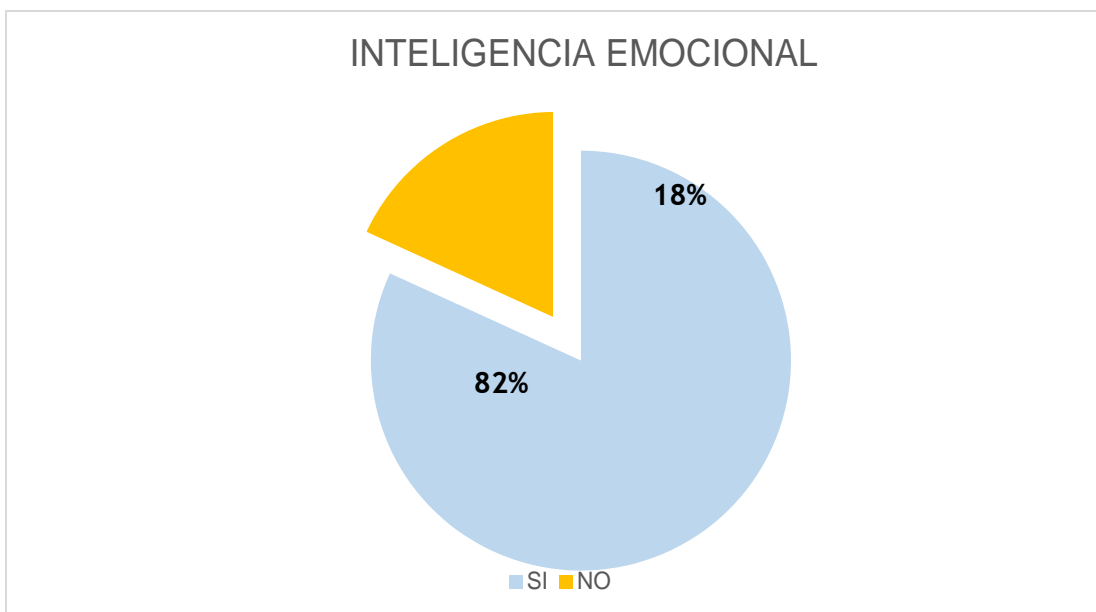
- Se observó que 21 estudiantes, desarrollan su autonomía a través de la toma de decisiones, solucionan sus problemas, se disculpan cuando es debido y aceptan también disculpas. Tan solo 01 alumno, el cual no demuestran un adecuado autocontrol, ya que siempre necesita de su profesora para tomar decisiones, no solucionan sus problemas y les es difícil disculparse por conductas inapropiadas, estos resultados nos indican la significatividad del programa aplicado para el desarrollo de su inteligencia.

**RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EL DESARROLLO
LA INTELIGENCIA EMOCIONAL**

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	GRAFICO N° 06	SI		NO	
			F	%	F	%
1	EMPATIA	Pregunta el por qué cuando alguien está triste.	19	86	3	14
2		Defiende a sus compañeros.	18	82	4	18
3		Colabora y trabaja en grupo.	19	86	3	14
4	AUTOMOTIVACION	Se interesa por aprender, participando.	19	86	3	14
5		Se siente único e importante.	19	86	3	14
6		Se siente feliz con sus logros o acciones.	17	77	5	23
7	COMPETENCIA SOCIAL	Habla bien, tiene facilidad de palabra.	20	91	2	9
8		Acepta otras opiniones.	20	91	2	9
9		Hace y recibe cumplidos.	21	95	1	5
10	AUTOCONCIENCIA	Es responsable en las actividades que se le asigna.	19	86	3	14
11		Defiende sus derechos.	21	95	1	5
12		Evita conductas agresivas o inapropiadas.	20	91	2	9
13	AUTOCONTROL	Toma decisiones y soluciona sus problemas.	20	91	2	9
14		Expresa y acepta disculpas.	21	95	1	5
PROMEDIO			18	82	4	18



Como podemos observar en el Gráfico N°06 los estudiantes muestran un nivel alto de desarrollo de su inteligencia emocional, obtenido a través de 15 sesiones de aprendizaje, aplicando un programa de actividades lúdicas para mejorar los aspectos de empatía, automotivación, competencia social, autoconciencia, autocontrol, lo que ayudó a la práctica y desarrollo de su inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, del distrito Mancos, Provincia de Yungay, , Región Ancash.



2.4. Evaluación de comparación de entrada y salida

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 221 DEL DISTRITO DE MANCOS, PROVINCIA DE YUNGAY, REGIÓN ANCASH

N°	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	EVALUACIÓN NETRADA				EVALUACIÓN DESALIDA			
			SI		NO		SI		NO	
			F	%	F	%	F	%	F	%
1	EMPATIA	Pregunta el por qué cuando alguien está triste.	7	32	15	68	19	86	3	14
2		Defiende a sus compañeros.	10	45	12	55	18	82	4	18
3		Colabora y trabaja en grupo.	8	36	14	64	19	86	3	14
4	AUTOMOTIVACION	Se interesa por aprender, participando.	6	27	16	73	19	86	3	14
5		Se siente único e importante.	4	18	18	82	19	86	3	14
6		Se siente feliz con sus logros o acciones.	4	18	18	82	17	77	5	23
7	COMPETENCIA SOCIAL	Habla bien, tiene facilidad de palabra.	9	41	13	59	20	91	2	9
8		Acepta otras opiniones.	7	32	15	68	20	91	2	9
9		Hace y recibe cumplidos.	7	32	15	68	21	95	1	5

10	AUTOCONCIENCIA	Es responsable en las actividades que se le asigna.	5	23	17	77	19	86	3	14
11		Defiende sus derechos.	6	27	16	73	21	95	1	5
12		Evita conductas agresivas o inapropiadas.	6	27	16	73	20	91	2	9
13	AUTOCONTROL	Toma decisiones y soluciona sus problemas.	3	14	19	86	20	91	2	9
14		Expresa y acepta disculpas.	5	23	17	77	21	95	1	5
			6	28	16	72	18	82	4	18

Análisis de comparación de entrada y salida

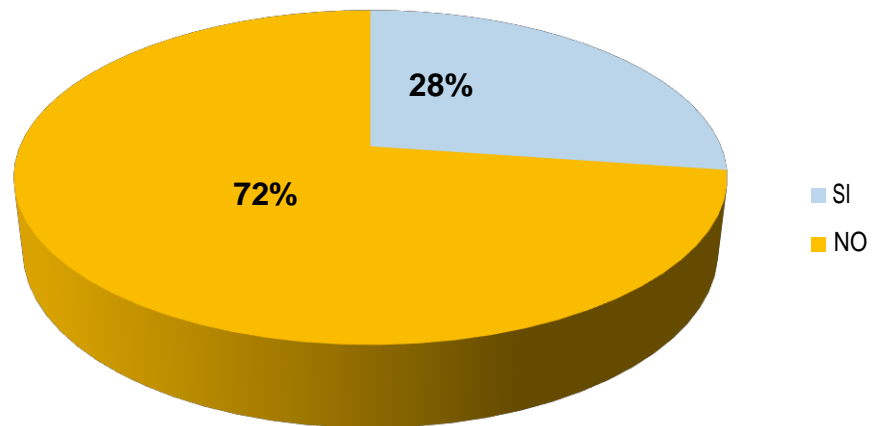
En el cuadro comparativo de los resultados de la evaluación, tanto en la prueba de entrada como en la prueba de salida, se presentan los porcentajes alcanzados por el grupo de niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N°221, del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash, nos permite mencionar lo siguiente:

- Como podemos observar en la comparación de los resultados de la evaluación del desarrollo de su inteligencia emocional, tanto en la prueba de entrada con los de la prueba de salida, hay grandes diferencias.
- Es así que en la evaluación de entrada, en el desarrollo de su inteligencia emocional, tan solo el 28% del total de la muestra, lo que constituye 6 estudiantes, tenían logrado la práctica de la inteligencia emocional, evaluadas a través de los aspectos, empatía, automotivación, competencia social, autoconciencia, autocontrol, datos que nos indica que está muy por debajo del 50% del total de estudiantes.
- En base a estos resultados se aplicó el programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de su inteligencia emocional, observando en los resultados de la evaluación de salida, luego del desarrollo de las actividades lúdicas, una mejora muy significativa; es así como podemos observar que hubo un logro del 82% del total de la muestra, lo que constituye 18 estudiantes, quienes mejoraron su autonomía, autoestima y convivencia, por tanto mejoraron el nivel de desarrollo de su inteligencia emocional.

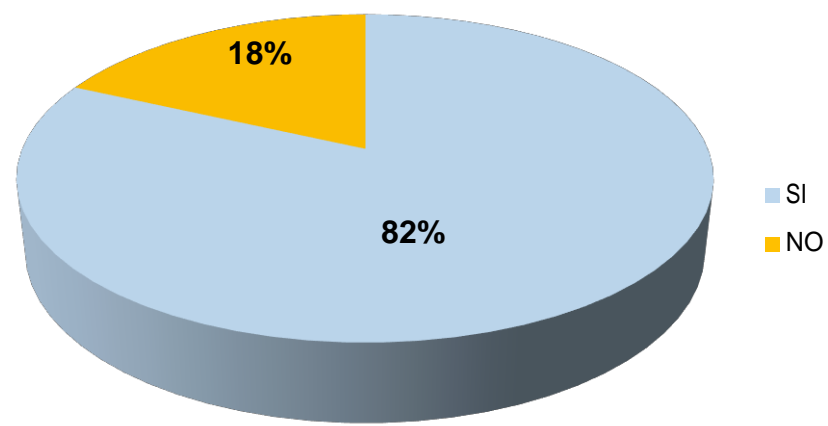
Esta mejora ayuda a los estudiantes a desarrollarse de manera óptima en sus relaciones intrapersonales e interpersonales, y por tanto a que el grupo humano tengan una sana convivencia.

INTELIGENCIA EMOCIONAL

EVALUACIÓN DE ENTRADA



EVALUACIÓN DE SALIDA



III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

En el presente trabajo de investigación se concluye:

- ❖ Al inicio del trabajo de investigación se observó que las inteligencias emocionales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 221 del distrito de Mancos, provincia de Yungay, mostraban un bajo nivel, evidenciado en los aspectos de Autoestima, Autonomía y Convivencia, donde menos del 50% de los estudiantes, mostraban un buen desarrollo de sus inteligencias emocionales; tal es así que los niños no eran espontáneos al expresarse, mostraban cierta timidez al referirse a sus características personales, no eran capaces de tomar decisiones para la solución de sus problemas, así como no utilizaban expresiones amables para dirigirse a sus compañeros y les costaba cumplir normas y ser responsables.
- ❖ En base a estos resultados se identificó las necesidades educativas y se diseñó y aplicó actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 221 del distrito de Mancos, Provincia de Yungay, departamento de Ancash.
- ❖ Al evaluar el proceso de intervención desarrolladas a través de sesiones donde se aplicó actividades lúdicas, se logró alcanzar un nivel altamente significativo en el desarrollo de las inteligencias emocionales, en sus aspectos como son autoestima, autonomía y convivencia, logrando que el 86% de los estudiantes desarrolle sus habilidades sociales, este resultados lo podemos visualizar en la prueba de salida, quienes respondieron positivamente en todos los ítems considerados.
- ❖ Al comparar los resultados obtenidos tanto en la evaluación de entrada como en la evaluación de salida, en los aspectos de autoestima, autonomía y convivencia, podemos determinar que habido una mejorar altamente significativa, en el desarrollo de sus habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 221 del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash.

RECOMENDACIONES

- ❖ Las docentes deben promover el desarrollo de la inteligencia emocional, a través del logro de la autoestima, autonomía y convivencia, lo que permitirá un clima armonioso entre todos los estudiantes, permitiendo así un buen desarrollo personal social y emocional de los niños y niñas, garantizando estudiantes felices y con buenas relaciones intra e interpersonales.
- ❖ Evaluar periódicamente las relaciones interpersonales, a través de la observación de la práctica de la inteligencia emocional, para así reforzar las estrategias que conlleven a mejorar los aspectos como son autoestima, autonomía y convivencia entre los estudiantes.
- ❖ Involucrar a los padres de familia y toda la comunidad educativa, con quienes se relacionan en diario actuar, permitiendo así en conjunto el logro de sus habilidades sociales, lo que conllevará a que desarrollen su inteligencia emocional, aspecto medular para el logro de competencias en el área de Personal social.

Bibliografía

- Arandina Antonio Vallés, Vallés Tortosa Consol, (2005), Programa de refuerzo de las Habilidades Sociales III. Método EOS, Madrid.
- Caballo, (2005), Manual de entrenamiento y evaluación en Habilidades Sociales, siglo XXI, Madrid.
- Goleman, Daniel y Lantieri, Linda (2009) Inteligencia emocional infantil y juvenil.
- Castanyero, La asertividad. Expresión de una sana autoestima.
- Marina J.A. (2006) Aprender a convivir, Barcelona.
- Segura M, (2002), Ser persona y relacionarse. Madrid.
- Crary, E. (1994). Crecer sin peleas. Cómo enseñar a los niños a resolver conflictos con inteligencia emocional. Barcelona.
- Vinyamata Camp. E. (1999) Manual de prevención y resolución de conflictos. Conciliación, mediación, negociación. Barcelona.
- Pallarés, M. Técnicas de grupo para educadores. Publicaciones ICCE. Madrid.
- Marshall Rosenberg. Comunicación No Violenta, Un lenguaje de vida. Argentina.
- Cascón, Paco. Educar en y para el conflicto escolar. Escuela de Cultura de Pau. UNESCO.
- Ministerio de Educación. (2015) Rutas del Aprendizaje. Área Personal Social. Perú.
- Lozano Martinez, Josefina, y Alcaraz García, Salvador. (2009). Propuestas didáctica para el aprendizaje de habilidades emocionales y sociales. Madrid.
- Carbonell, Jaune (2007). Convivencia, ¿Dónde está el problema? En cuadernos de Pedagogía.
- M. Carme Boque, Yolanda Corominas, Margarita Escoll y Monserrat Espert (2005). "Hagamos las paces"

ANEXOS

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

Nombre: _____

Edad _____ Sección: _____ Fecha: _____

OBJETIVO: La presente lista tiene como finalidad determinar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional.

Nº	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ITEMS	SI	NO
1	EMPATIA	Pregunta el por qué cuando alguien está triste.		
2		Defiende a sus compañeros.		
3		Colabora y trabaja en grupo.		
4	AUTOMOTIVACION	Se interesa por aprender, participando.		
5		Se siente único e importante.		
6		Se siente feliz con sus logros o acciones.		
7	COMPETENCIA SOCIAL	Habla bien, tiene facilidad de palabra.		
8		Acepta otras opiniones.		
9		Hace y recibe cumplidos.		
10	AUTOCONCIENCIA	Es responsable en las actividades que se le asigna.		
11		Defiende sus derechos.		
12		Evita conductas agresivas o inapropiadas.		
13	AUTOCONTROL	Toma decisiones y soluciona sus problemas.		
14		Expresa y acepta disculpas.		
PROMEDIO				

Anexo N°01 de sesión de aprendizaje N° 01

CUENTO: CARRERA DE ZAPATILLAS

Autor: Alejandra BernardisAlcain

Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago.

También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás animales

-Ja, ja, ja, ja, se reía de la tortuga que era tan bajita y tan lenta.

-Jo, jo, jo, jo, se reía del hipopótamo que era tan gordo

-Je, je, je, je, se reía del elefante por su trompa tan larga

- Y entonces, llegó la hora de la largada

El zorro llevaba unas zapatillas a rayas amarillas y rojas. La cebra, unas rosadas con moños muy grandes. El mono llevaba unas zapatillas verdes con lunares anaranjados.

La tortuga se puso unas zapatillas blancas como las nubes. Y cuando estaban a punto de comenzar la carrera, la jirafa se puso a llorar desesperada.

Es que era tan alta, que ¡no podía atarse los cordones de sus zapatillas!

- Ahhh, ahhh, ¡qué alguien me ayude! - gritó la jirafa.

Y todos los animales se quedaron mirándola. Pero el zorro fue a hablar con ella y le dijo:

-Tú te reías de los demás animales porque eran diferentes. Es cierto, todos somos diferentes, pero todos tenemos algo bueno y todos podemos ser amigos y ayudarnos cuando lo necesitamos.

Entonces la jirafa pidió perdón a todos por haberse reído de ellos. Y vinieron las hormigas, que rápidamente treparon por sus zapatillas para atarle los cordones.

Y por fin se pusieron todos los animales en la línea de partida. En sus marcas, preparados, listos, ¡YA!

Cuando terminó la carrera, todos festejaron porque habían ganado una nueva amiga que además había aprendido lo que significaba la amistad.

Fin y colorín, colorón, si quieres tener muchos amigos, acéptalos como son.

Máscaras:



Cuento: El perro Bonachón.

Érase una vez un perrillo precioso de color canela, se llamaba bonachón, y tenía las orejas muy largas, pero muy largas. Cuando andaba, las arrastraba por el suelo; si bebía agua metía antes las orejas que la lengua y al correr parecía que dos alas salían de su cabeza para echar a volar.

Bonachón, era el perro más juguetón del lugar, le encantaba jugar con los demás animales. Pero le ocurría algo terrible: cuando comenzaba a jugar sacaba sus garras y arañaba y hería, incluso tiraba bocados de verdad. La verdad es que el no sabía que hacía daño, pero los demás animales empezaron a enfadarse y le dejaron solo.

Como nadie quería jugar con él, se fue al campo, se escondió entre los matorrales y decidió que si nadie le quería se convertiría en un perro rabioso que asustaría a todo el mundo. Desde luego nadie se atrevía a pisar el campo, pues todos le temían. Aquella situación no podía durar mucho más tiempo, ya que no tenían qué comer.

Los animales se reunieron y decidieron mandar a Col para que hablara con él. ¿Qué quién era Col? Pues era el único animal a quien el perro no podía morder: Col era un caracol.

El caracol llegó muy lentamente a la casa de Bonachón y lo llamó: ¡Bonachón, Bonachón! Bonachón salió disparado y el caracol al verlo se escondió en su caparazón. Él sacó sus garras y le dio muchas vueltas a aquella cosa que parecía una piedra. Cuando se cansó vio cómo una cabecilla pequeña asomaba por debajo y le decía:

-Quiero hablar contigo.

-Vaya una piedra que habla, qué rara.

-Soy el caracol Col, me han enviado los animales del bosque para decirte que te tienen un miedo terrible.

-Pero si yo sólo quiero jugar con ellos.

-En cambio ellos no quieren jugar contigo porque les haces mucho daño, siempre salen heridos de eso que tú llamas juego.

-Pero, ¿cómo les hago daño?

-Eso que tú llamas juego es sólo violencia.

-¿Y qué es eso?

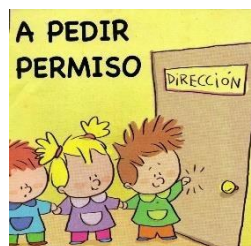
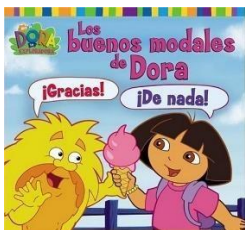
-Pegar patadas, arañar, tirar bocados, pelear, insultar... Eso es violencia.

-Entonces, ¿qué es jugar?

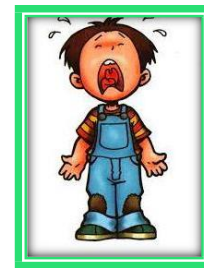
-Jugar es disfrutar.

Bonachón pensó mucho sobre lo que le había dicho el caracol y comprendió porque nadie quería jugar con él, y como era muy listo cambió su forma de jugar. Desde aquel día Bonachón volvió a ser amigo de todos los animales y fue mucho más feliz que estando todo el día solo y enfadado.

Anexo N°03 de la sesión N° 07



Anexo N°04 de la sesión N° 08



Anexo N°05 de la sesión N° 09



Anexo N°06 de la sesión N° 11

Cuento: “Daniel y las palabras mágicas”

Te presento a Daniel, el gran mago de las palabras. El abuelo de Daniel es muy aventurero y este año le ha enviado desde un país sin nombre, por su cumpleaños, un regalo muy extraño: una caja llena de letras brillantes.

En una carta, su abuelo le dice que esas letras forman palabras amables que, si las regalas a los demás, pueden conseguir que las personas hagan muchas cosas: hacer reír al que está triste, llorar de alegría, entender cuando no entendemos, abrir el corazón a los demás, enseñarnos a escuchar sin hablar.

Daniel juega muy contento en su habitación, monta y desmonta palabras sin cesar.

Hay veces que las letras se unen solas para formar palabras fantásticas, imaginarias, y es que Daniel es mágico, es un mago de las palabras.

Lleva unos días preparando un regalo muy especial para aquellos que más quiere.

Es muy divertido ver la cara de mamá cuando descubre por la mañana un *buenos días, preciosa* debajo de la almohada; o cuando papá encuentra en su coche un *te quiero* de color azul.

Sus palabras son amables y bonitas, cortas, largas, que suenan bien y hacen sentir bien: *gracias, te quiero, buenos días, por favor, lo siento, me gustas*.

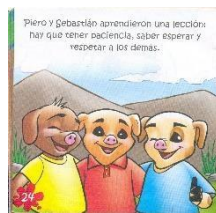
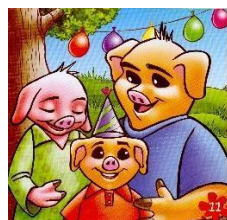
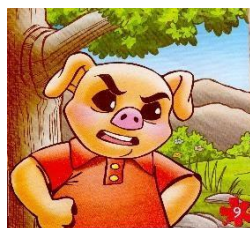
Daniel sabe que las palabras son poderosas y a él le gusta jugar con ellas y ver la cara de felicidad de la gente cuando las oye.

Sabe bien que las palabras amables son mágicas, son como llaves que te abren la puerta de los demás.

Porque si tú eres amable, todo es amable contigo. Y Daniel te pregunta: ¿quieres intentarlo tú y ser un mago de las palabras amables?.*FIN*



Anexo N°07 de la sesión N° 13



Anexo N°08 de la sesión N° 15



EVIDENCIAS

FOTOGRAFÍCAS



