



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Máster de
formación del profesorado
de Educación Secundaria
en Ecuador

Universidad Nacional de Educación

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Trabajo de fin de Máster

Competencias emocionales gamificadas.

Nombre:

Jeaneth Mariuxi Pallo Chango

C.I: 1718453853

Tutor/a:

Dra. Rosa Miralles Pascual. (UB)

C.I: 43726137D

Título que se otorga: Máster en Educación, con mención
en: Orientación Educativa.

Fecha de la defensa del TFM: 20 de Octubre de 2018

Azogues- Ecuador

2018

Resumen: El trabajo de fin de Master recopila información que permita dar respuesta al objetivo planteado, durante todo el proceso de planificación e implementación de la unidad didáctica, con diversas actividades que permitan desarrollar en los estudiantes del tercer año de educación básica competencias emocionales mediante la metodología de gamificación, con las actividades se pretende que adquieran un vocabulario emocional sencillo, de tal manera que se exprese de forma natural y espontánea las emociones que vivencias, ya que un equilibrio de la parte emocional y la cognitiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, proporciona una herramienta para el éxito académico de los alumnos.

Alcanzando competencias emocionales vinculadas con el juego motiva el aprendizaje, fortalece al grupo, mejora las relaciones interpersonales y como consecuencia disminuyen las conductas disruptivas que se evidenciaban durante las horas de clases y por ende mejoro el rendimiento académico. Logrando poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la maestría y fortaleciendo la labor docente.

Palabras claves: gamificación, competencias, emociones.

Abstract: The final Master's work collects information that allows responding to the stated objective, throughout the planning process and implementation of a didactic unit of various activities that allow to develop in the students of the third year of basic education emotional competences through the gamification methodology, acquiring a simple emotional vocabulary, in such a way that emotions are expressed naturally and spontaneously, as a balance of the emotional and cognitive part within the teaching-learning process, provides a tool for the academic success of the students. students.

Acquiring emotional skills linked to the game motivates learning, strengthens the group, improves interpersonal relationships and as a consequence decreases the disruptive behaviors that were evident during class hours and therefore improved academic performance. Achieving put into practice the knowledge acquired during the master's degree and strengthening the educational work.

Keywords: gamification, competences, emotions.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	6
1.1	Interés y contextualización de su labor como docente y como futuro orientador del centro.6	
1.2	Estructura del dossier o memoria.....	6
2.	PROPUESTA DEL TEMA A DESARROLLAR.....	7
2.1	Justificación de la propuesta.....	7
2.2	Descripción de la Institución y destinatario a quien va dirigida la intervención.....	9
2.3	Planificación de la propuesta.....	10
2.3.1	Fundamentación teórica.....	10
2.3.2	Objetivos.....	13
2.3.3	Contenidos.....	13
2.3.4	Actividades a desarrollar.....	17
2.3.5	Metodología de actuación.....	25
2.3.6	Recursos a tener en cuenta.....	26
2.3.7	Cronograma de la aplicación.....	27
2.3.8	Aspectos a evaluar.....	28
2.4	Organización de la propuesta.....	28
2.4.1	Agentes implicados.....	28
2.4.2	Requisitos mínimos que se han de exigir a la institución.....	28
2.4.3	Estrategias de intervención.....	29
2.4.4	Servicios de apoyo dentro y fuera de la institución.....	29
3.	Propuesta del tema a desarrollar.....	30
3.1	Adecuación entre los contenidos desarrollados y los planificados y adaptaciones que se han tenido que realizar durante la implementación.....	30
3.2	Resultados de aprendizaje del alumnado.....	30
3.3	Descripción del tipo de interacción creado (alumno-profesorado-institución).....	31
3.4	Dificultades observadas.....	31
4.	Evaluación.....	32
4.1	Fases en el proceso evaluador:.....	33
4.2	Instrumentos de recogida de información.....	34
4.3	Presentación de los resultados.....	34
4.4	Propuesta de mejora.....	36
5.	Reflexiones finales.....	37

5.1	En relación con las asignaturas troncales	37
5.2	En relación con las asignaturas de la especialidad	39
5.3	En relación con el TFM	40
6.	Referencia Bibliográfica.....	41
7.	Autoevaluación	42
8.	Anexos.....	44
Tabla 1.	Competencias emocionales.	15
Tabla 2	Recursos a tener en cuenta.	26
Tabla 3.	Cronograma de actividades.	27
Tabla 4.	Fases del proceso evaluador.	33
Tabla 5.	Instrumentos de naturaleza cualitativa.....	34
Foto 1:	Escuela Roberto Arregui Moscoso.....	9
Foto 2:	Ubicación de la Unidad Escuela Roberto Arregui Moscoso. Google Maps.	9
Figura 1	resultado realizado por la The Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organizations sobre el cociente de éxito.	11
Figura 2.	Grafico del modelo pentagonal de las competencias emocionales Bisquerra (2009, p. 147).....	14
Figura 3:	Resultados Emociones positivas, negativas y ambiguas	35

SUCESION DE DERECHOS



Azogues, 1 de Diciembre del 2018

Yo, **JEANETH MARIUXI PALLO CHANGO**, autor/a del Trabajo Final de Maestría, titulado: **COMPETENCIAS EMOCIONALES GAMIFICADAS**, estudiante de la Maestría en Educación, mención **ORIENTACIÓN EDUCATIVA** con número de identificación **1718453853**, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción.

1. Cedo a la Universidad Nacional de Educación, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, pudiendo, por lo tanto, la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, reconociendo los derechos de autor. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en formato virtual, electrónico, digital u óptico, como usos en red local y en internet.

2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.

3. En esta fecha entrego a la Universidad, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato digital o electrónico.

Nombre: **Jeaneth Mariuxi Pallo Chango**

Firma: _____



1. INTRODUCCIÓN

1.1 Interés y contextualización de su labor como docente y como futuro orientador del centro.

Durante el siglo XX la educación emocional no forman parte del enfoque educativo; la adquisición de conocimientos y los programas establecidos por el marco legal educativo dentro del currículo, se han cimentado para dar fiel cumplimiento a los contenidos. A pesar de los cambios por mejorar la educación, esta continúa orientada por el paradigma conductista.

Las necesidades de una sociedad en constante cambio, ha evolucionado la forma de como aprenden los estudiantes e invita a replantear la practica docentes de cómo se enseña, desde ese punto de vista en la actualidad la educación debe enfrentar grandes retos, requiriendo que los docentes no solo formen a sus estudiantes en contenidos, sino más bien encaminado a una acción personalizada como orientadores.

Como orientadores, la mirada se amplía, es clave empezar detectando una necesidad y partir de la realidad del centro educativo, del contexto familiar, empoderarse de las distintas problemáticas que involucran a todos los actores que se encuentran inmersos en el aprendizaje de los estudiantes; las funciones orientadoras se deberán centrar en la intervención, prevención y desarrollo de la necesidad para la toma oportuna de decisiones. Función orientadora que según (Álvarez, M. y Bisquerra, R 2012), “es un proceso de ayuda continúa a todas las personas en todos sus aspectos, con objeto de potenciar su desarrollo humano”.

Actualmente la orientación se considera como el pilar fundamental del nacimiento de la educación emocional, ya que la educación formal aporta una educación cognitiva y por su parte la orientación, una dimensión emocional. Por lo que es fundamental fortalecer los vínculos emocionales enfocando en la orientación del profesorado. Según (Goldman & Newman, 1998) “Implicar a los estudiantes en la transformación de una escuela mejora significativamente la cultura de la misma”.

1.2 Estructura del dossier o memoria.

La planificación de la propuesta esta estructura en tres momentos importantes, un primer momento es identificar la necesidad mediante un diagnóstico a la que mediante la observación se pretende dar respuesta al porque es viable aplicar el tema de

competencias emocionales gamificadas, fundamenta propuesta en teorías e investigación.

Un segundo momento la planificación de catorce actividades secuenciales que se aplicaran durante tres semanas de aplicación tomando en cuenta el objetivo alcanzable, recursos, técnicas, cronograma, evaluación de resultados y retroalimentación.

Y un tercer momento la evaluación que se llevara a cabo de forma valorativa y reflexiva, mediante rubricas grupales e individuales; permitiendo evidenciar si se alcanzó el objetivo, al desarrollar competencias emocionales mediante el juego para que de esta manera se generen relaciones saludables con el entorno, permitiendo una gestión consciente y positiva de nuestros estados internos, e incidan en la mejora del aprendizaje.

2. PROPUESTA DEL TEMA A DESARROLLAR.

2.1 Justificación de la propuesta.

La propuesta del trabajo final de maestría parte de un diagnóstico de necesidades que se identificó mediante un DAFO Anexo 1, la cual evidencia que los educandos carecen de un vocabulario emocional adecuado, no reconocen sus emociones ni la de los demás, no se relacionan adecuadamente, no regulan apropiadamente las emociones positivas, negativas y ambiguas, baja autoestima y auto concepto; esto desencadena en conductas disruptivas y no resolver conflictos, los estudiante en su contexto social no tiene un referente que les encamine a resolver conflictos por medio del dialogo, los niños que tienen este tipo de problemas en la escuela sus padres son ausentes y muchas de las veces no se acercan a la escuela a conocer los comportamientos ni rendimientos de sus hijos.

Vista la necesidad se propone una serie de actividades lúdicas con la metodología de gamificación¹ que conllevan a la adquisición y desarrollo de competencias para interactuar socialmente y aplicarlas en la vida. Competencias que van de la mano con el reconocimiento de las emociones que forman parte de la vida de los seres humanos, que fluyen y se reflejan en el comportamiento, acciones y toma de decisiones.

Con el fin de abarcar un conjunto de interés tanto a nivel cognitivo como emocional, se explorará la parte de las emociones de los estudiantes y cómo estas inciden en el proceso de aprender, ya que los contenidos no es la única manera de

¹ es un tipo de aprendizaje que transpone la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

formar a los estudiantes, ni una evaluación determina si un estudiante es bueno o malo; hay que destacar sus habilidades, fortalecer, valores y emociones.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes del tercer año de educación de la Unidad Educativa Roberto Arregui Moscoso, con la finalidad de apoyar el proceso de enseñanza, disminuir conductas disruptivas y aportar por una educación basada en emociones, implementando una unidad didáctica, de la asignatura de lengua y literatura, mediante actividades vinculadas con el juego, propuesta con estrategias divertidas y creativas, que despierte el interés, fomente la reflexión crítica y por ende optimice aprendizajes, enfocado en tres puntos importantes:

- **Las competencias emocionales mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje**

Competencias estructuradas en cinco bloques que se desarrollaran por medio de diferentes actividades, para ello nos basaremos en la distribución sobre las competencias emocionales de Bisquerra (2009).

- **Actividades de gamificación fomentan la creatividad.**

La gamificación es una nueva metodología que se va incorporando de a poco en las aulas, ya que el juego por si en los niños de edades sin escolaridad es nato, que al ingresar al mundo escolar se encuentra con actividades que no despiertan su interés, haciendo que pierdan su propia naturaleza, de aprender a descubrir el mundo que los rodea por medio del juego.

La gamificación según (Karl Kapp, 2012:10) define como “el uso del juego como una nueva alternativa que promover el aprendizaje y resolver problemas, ("game thinking" en inglés)”.

Plantear un proceso como si fuera un juego, los estudiantes tomar sus propias decisiones, asumir nuevos retos, logros y recibir un (feedback) retroalimentación en el instante. En definitiva, deben consiguen divertirse mientras cumplen con los objetivos del proceso del juego de forma natural y espontánea.

- Fortalecer el proceso de enseñanza del área de Lengua y literatura

Se utiliza la reflexión crítica en base a los objetivos comunicativos y la participación directa de los estudiantes en el proceso de construcción de su propio conocimiento haciendo posible la comunicación asertiva.

2.2 Descripción de la Institución y destinatario a quien va dirigida la intervención.



Foto 1: Escuela Roberto Arregui Moscoso

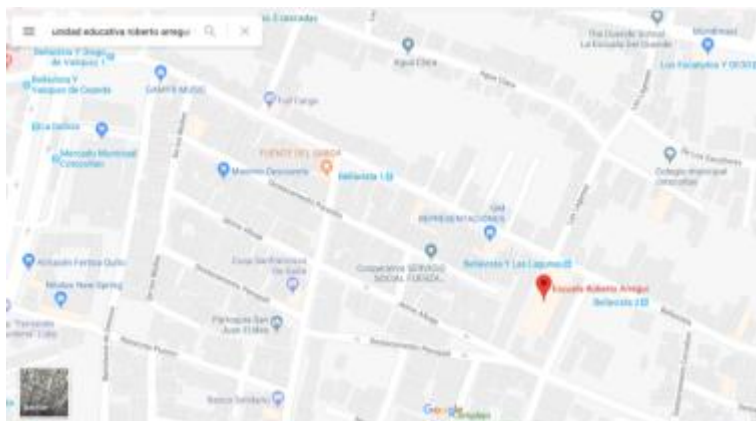


Foto 2: Google Maps. Ubicación de la Unidad Escuela Roberto Arregui Moscoso.

La Unidad Educativa Roberto Arregui Moscoso es una Institución ubicada en Quito, provincia de Pichincha, parroquia Ponceano, cuenta con estudiantes de Educación General Básica y de Bachillerato General Unificado que trabajan en doble jornada, con un total de 920 estudiantes y 39 docentes, 5 administrativos y 2 psicólogas.

La Institución es de fácil acceso, cuenta con líneas de buses que llegan sin dificultad y recorridos para los estudiantes que requieran los servicios de transporte.

El sector es considerado zona roja, a su alrededor se encuentran expendedores de droga, problemas de delincuencia y alcoholismo, por lo que la Institución precautela la integridad física y emocional de los estudiantes, apoyada en las distintas entidades, como son la Unidad de Policía Comunitaria (UPC), Centro de Salud Pública (MSP) y el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).

La Institución acoge a niños altamente vulnerables de la Casa Hogar de la Niñez María Flora Pallota y a estudiantes migrantes procedentes de otros países integrándolos a la escolaridad ecuatoriana.

En la jornada matutina en la cual laboro, a mi cargo se encuentra 29 estudiantes, 15 niñas y 14 niños, de tercer año de educación general básica que provienen de las zonas aledañas, muchos de los educandos procedentes de familias que su recurso económico es la informalidad y en la venta de productos en el mercado de la Ofelia. Los padres de familia se involucran poco en el mejoramiento del desempeño académico de sus hijos, las familias son disfuncionales con bajo nivel cultural y económico.

Además algunos estudiantes tienen bajo nivel de comprensión lectora y dificultades de aprendizaje no asociado a discapacidad requiriendo adaptaciones curriculares para alcanzar los aprendizajes requeridos. También a nivel emocional muestran frustración, baja autoestima, poco conocimiento de sí mismos y conductas disruptivas.

Por lo que la implementación de actividades gamificadas y el uso de material de lectura de fácil comprensión permitirá fortalecer destrezas y habilidades cognitivas y emocionales, en el área de Lengua y Literatura pues aportan a la reflexión de conductas y emociones que vivencian habitualmente.

2.3 Planificación de la propuesta.

2.3.1 Fundamentación teórica

Trabajar las emociones desde edades tempranas es de vital importancia ya que adquieren un desarrollo cognitivo y a vez afectivo, una persona emocionalmente equilibrada propicia grandes oportunidades de éxito en la vida, factores que se ven reflejados en la capacidad de crear relaciones inter e intrapersonales; comunica lo que piensa, resuelve conflictos e influye positivamente en los demás.

Un estudio de la realizado por The Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organizations, analizó el cociente de éxito a nivel mundial siendo un 23% la capacidad intelectual y el 77% nuestras aptitudes emocionales, observando la abismal diferencia que sin duda es un referente significado del replantear la práctica docente.

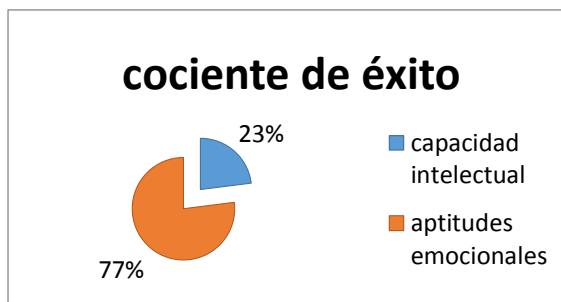


Figura 1 resultado realizado por la The Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organizations sobre el cociente de éxito.

Capacidades y habilidades que como docentes debemos potenciar en estudiantes, pero ¿Cómo empezar?, desde los años 40 ya se empezó a utilizar un concepto de inteligencia emocional con David Wechsler, describió la influencia de factores comportamentales afirmando que no solo los test cuantificables podrían determinar la inteligencia de las personas, es así que toma un rumbo encaminado a hablar de la parte emocional y no solo de la cognitiva como formación integral de las personas.

Es así que el concepto de competencia emocional toma fuerza con la teoría de la inteligencia emocional que surge con Salovey y Mayer (1990) que después fue difundida por Goleman (1995) teoría cimentada en la actualidad, quienes incorporaron las inteligencias múltiples de Howard Garner (1995), mismas que fortalecen la inteligencia emocional, constituyen la base de metodologías activas, con el uso de espacios y materiales diferentes motivan el trabajo docente y resultan novedosas cuando se dan cuenta de que los métodos tradicionales y obsoletos no conducen a aprendizajes trascendentes.

En su idea principal según (Mayer y Salovey, 1997: 10), “afirma que la inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual”.

Por su parte Goleman (1995), revoluciona con el concepto de inteligencia emocional basadas en conocer, manejar las propias emociones y la de los demás, motivarse a sí mismo y establecer relaciones interactuando con los demás. Y Garner (1995) concibe como factor relevante a las inteligencias múltiples como "el hecho de que las personas aprendan efectivamente, representan y utilizan el saber de muchos y de

diferentes modos merece un reconocimiento".

Son estas teorías que contribuyen a la educación emocional las que nos ofrecen diferentes perspectivas orientadas hacia una educación que pretende ser en todo momento integral.

Cuando se pretende incorporar los beneficios de la educación emocional aparece el término competencias, que según (Bisquerra y Pérez, 2007), “[... son el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales para realizar actividades diversas con un cierto nivel de calidad y eficacia”.

Bisquerra, (2009) presenta un modelo pentagonal sobre las competencias emocionales, que incluye cinco competencias, destacando las siguientes: conciencia emocional, regulación de emociones, autonomía emocional, competencias sociales y habilidades de vida y el bienestar. Manifiesta que las emociones forman parte de nuestra vida.

Constantemente observamos emociones que se activan en diversas situaciones, clasificadas en positivas, negativas y ambiguas según su valoración; evidencian reacciones por medio de la expresión corporal, gestos y conductas.

Dentro de las aulas podemos experimentar una amplia gama de emociones que incluso se pueden llegar a manifestar en rasgos de personalidad (Bisquerra, 2009), que una vez identificadas podemos fortalecer la conciencia emocional, la misma que se puede identificar según (Bisquerra y Pérez Escoda, 2007), “como la capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado”.

A través de la conciencia emocional y el reconocimiento de las emociones se puede dar paso a regulación relacionada entre emoción, comportamiento y cognición; de tal manera que niñas y niños sean autónomos para poder tomar sus propias decisiones.

2.3.2 Objetivos

Objetivo general:

Desarrollar competencias emocionales mediante la aplicación de actividades con la estrategia de gamificación, con el propósito de adquirir lenguaje y vocabulario emocional adecuado y sencillo que se exprese de manera natural y espontánea en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Escuela Roberto Arregui Moscoso.

Objetivos específicos:

- Identificar las emociones (positivas, negativas y ambiguas), sus sensaciones y expresiones
- Pertenecer a un grupo y relacionarse de forma positiva.
- Autorregular las emociones positivas generando su propio bienestar emocional.
- Potenciar la capacidad de esfuerzo y motivación ante el trabajo y desarrollar la habilidad de auto motivarse y auto superarse.
- Aprender estrategias y técnicas de resolución de conflictos a partir de actitudes de respeto y tolerancia que favorezcan el bienestar.

2.3.3 Contenidos

Los contenidos de este trabajo se encuentran divididos en 3 bloques:

Competencias emocionales.

- Conciencia emocional.
- Regulación de emociones.
- Autonomía emocional.
- Competencia social.
- Habilidades de la vida y el bienestar.
- La gamificación como estrategia en el aula.
- Metodología en el aula.
- Ventajas.
- Beneficios.

La lectura reflexiva.

Competencias emocionales

Adquirir competencias permitirá según (Bisquerra, 2000, 2002; Bisquerra y Pérez, 2007), promover el bienestar personal y social, aspectos importantes que favorecen su contexto social y afrontar retos de la vida cotidiana. Más aun cuando cada persona es competente en diferentes áreas concretas, saber potenciarlas permitirá explorar y explotar sus habilidades, desde la perspectiva de la educación emocional.

Las competencias emocionales se estructuran en un modelo pentagonal de Bisquerra (2009) que incluye:

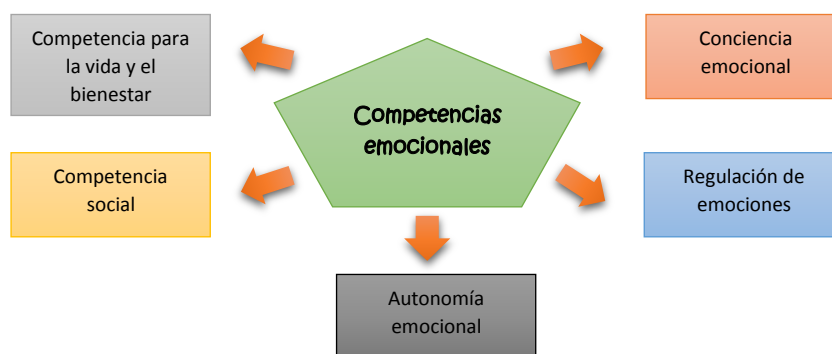


Figura 2. Modelo Pentagonal de Competencias emocionales Bisquerra (2009, p. 147).

1. **Conciencia emocional:** Es la capacidad de reconocer e identificar sus propias emociones y la de los demás, dando nombres a las diferentes emociones que se experimenta directamente en el grupo de estudiantes durante las horas de clase, ya que para algunos resulta difícil hablar de lo que les sucede; como consecuencia se producen conductas disruptivas que se evidencian por medio de gestos, expresiones faciales, mirada y postura corporal que expresan las emociones.
Toma conciencia de la interacción entre emoción, cognición y comportamiento que son aspectos que delimitan la conciencia emocional.
2. **Regulación de emociones:** Ayuda a que entiendan la importancia del control de sus propias emociones, del autocontrol, y puedan llegar a ponerlo en práctica, saber regular las emociones tanto positivas para prevenir las negativas y ambiguas, gestionando su durabilidad e intensidad.
3. **Autonomía emocional:** De acuerdo con Bisquerra (2007:49) “El alumno aprende a ser autónomo, valora la importancia de tener una buena autoestima teniendo una imagen positiva de sí mismo, mantiene una actitud positiva ante la vida, es responsable, capaz

de analizar críticamente las normas sociales, busca ayuda y recursos.”

4. Competencias sociales: Es la capacidad que tienen las personas para relacionarse con otras, adquiriendo habilidades sociales básicas como comunicarse, saludar, pedir perdón, respeto hacia los demás, comunicación receptiva, factores que permitan la comunicación asertiva con las personas. Competencia que hoy por hoy es tomado en cuenta en el ámbito de la contratación en las empresas, buscando perfilar a personas que se relacionen, lideren grupos y motiven a los demás, los llamados “soft skills” o competencias sociales.
5. Competencias para la vida y el bienestar: Es la capacidad de equilibrar apropiadamente los comportamientos de forma responsable afrontando los desafíos diarios, competencia que permite disfrutar de una vida más satisfactoria, planteando objetivos sencillos alcanzables, toma de decisiones basado en los valores éticos, bienestar con su entorno familiar y profesional.

Breve resumen de las cinco competencias emocionales:

COMPETENCIAS EMOCIONALES	CAPACIDAD DE:	SE APLICA EN :
Conciencia emocional	Reconocer las de emociones propias y de los demás	<ul style="list-style-type: none"> • Toma conciencia de las propias emociones. • Pone nombre a las emociones. • Comprende las emociones.
Regulación emocional	Manejar correctamente las emociones, disminuir y regular el impacto del comportamiento consigo mismo y con los demás.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones y sentimientos. • Regula emociones y sentimientos. • Autorregulación de emociones positivas, negativas y ambiguas.
Autonomía emocional	Habilidad intrapersonal y relacionados con la autogestión personal.	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima. • Automotivación. • Responsabilidad. • Resiliencia.
Competencia social	Relacionarse con las demás personas generando buenas relaciones interpersonales.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales básicas como: saludar, decir gracias. • Comunicación asertiva. • Prevención y resolución de conflictos.
Competencia para la vida y el bienestar	Afrontar los retos de la vida diaria, a nivel personal, profesional, familiar que nos provocan satisfacción mediante objetivos alcanzables o medianos a largo plazo.	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones. • Objetivos de vida y bienestar emocional.

Tabla 1. Competencias emocionales.

La gamificación como estrategia en el aula.

El término gamificación proviene de la palabra “game”, que significa juego en inglés, o también conocido como ludificación, al descubrir el mundo del juego como metodología en el aula toma fuerza por sus grandes beneficios ya que como estrategia incorpora el juego en la adquisición de competencias, de objetivos educativos, entender la gamificación motivación el aprendizaje.

Beneficios.

Mediante el juego se experimenta la necesidad de obtener recompensas si gana, según Jane McGonigal (2010), investigadora y diseñadora de juegos, “el comportamientos del juego por obtener resultados.”

Ventajas:

Cinco principios psicológicos en la que se cimienta la gamificación.

- Satisface los deseos humanos fundamentales, recompensa y reconoce a las personas y refuerza su deseo de auto expresión corporal.
- Refuerza el sentido de comunidad de trabajo en equipo, promueve la participación y activa el rol que cada participante tiene dentro del juego.
- Forja una conexión emocional con los demás, adquiriendo empatía, autoconfianza y control en la toma de decisiones. En la gamificación, la planificación de actividades y estrategias de forma narrativa desarrollan aprendizajes más atractivos y significativos para el alumno.
- La gamificación ha demostrado aliviar el estrés y despejar el cerebro de las distracciones.
- Las personas seguirán jugando, obtienen premios, recompensas mientras aprenden jugando.

La lectura reflexiva

La lectura es el pilar fundamental del aprendizaje, la competencia en comunicación lingüística dentro del currículo es la base para las demás áreas, leemos en todo momento competencia que se adquiere durante toda la vida.

En la escuela leen por obligación o por el simple hecho de cumplir una tarea, pero el gusto por la lectura empieza desde muy pequeños a través de lecturas que los motiven y mantenga conectado al lector, de reflexión, de acción, de comedia, lecturas que despierten la imaginación y la creatividad, transportarse a mundos mágicos.

El fracaso académico se ve reflejado en la falta de comprensión lectora, es importante que tanto docentes como padres de familia desarrollen hábitos de lectura creando rutinas que con el pasar del tiempo se vuelvan un hábito. Hay que recordar que la mejor forma de educar es con el ejemplo y la motivación nunca por obligación.

2.3.4 Actividades a desarrollar

Durante la búsqueda y selección de las diferentes actividades a desarrollar en la unidad didáctica, plantear objetivos claros y alcanzables de cumplir, actividades que trabajen las competencias emocionales a través del juego. Las 14 actividades pretenden que vivan las emociones básicas que experimentan en el día a día, algunas son juegos adaptados a los conocidos.

ACTIVIDADES

Sesión N° 1: Conciencia emocional		Duración: 40 min
Título de la actividad:	Adivina las emociones, juego para comprensión de las emociones de los demás.	
Objetivo: Reconocer sus propias emociones ayuda encontrar solución a los problemas en diversas situaciones.	Actividades: Se realizará un aprendizaje basado en la experiencia y reflexión, al analizar distintas situaciones e ir identificando las emociones que sienten los niños y niñas.	
Desarrollo de la actividad: Para completar la cartilla de análisis e identificación de emociones se da las siguientes instrucciones: El juego es de forma individual, se inicia leyendo el ejemplo de la cartilla para que comprendan lo que hay que hacer (Anexo 2), analizar la cartilla con las diferentes situaciones para que los alumnos puedan identificar la emoción que siente ante una situación planteada en base a la cartilla del listado de las emociones luego se da pistas para que adivinen la emoción utilizando una cartilla que contiene un listado con emociones (Anexo 3), motivando a los alumnos a que expresen su emoción y completen la cartilla adivina tu emoción.		
Recursos:	Cartilla con de análisis e identificación de emociones de unas situación a resolver y cartilla con un listado de emociones.	
Competencia emocional que se trabaja:	Análisis e identificación de emociones. Este juego también ayuda a respetar las emociones de los demás ya que comunica las emociones sin dañas a los demás	
Evaluación:	Preguntas de reflexión llevando al debate. ¿Cómo te sientes cuando la profesora te dice que has hecho bien el trabajo frente a toda la clase? ¿Cómo te sientes cuando un compañero de clase no te deja jugar en el recreo? ¿Cómo te sientes cuando un compañero te dice palabras ofensivas? ¿Cómo te sientes cuando tu papá o mamá te viene a ver en la escuela? ¿Cómo te sientes cuando te peleas con tu mejor amigo?	

Sesión N° 2: Conciencia emocional		Duración: 40 min
Título de la actividad:		Buscando emociones.
Objetivo: Identificar las diferentes emociones, sensaciones y sus expresiones.	Actividades de Introducción: Desarrolla las emociones de forma grupal.	
Desarrollo de la actividad: Se empieza explicando las diferentes situaciones haciendo énfasis en cómo nos cuesta encontrar y expresar las emociones por ejemplo: ¿Cuándo sientes esta emoción te gusta reír y compartir con otra persona?, luego se pide que formen grupos de cinco, se entrega las caras de las emociones, cada cara de las emociones tendrá una pista para que pueden convertirse en expertos buscadores de las emociones, una vez dada las pistas se entregara una tarjeta de situaciones (Anexo 4). Se adecua el espacio del aula para que se puedan mover para buscar las emociones, si identifican la emoción por medio de la pista tendrán una segunda pista y ganar el juego. Al final se entregara un diploma al grupo que los reconoce como experto en buscar emociones.		
Recursos:	Caras de las emociones con pitas y tarjeta con situaciones	
Competencia emocional que se trabaja:	Se trabaja la competencia de conciencia emocional de forma grupal, por medio del diálogo y el debate de los temas que plantean las diferentes situaciones, vinculándolas con las experiencias en emociones que reconocen.	
Evaluación:	Se entrega un diploma al grupo campeón de las emociones que los reconoce como un experto en la búsqueda de emociones. (Anexo 5). Preguntas de reflexión llevando al debate y propiciar una puesta en común de lo aprendido. ¿Cómo te has sentido con la actividad? ¿Qué te gusto más?	

Sesión N° 3-4:		Duración: 80 minutos.
Título de la actividad:		Come cocos de las emociones
Objetivo: Expresar las emociones de manera divertida con el cuento “érase un niño come palabras”, incluyendo un jugado de origami de las emociones.	Actividades: Desarrolla las emociones de forma grupal, permanencia e grupo.	

<p>Desarrollo de la actividad: Se lee el cuento “Erase un niño como palabras”, es un cuento muy fácil de leer, que pretende ser una herramienta para poner en práctica las distintas emociones que sentimos, después de leer el cuento se realiza preguntas para que reflexionen sobre el cuento que nos motiva a pensar que las emociones no se pueden ocultar y que lo mejor es aprender a vivir con las emociones de una manera saludable. Después se pide que identifiquen las emociones del cuento: alegría, tristeza, amor, rabia y miedo. De tal manera que expresen con un vocabulario sencillo lo que siente, el cuento incluye un juego de origami llamado el come cocos de las emociones (Anexo 6), que contiene las instrucciones de como armarlo al jugar se encuentran con frases y retos que se deben cumplir en parejas. Link del cuento: https://issuu.com/babulinkabooks/docs/bb_comepalabras_issuu/2</p>	
Recursos:	Cuento “Erase un niño como palabras” y juego armable del come-coco de las emociones.
Competencia emocional que se trabaja	Trabaja la competencia de conciencia emocional, motiva de una manera sana a la lectura y al proceso de comprensión lectora, reflexiona como nos hacen sentir las emociones.
Evaluación:	Se evalúa mediante una rúbrica que permita identificar el logro de la actividad. (Anexo 7). Preguntas de reflexión llevando al debate. ¿Cómo te has sentido con la actividad? ¿Qué es lo que te gusto más?

Sesión N°: 5	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	Técnica de la tortuga.
Objetivo: Enseñar a los alumnos técnicas de relajación (Mindfulness) manejo el control de las emociones negativas.	Actividades: Ayuda a encontrar la tranquilidad y el equilibrio cuando sienta emociones negativas (enfadados, angustiados, molestos) y de esta manera sentirse más seguros.
<p>Desarrollo de la actividad: Adecuación del espacio, en un espacio amplio o en el suelo sentado sobre un cojín observan el video de la tortuga “un cuento para trabajar el autocontrol”. (Anexo 7) (Cuento de la tortuga). https://www.youtube.com/watch?v=riwGSIUkXR8, una vez observado el cuento de la tortuga, se explica que cuando la tortuga se enfadaba o sentía ira se metía en su caparazón para tranquilizarse, reflexionar y sentirse segura. Se pide que cierren los ojos e imaginarse su propio caparazón. Les pedimos que al escuchar la palabra “tortuga”, doblen pegando los brazos hacia el cuerpo, luego bajando la cabeza meten entre los hombros como una tortuga en su caparazón, relajamos los músculos y nos tranquilizamos. Se puede repetir varias veces cuando la situación lo amerite, con la ayuda de los alumnos planteen situaciones que les enoje, y decir la palabra tortuga, si un alumno ayuda a otro para en un momento de ira, se le entregaran 10 puntos. Después de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede repetir varias veces cuando la situación lo amerite. - Que los alumnos planteen situaciones que les enoje, y decir la palabra tortuga. <p>Si un estudiante ayuda a otro para en un momento de ira, se le entregaran 10 puntos y si son más de 2 alumnos pasaran a un siguiente nivel.</p>	

Recursos:	Observar y escuchar el cuento la tortuga.
Competencia emocional que se trabaja:	Ayuda a encontrar la tranquilidad y el equilibrio cuando sienta emociones negativas (enfadados, angustiados, molestos) y de esta manera sentirse más seguros. (Regulación de emociones)
Evaluación:	Con el instrumento-lista de cotejo. (Anexo 8). Preguntas de reflexión llevando al debate. ¿Cómo te has sentido con la actividad? ¿Qué es lo que te gusto más?

Sesión N°: 6	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	Juega con tu nombre.
Objetivo: Escribir frases positivas que reflejen cualidades de sí mismo y como los demás lo ven.	Actividades: Escribir cualidades de sí mismo y de otra persona, lee las cualidades en voz alta y recibir un abrazo por cada cualidad
<p>Desarrollo de la actividad: El juego es muy sencillo, se entrega el papel bond en forma de nueve y las tiras de cartulina de colores, en la nube se escribirá el nombre, en cada tira de cartulina se escribirá las letras de su nombre y deberá escribir una cualidad positiva que refleje su personalidad, por ejemplo si el nombre es Juan poda escribir, Juguetón, único, amable, noble. Luego de escribir intercambian nuestro trabajo con un compañero para que lea las cualidades de la otra persona. (Anexo 9).</p> <p>Después de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si desean pueden seguir con el juego, escribiendo el nombre de otros compañeros de clase, escribiendo cualidades positivas. - Valorar sus propias ideas de reconocimiento, es un gran paso para poder ser auténtico y diferente a los demás. 	
Recursos:	Tira de cartulina de colores, lápices de colores y papel bon en forma de nube.
Competencia emocional que se trabaja:	Reconocer las debilidades y fortalezas de sí mismo, creando reflexiones positivas (regulación de emociones)
Evaluación:	Se evaluara mediante una rúbrica. (Anexo 10). Preguntas de reflexión llevando al debate y propiciar una puesta en común de lo aprendido. ¿Cómo te has sentido con la actividad? ¿Qué es lo que te gusto más?

Sesión N°: 7	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	Arma tu rompecabezas.
Objetivo: Experimentar la resiliencia por medio del juego.	Actividades: Lluvia de ideas, lee y reflexiona sus propias ideas y finaliza con un trabajo grupal.
Desarrollo de la actividad: Antes de iniciar la actividad se pone en contexto la palabra resiliencia, su significado y como ayuda a superar dificultades; el juego es de forma grupal para lo cual se formar 3 grupo de 6 y 2 de 5, una vez conformado los grupos cada equipo elige un líder por grupo para elegir de entre 6 sobres el rompecabezas a armar, cada líder escoge un sobre que contiene el rompecabezas de 6 piezas, cada grupo intentara armar el rompecabezas, sin saber que en cada sobre falta una pieza; deberán buscar la pieza faltante en los otros grupos, demostrando liderazgo demostrando que ante las dificultades deben encontrar la solución, al finalizar el rompecabezas cada líder lee la frase que encontró. (Anexo 11).	
Recursos:	Sobre manila que contiene un rompecabezas de 6 piezas
Competencia emocional que se trabaja:	Resaltar la importancia de solucionar los problemas y reflexionar que todas las dificultades por más pequeñas o grandes que sean, si nos apoyamos será más fácil trabajar.
Evaluación:	Se evaluara por medio de una encuesta. (Anexo 12). Preguntas de reflexión llevando al debate y propiciar una puesta en común de lo aprendido. ¿Cómo te has sentido con la actividad? ¿Qué es lo que te gusto más?

Sesión N°: 8	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	El paseo de la hormiga.
Objetivo: Mejorar la comunicación del grupo y propiciar la confianza.	Actividades: Describir las cualidades de una hormiga (todas unidas forman un caminito), confiar en el líder que conduce las hormigas y desarrollar el juego en un espacio abierto (patio).
Desarrollo de la actividad: Se explica cuáles son las cualidades de las hormigas: todas trabajan juntas, la hormiga líder guía a los demás, todas caminan fila y ordenadas. Este juego es grupal y desarrolla en un espacio abierto (patio), cada lo cual se forma 3 grupos de 6 y 2 grupos de 5, cada grupo elegirá al líder para guiar el camino de las hormigas, una vez elegido el líder y los grupos, tendrán que caminar en fila agarrados de la espalda, en un circuito con obstáculos (conos y gradas), el líder guiara mientras los demás se encuentran con los ojos vendados con un pañuelo (Anexo 13).	
Recursos:	Pañuelo para vendarse los ojos.
Competencia emocional que se trabaja:	Lograr que confíen en el líder que conduce las hormigas, trabajando competencias sociales.

Evaluación:	Preguntas de reflexión llevando al debate y propiciar una puesta en común de lo aprendido. Preguntas y respuestas de reflexión: ¿Cómo te sentiste al formar parte de un grupo? ¿Qué cualidades debe tener un líder? ¿Qué sentiste al estar vendado los ojos? ¿Pudiste confiar en él líder del juego? ¿Te gustaría ser un líder?
--------------------	---

Sesión N°: 9	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	Ordena tu cuento.
Objetivo: Establecer estructuras sociales y relaciones interpersonales.	Actividades: Leer el cuento “Malena la ballena”, identificar las emociones de Malena, identificar las actitudes de sus compañeros y ordenar la secuencia lógica del cuento.
Desarrollo de la actividad: Leer con claridad y pausadamente el cuento “Malena es una ballena”. https://es.scribd.com/presentation/324480353/Malena-Ballena, (síntesis del cuento (Anexo 14)) , acompañar la lectura con gestos y mímica, después de leer el cuento Malena la ballena hablan sobre la importancia de la autoestima, el amor propio y como respetar a los demás, luego se entrega una parte del cuento con las imágenes deberán ordenar cronológicamente los hechos y sucesos (Anexo 15), se pide que cierren los ojos e imaginen una gran ballena, abran sus brazos y naden con su imaginación e identifiquen las debilidades y fortalezas de Malena.	
Recursos:	Cuento de Malena la ballena y gráficos con secuencia del cuento.
Competencia emocional que se trabaja:	Es un cuento que enseña a aceptarnos como somos y elevar la autoestima mejorando trabajando la competencia de autonomía emocional.
Evaluación:	Preguntas de reflexión llevando al debate y propiciar una puesta en común de lo aprendido. ¿Te has burlado de otra persona por su aspecto físico? ¿Cómo crees que se siente Malena? ¿Quién ayudo a Malena? Por qué..... ¿Qué mensaje te deja el cuento?

Sesión N°: 10	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	Abrazo musical.
Objetivo: Pertenecer a un grupo y relacionarse de forma positiva.	Actividades: Escuchar las instrucciones del juego, formar grupos heterogéneos y mejorar la capacidad de interacción social.

<p>Desarrollo de la actividad: Utilizar un espacio abierto para que puedan movilizarse, escuchar con atención las instrucciones del juego; todos los alumnos bailan al sonar una canción y se abrazan al detener la canción, después al volver a sonar la canción siguen bailando, si se detiene deberán abrazar a otro compañero formando un grupo de 3, finalmente formaran un grupo grande de abrazos cada vez que deje de sonar la canción, en todo momento ningún alumno debe quedar solo (Anexo 16).</p>	
Recursos:	Humanos y la canción.
Competencia emocional que se trabaja:	Practicar la comunicación expresiva trabaja las competencias sociales.
Evaluación:	<p>Preguntas de reflexión llevando al debate y propiciar una puesta en común de lo aprendido.</p> <p>¿Cómo se sintieron al pertenecer a un grupo?</p> <p>¿Qué sintió cuando sonó la canción y ningún grupo me integro?</p> <p>¿Te gusta dar abrazos?</p> <p>¿Qué sentiste cuando te abrazaron?</p>

Sesión N°: 11	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	A que sabe la luna.
Objetivo: Integrar valores de confianza, colaboración, solidaridad y justicia.	Actividades: narrar de forma expresiva el cuento, identificar los valores de igualdad, colaboración, solidaridad y confianza y la reflexión.
<p>Desarrollo de la actividad: La docente habla sobre la cooperación, la ayuda desinteresada, como las personas positivas forman parte del cambio de personas negativas cuando observan comportamientos positivos, su actitud egoísta cambio por la asimilación de su entorno, por otra más cooperativa y generosa, una vez inducidos al tema se lee el cuento a que “sabe la luna”. (Anexo 17). Con la ayuda de los alumnos, en una posterior dinámica se animará a los alumnos que reflexionen sobre cómo ayudar a personas con problemas. Finalmente se propone un juego llamado espalda con espalda para sentir lo que sintió el personaje del cuento la tortuga, se elige a un alumno de estatura pequeña y a uno de estatura alta y espalda con espalda se elevaran (Anexo 18).</p>	
Recursos:	<p>Cuento a que sabe la luna.</p> <p>Cartel con imágenes del cuento.</p>
Competencia emocional que se trabaja:	Mediante preguntas de reflexión se enseñara a que no por ser el más pequeño del grupo es menos habilidades, así se trabajara la competencias sociales.
Evaluación:	<p>Lista de cotejo. Anexo (19).</p> <p>Preguntas de reflexión llevando al debate.</p> <p>¿Qué es lo que nos enseña el cuento?</p> <p>¿La tortuga por ser la más pequeña es la menos valorada por los demás?</p> <p>¿Los animales pequeños son menos importantes?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿En nuestra aula somos todos iguales de necesarios?</p>

Sesión N°: 12	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	El baile de la silla.
Objetivo: Desarrollar de las habilidades motrices y movimiento espacial, colaboración como grupo para encontrar soluciones.	Actividades: Escuchar las instrucciones del juego, interpretar la intención del juego y resolución de problemáticas en grupo.
<p>Desarrollo de la actividad: Se da las instrucciones del juego, formar un grupo de 10 alumnos con 10 sillas, colocar las sillas de forma circular, este juego es similar al baile de la silla, se explica pero con la diferencia que los alumnos bailan alrededor de las sillas, al parar la canción deberán subirse en las sillas, al sonar nuevamente la canción no sale un alumno del juego, si no se retira una silla, tendrán que idearse para que quepan todos en las sillas sin caerse, ganara el equipo que logre mantenerse junto. Por su seguridad al final quedaran 3 sillas en la que deberán distribuirse el grupo de 10 alumnos para poder ganar (Anexo 20).</p>	
Recursos:	Silla y escuchar una canción.
Competencia emocional que se trabaja:	Se desarrolla la cooperación y participación, resolución de conflictos.
Evaluación:	Se evaluara por medio de preguntas reflexivas, encuesta. (Anexo 21).

Sesión N°: 13	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	El aula de los moustritos.
Objetivo: Autorregular las emociones positivas generando su propio bienestar emocional.	Actividades: Representar a los alumnos por medio de avatares, plantear objetivos sencillos con el cual ganaran puntos y completar 10 puntos en la cartilla de objetivos.
<p>Desarrollo de la actividad: Este juego es adaptado de la plataforma educativa Classdojo en el cual a los alumnos se los presenta por medio de avatares, los avatares son divertidos dibujos en forma de moustritos a los cuales se les ha asignado objetivos sencillos de cumplir como por ejemplo: Hoy ayude a un compañero con la tarea.</p> <p>Una vez asignado los avatares, se presentan a los avatares con el nombre de cada alumno, se definen objetivos, escribirlos en una cartilla, por el cumplimiento de cada objetivo se ganara 1 punto positivo, finalmente deberán completar la cartilla con 10 puntos para recibir una recompensa.</p> <p>Después de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede escribir objetivos por asignatura, por día, semana o por mes. - Los objetivos deben ser sencillos de cumplir. 	
Recursos:	Dibujo del avatar y cartilla de objetivos a cumplir.
Competencia emocional que se trabaja:	Se puede escribir objetivos por asignatura, por día, semana o por mes, los objetivos deben ser sencillos de cumplir.
Evaluación:	Cartilla de objetivos (Anexo 22).

Sesión N°: 14	Duración: 40 minutos.
Título de la actividad:	Letras y palabras.
Objetivo: Reconocer palabras e interpretar su significado.	Actividades: Lluvia de ideas y creación de concepto, trabajo grupal, letras y palabras y armar su significado.
Desarrollo de la actividad: Todos en conjunto con los alumnos y maestra mencionan emociones que conocen y las escribimos las palabras deberán tener relación con habilidades sociales como: empatía, responsabilidad, colaboración, optimismo, y autoestima. Luego se formaran grupos 3 grupos de 6 y 2 de 5 se entregan letras para formar las palabras y definir las, después de encontrar las palabras las escribirán en la pizarra. Además de las palabras podrán expresar todas las palabras que han aprendido durante las tres semanas.	
Recursos:	Tarjetas con sílabas para formar las palabras.
Competencia emocional que se trabaja:	Conceptualizar las diferentes habilidades sociales trabajando la competencia para la vida y el bienestar.
Evaluación:	Listado de palabras aprendidas. (Anexo 23).

2.3.5 Metodología de actuación

Durante las tres semanas de aplicación de las actividades se ha empleado la metodología de gamificación y trabajo colaborativo, con la finalidad de emplear el mecanismo del juego en el entorno de aprendizaje con el objetivo de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la colaboración y la interacción social, se incorpora como estrategia individual y grupal para influir al grupo de alumnos, de tal manera que se involucre en la ejecución de las actividades. Permitiendo que cada ente forme parte del grupo de manera proactiva y dinámica, permitiendo el cumplimiento de objetivos o retos que forman parte de la naturaleza del juego.

Que al ser vincular con el trabajo colaborativo cada alumno deberá cumplir un rol determinado trabajando de forma coordinada formando grupos heterogéneos, de esta manera se evidenciara a líderes y con el esfuerzo resolver problemas, aprendiendo de su propio aprendizaje con el objetivo de beneficiar al grupo.

Los roles que cada alumno tendrá será definido por los mismos alumnos o por el docente, ya que si los roles son definidos por el docente es una metodología de aprendizaje cooperativo y si es de los alumnos será colaborativo.

2.3.6 Recursos a tener en cuenta

La planificación y organización de las actividades, tanto en tiempo y contenido, se ejecuta con el apoyo de recursos humanos, tecnológicos, organizativos y materiales.

Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente tutor del tercer año de educación básica y los alumnos.
Recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Infocus. • Computadora. • Videos.
Recursos organizativos	<ul style="list-style-type: none"> • Aula. • Patio. • Sala de uso múltiple
Recursos materiales	Hojas, láminas, cuentos, papelotes, lápices de colores, cartulinas y dibujos.

Tabla 2 Recursos a tener en cuenta.

2.3.7 Cronograma de la aplicación

CRONOGRAMA																
N°	ACTIVIDADES	SEMANA 1					SEMANA 2				SEMANA 3					
		MES DE MAYO														JUNIO
		14	15	16	17	18	21	22	23	24	28	29	30	31	1	
	Conciencia emocional															
1	Adivina las emociones.	X														
2	Buscando emociones.		X													
3*4	Come cocos de las emociones.3-4			X	X											
	Regulación de emociones															
5	Técnica de la tortuga					X										
6	Juega con tu nombre.						X									
	Autonomía emocional															
7	Arma tu rompecabeza							X								
8	Ordena tu cuento								X							
	Competencias sociales															
9	El paseo de la hormiga.									X						
10	Abrazo musical.										X					
11	A que sabe la luna.											X				
	Competencia para la vida y el bienestar															
12	“El baile de la silla”												X			
13	El aula de los moustritos.													X		
14	Letras y palabras.														X	

Tabla 3. Cronograma de actividades.

2.3.8 Aspectos a evaluar.

La enseñanza de las diversas competencias, acompañadas de sus respectivas actividades, evidencian el proceso de aprendizaje; se toman decisiones oportunas para trabajar los puntos débiles y fortalecer las competencias más desarrolladas. En este contexto la evaluación cobra vital importancia pues tiene como objetivo servir a la mejora y ser significativa en el sentido de que niñas y niños autorregulan su desarrollo, fundamentado en destrezas emocionales gamificadas que les permiten pensar sobre la manera cómo aprenden e ir de lo mejor hacia lo excelente.

La evaluación convencional efectuada en la adquisición de conocimientos, con una nota cuantitativa, toma un giro en la evaluación de competencias emocionales ya que durante la ejecución de las actividades, exige una valoración *cualitativa*, centrada en la observación, con el fin de valorar la participación, la reflexión personal y grupal, como un paso a la evaluación en emociones, puesto que estudia acciones y conductas perceptibles que se dan espontánea o habitualmente en un contexto

2.4 Organización de la propuesta

2.4.1 Agentes implicados

Alumnos, docentes y como no hacer partícipe a las familias, ya que la relación debe ir más allá del ámbito escolar, mejorar la relación entre las familias y la escuela es el camino para empezar a entender el mundo de los estudiantes.

Con el sostén de las autoridades y compañeros docente de la Institución suman, apoyando iniciativas que promuevan el proceso continuo mejorando la calidad y calidez de la educación.

De tal manera que se forme un equipo de trabajo colaborativo, intercambiando ideas y planificadas acciones concretas ante la necesidad de buscar nuevas vías de comunicación generando un cambio progresivo para que las ideas trasciendan fuera de las aulas de clase y sean los alumnos quienes inviten a difundir lo aprendido.

2.4.2 Requisitos mínimos que se han de exigir a la institución

La Unidad Educativa Roberto Arregui Moscoso es una Institución que brinda a niñas, niños y adolescentes, una Educación integral de calidad con calidez, para elevar su autoestima, practicar la inclusión, desarrollar una actitud crítica y democrática, ser

capaces de resolver problemas, convivir en un ambiente armónico, sustentables y ejercer una ciudadanía responsable.

Por lo que la Institución se encuentra abierta a propuestas educativas que generen cambio en el aprendizaje de los alumnos, la autoridad máxima de la Institución promueve espacios de dialogo en la búsqueda de soluciones. Como institución se requiere una infraestructura adecuada para desarrollar las actividades como: aulas de adecuadas y espacios abierto para poder salir a desarrollar las actividades.

2.4.3 Estrategias de intervención

Un diagnóstico previo de conexión con el conocimiento adquirido es el primer paso; plantear inquietudes sobre el tema, formular preguntas y respuestas que permita encontrar un punto de partida es el segundo paso, esto hace que refleje interés, despierta la inquietud en la propuesta planteada; en un tercer paso se determina la capacidad de abstracción, reflexión de ideas y sus propias opiniones.

Esta es una estrategia que permite organizar ideas y presentar conceptos básicos que según Ausubel, la teoría del aprendizaje significativo permite establecer relaciones entre la información nueva y sus conocimientos previos adquiere un significado.

Además la información que se obtiene de la evaluación refleja que los alumnos se vinculan con los objetivos, ya que se encuentran motivados a trabajar con la estrategia de gamificación, desarrollando la capacidad de ser reflexivos y resolver problemas de la vida cotidiana. Ya que al inicio los alumnos tenían conductas disruptivas dentro y fuera del aula, hoy los alumnos permiten expresar con un vocabulario sencillo las emociones ayudando a sus compañeros mediante técnicas aprendidas durante las tres semanas de aplicación.

2.4.4 Servicios de apoyo dentro y fuera de la institución

Entender que las emociones forman parte de nuestra vida, y a la vez según Bisquerra (2002) y Álvarez González (2001) hay varios argumentos que justifican la necesidad de educar las emociones, entre estos podemos recalcar “el hecho de que la finalidad de la educación es el desarrollo integral del individuo, y por tanto también de su vertiente emocional”. Hasta ahora desde la escuela nos hemos preocupado sólo de dos de los principios fundamentales "aprender a conocer" y "aprender a hacer", olvidado de los otros dos principios de la educación emocional en la deberíamos basar nuestra

aprendizaje en emociones, el "aprender a convivir" y "aprender a ser", más relacionados con las actitudes y los valores, y por tanto con las inteligencias interpersonal e intrapersonal defendidas por Gardner relacionadas con una educación emocional.

Por lo tanto se considera que la Institución comienza a instaurar una cultura de educación en emociones, empezar por realizar talleres de forma continua con los alumnos y con los padres de familia en la integración de valores en función de las emociones como base a un desarrollo integral, y poder disminuir comportamientos disruptivos dentro de la escuela. Además se puede incluir a personal especializado en talleres para padres, charlas motivacionales y programas vinculada a una convivencia armónica.

3. Propuesta del tema a desarrollar.

3.1 Adecuación entre los contenidos desarrollados y los planificados y adaptaciones que se han tenido que realizar durante la implementación.

Durante la implementación, de se han adaptado las actividades al horario normal de clase, tomando las horas de Lengua y Literatura en periodos de 40 minutos hora pedagógica, vinculando las actividades con el contenido del currículo obligatorio.

Ya que las actividades toman lecturas de comprensión, reflexión y de opinión personal como una estrategia para enlazar con las competencias emocionales, de forma activa y dinámica, para al momento de comunicar su criterio sea de forma autónoma.

Con respecto a la evaluación de los conocimientos, que reflejan los resultados obtenidos no se aplica pruebas ni escritos valorativos, se aplica la observación y posterior registro de las conductas adoptadas durante las actividades en listas de cotejo, rúbricas y cuestionarios, herramientas que servirán para evaluar el proceso del desarrollo de competencias emocionales.

3.2 Resultados de aprendizaje del alumnado

A la hora de evaluar a nuestros alumnos realizaremos una evaluación continua y sistémica basada en la observación directa. No se tendrá en cuenta el resultado de las actividades, sino la evolución y desarrollo de cada alumno, así como del grupo en conjunto, ya que al evaluar competencias se evalúa los logros alcanzados.

Basados en los objetivos que a lo largo de las tres semanas de aplicación se enfoca en las cinco competencias emocionales a través de juegos, reflexión, trabajo grupales

que despierten la creatividad y por lo tanto se sientan motivados a ser entes activos durante el proceso.

3.3 Descripción del tipo de interacción creado (alumno-profesorado-institución)

La escuela forma parte del vínculo que existe ente la educación formal que reciben los alumnos al iniciar su escolaridad, proporcionando un clima de seguridad y bienestar para que su experiencia sea agradable sintiéndose motivados a regresar cada día, un factor importante es sin duda la guía del docente quien frente un grupo de alumnos debe crear un clima de respeto, confianza, empatía y comunicación promoviendo una relación positiva para generar conocimiento.

Una buena relación entre docente y alumnos permite que se sientan motivados a participar en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin dejar de lado el aprendizaje individualizado para quienes requieran de mayor apoyo, la propuesta de aprender a desarrollar competencias emociones en base al juego fue aceptado de forma instantánea, formando una interacción positiva con respecto a relacionar los contenidos con actividades nuevas que permitió fortalecer los lazos existentes.

Ahora los alumnos se sientes identificados con las emociones que sienten y ha mejorado algunas de las conductas comportamentales que se ven en la convivencia del día a día tanto entre pares, como en la relación del docente con el alumno, que necesita ser escuchado.

3.4 Dificultades observadas.

Las dificultades durante el proceso de aprendizaje se ven evidenciadas en:

- No se encuentra instaurada una conciencia en educación en emociones dentro de la Institución.
- Las entidades de apoyo con estudiantes con conductas disruptivas no dan continuidad a los casos remitidos.
- Desde los hogares no existe una cultura en valores emocionales.
- El tiempo de desarrollo de las actividades es corto.
- Por la dinámica del juego invita a que las actividades se amplíen a 80 minutos para cumplir los objetivos en su totalidad.
- Trabajar las cinco competencias emocionales en una sola sesión, no es suficiente por lo que se trabajó durante las horas de clases como ejes transversales y las

demás asignaturas como actividades interdisciplinarias.

4. Evaluación

Para valorar los aprendizajes por competencias se seguirá los siguientes pasos:

Observación inicial o diagnóstica: La observación directa del comportamiento al participar de forma dinámica y reflexión personal que permita evidenciar la autonomía en las respuestas de manera personal o grupal, como consecuencia se podrá ajustar las intervenciones en el aprendizaje de los alumnos.

Rubrica: Se registrara los resultados de acuerdo a los criterios e indicadores concretos, conociendo el nivel de desempeño que ha alcanzado durante la implementación de las actividades y que puntos serán reforzados en las siguientes actividades, permitiendo una retroalimentación oportuna, además la rúbrica contiene criterios básicos que se quiere alcanzar.

Revisión de instrumentos de evaluación: El alumno debe conocer los criterios que van a ser evaluados con las diferentes técnicas de evaluación, de esta manera los alumnos se esforzaran por alcanzar los criterios planteados en la actividad.

Análisis de los resultados: Se anotara los resultados en las diferentes herramientas de evaluación, permitiendo valorar si se ha puesto en práctica las diferentes competencias emocionales aprendidas durante la aplicación.

- Los criterios que evidencias la evolución o mejora de las competencias emocionales será S (siempre), R (regularmente), AV (a veces), N (nunca), de esta manera se observara si ha habido cambio en especial en los alumnos que antes de proponer las actividades tenían dificultades comportamentales y cognitivos.
- En base a indicadores planteados mediante listas de cotejo se evaluara si los alumnos siguen y comprenden instrucciones del juego, ya que las actividades se complementan con la naturaleza de la metodología de gamificación se evaluara son un sí o no se cumple los objetivos.
- Se anotara los cambios más relevantes resultado de la observación directa, con una lista de emociones positivas, negativas y ambiguas que expresan, un lenguaje sencillo de emociones que evidencien si lograron alcanzar los objetivos.
- Al final como docente se anotaran observaciones que se han aprendido durante las tres semanas de aplicación.

4.1 Fases en el proceso evaluador:

CONTENIDOS	OBJETIVOS	INSTRUMENTOS	RESPONSABLES
Conciencia emocional	Identificar y reconocer sus propias emociones y la de los demás.	Rubricas. Listas de cotejos.	Docente y estudiantes.
Sesión 1: Adivina las emociones.			
Sesión 2: Buscando emociones			
Sesión 3-4: Come cocos de las emociones.			
Regulación de emociones	Regular las emociones negativas (iras, tristeza) por medio de técnicas de relajación.	Preguntas reflexivas y puestas en común para el debate.	
Sesión 5: Técnica de la tortuga.			
Sesión 6: Juega con tu nombre.	Regular las emociones positivas expresando cualidades de su mismo y de los demás.		
Autonomía emocional	Mejorar la comunicación dentro del grupo.	Valoración cualitativa de preguntas reflexivas: Lista de emociones positivas, negativas y ambiguas, con un lenguaje sencillo de emociones. Evaluación del docente proveniente de la observación.	
Sesión 7: Arma tu rompecabezas.			
Sesión 8: Ordena tu cuento			
Competencia social	Pertenecer a un grupo y relacionarse de forma positiva.		
Sesión 9: El paseo de la hormiga.	Integrar valores de confianza, colaboración, solidaridad y justicia.		
Sesión 10: Abrazo musical.			
Sesión 11: A que sabe la luna.			
Competencia para la vida y el bienestar	Resolver conflictos a partir del respeto y la tolerancia.	Cualitativo: Observación y anotaciones.	
Sesión 12: El baile de la silla.			
Sesión 13: El aula de los moustritos.			
Sesión 14: Letras y palabras.			
Vinculación del contenido.	Valoración de los contenidos aprendidos y la aceptación de las actividades.	Cualitativo: tabla de frecuencia.	Docente
Evaluación final	Aplicar los contenidos a conflictos vivenciales.		
Pero la idea es de disponer de más tiempo y plantear actividades durante el año lectivos para lograr resultados a largo plazo y así profundizando los temas.			

Tabla 4. Fases del proceso evaluador.

4.2 Instrumentos de recogida de información

Existe un debate entre los instrumentos que validen los resultados de manera cualitativa y cuantitativa, algunos autores dan valor a los resultados cuantitativo, según (Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez, 1999) “en los últimos tiempos se abre campo al ámbito de la realidad social, que permite buscar información sobre la motivación, sus pensamientos y sentimientos; que nos proporcionan información para ajustar el diseño metodológico de un estudio cuantitativo e información útil para interpretar los datos cuantitativos.”

Instrumentos de naturaleza cualitativa	
Observación	Anotaciones y registro de información
<ul style="list-style-type: none"> • Observar cuidadosa y críticamente • Registrar los datos observados • Analizar e interpretar los datos. • Elaborar conclusiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Se anota la forma participativa de los estudiantes mediante la observación directa del contexto. • Anotaciones de forma individual. • Anotaciones de forma grupal. • Vinculación con los contenidos y aplicabilidad en hechos vivenciales.
<p>Técnica: observación</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Lista de cotejo: Recoge información que permite identificar comportamientos con respecto a habilidades y destrezas adquiridas, de forma individual o grupal.</p> <p>Rubricas: recoge información de criterios establecidos a lograr los objetivos de las actividades.</p> <p>Preguntas de reflexión: Permite concretar la teórica con la práctica por medio de preguntas de análisis y reflexión.</p>	

Tabla 5. Instrumentos de naturaleza cualitativa.

4.3 Presentación de los resultados.

La evaluación tiene una valoración cualitativa que tiene relación con el objetivo que es:

Desarrollar competencias emocionales mediante la aplicación de actividades con la estrategia de gamificación, con el propósito de adquirir lenguaje y vocabulario emocional adecuado y sencillo que se exprese de manera natural y espontánea en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Escuela Roberto Arregui Moscoso

Con los siguientes instrumentos de recogida de información:

- **Lista de emociones positivas, negativas y ambiguas (Anexo 24).**

Los estudiantes reconocen emociones positivas, negativas y ambiguas con las que se sienten identificados, obteniendo como resultados que un 75% se identifican con las emociones positivas, un 14% con las emociones negativas y un 43% de emociones

ambiguas. Siendo mayoritaria las emociones positivas evidenciando que actividades tuvieron un resultado positivo en el grupo.

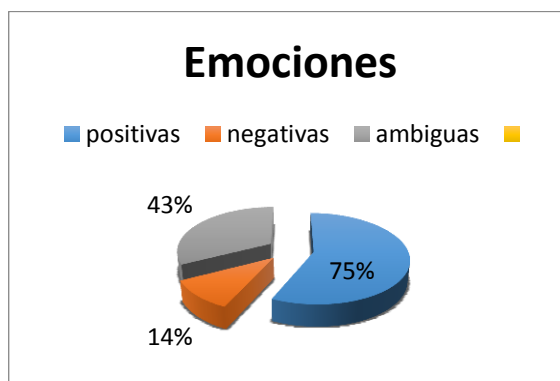


Figura 3: Resultados Emociones positivas, negativas y ambiguas

- **Rubricas que valoran los objetivos alcanzados con las actividades (Anexo 25).**

Los criterios a evaluar contienen valoración con relación a los objetivos de las actividades referentes a los objetivos específicos planteados, que mediante la observación se llevó un registro individualizado obteniendo los siguientes resultados:

- Identificar las distintas emociones, sensaciones y sus expresiones: de 29 estudiantes 18 alcanzan el objetivo.
- Pertener a un grupo y relacionarse de forma positiva: de 29 estudiantes 15 alcanzan el objetivo.
- Autorregular las emociones positivas generando su propio bienestar emocional de 29 estudiantes 15 alcanzan el objetivo.
- Potenciar la capacidad de esfuerzo y motivación ante el trabajo y desarrollar la habilidad de auto motivarse y auto superarse de 29 estudiantes 17 alcanzan el objetivo.
- Aprender estrategias y técnicas de resolución de conflictos a partir de actitudes de respeto y tolerancia que favorezcan el bienestar. de 29 estudiantes 17 alcanzan el objetivo.

Evidenciando que los objetivos de la actividad tuvieron una aceptación positiva relacionando la teoría con la práctica.

- **Lista de cotejo que valora el vínculo con el juego. (Anexo 26).**

Con relación a la vinculación del juego como metodología, la lista de cotejo valoro aspectos grupales con dos dimensiones si y no, obtenido como resultado que el 90% de los niños son participes del juego como naturaleza de aprendizaje.

- **Finalmente la evaluación personal como docente mediante una reflexión final en base**

al objetivo planteado pertinente a mejorar.

Durante las tres semanas de aplicación de las actividades se ha empleado la metodología de gamificación y trabajo colaborativo, con la finalidad de emplear el mecanismos del juego en el entorno de aprendizaje con el objetivo de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la colaboración y la interacción social, se incorpora como estrategia individual y grupal para influir al grupo de alumnos, de tal manera que se involucre en la ejecución de las actividades. Permitiendo que cada ente forme parte del grupo de manera proactiva y dinámica, permitiendo el cumplimiento de objetivos, que al término de la aplicación se evidencio que los estudiantes que presentaban conductas disruptivas disminuyo siendo aceptados por el grupo quienes fueron los que apoyaron a reforzar las conductas positivas y mitigar las negativas; fortaleciendo así su lenguaje emocional cuando los requerían en diferentes situaciones.

Cumplieron roles para la resolución de conflictos de una manera reflexiva y autocrítica; creando un clima de respeto y responsabilidad.

En cada actividad los alumnos respondieron de manera positiva, predispuestos a colaborar fortalezcan su crecimiento personal y grupal.

Realmente considero que fueron tres semanas productivas y se evidencio resultados que ayudaron a mejorar su capacidad de relacionarse con sus pares, con los demás e inclusive con la docente, de tal manera que es muy satisfactorio observar que en este periodo de aplicación los resultados aporten incluso al rendimiento académico y emocional que es el objetivo principal de la propuesta.

4.4 Propuesta de mejora.

Los resultados obtenidos mediante el análisis del proceso evaluativo, permite establecer un precedente, por los que se propone:

- Temporización: Aplicar las actividades durante el año lectivo para obtener mejores resultados.
- Actividad: Establecer rutinas de trabajo diario.
- Continuidad: Trabajar en competencias emocionales desde temprana edad para que puedan relacionarse y convivir en sociedad.
- Recursos: Adecuar espacios en el aula con la finalidad de incentivar a los alumnos a que los empleen cuando sea necesario.

- Evaluación: Valorar los logros, enriqueciendo los aprendizajes de manera práctica y significativa.

Hábitos que si se practican de manera continua generaran grandes cambios, empezando desde la primaria para que se incluya en el diario vivir, en la medida en la que van desarrollando normas comprendan que es tan satisfactorio vivir en armonía y equilibrio entre lo emocional y cognitivo.

5. Reflexiones finales

Presentación de análisis de las evidencias de aprendizaje adquiridas durante la maestría

Mejorar la práctica docente mediante la actualización de conocimientos crea un nivel de satisfacción profesional y personal, de tal manera que las habilidades y destrezas adquiridas se tornan eficientes en el desempeño laboral, desarrollando un sentido de responsabilidad dentro de la Institución Educativa, considerando una fortaleza de la escuela tener profesionales capacitados para ejercer las labores de una manera competente.

En este sentido, los conocimientos deben ponerse en práctica para mejorar la labor docente ya que los directos beneficiarios serán los estudiantes, en la medida en que se logre equilibrar dos principales ideas, la primera es concebir una educación que no solo transfiera conocimientos y la segunda dar un mayor peso a la educación basada en emociones.

Una nueva era de una sociedad cambiante y una educación que profile a estudiantes competentes para afrontar los desafíos futuros, en el informe de la UNESCO de la comisión de la educación del siglo XXI según Delors, et al. 1996 menciona cuatro pilares de la educación:

- Aprender a conocer (conocimientos).
- Aprender a hacer (competencia)
- Aprender a ser (habilidades)
- Aprender a convivir (resolución de conflictos)

5.1 En relación con las asignaturas troncales.

Psicología de la educación El estudio de la psicología en el ámbito educativo aporta herramientas y estrategias fundamentadas en la pedagogía, conocer las diversas teorías

sobre el comportamiento actitudinal y cognitivo de los alumnos aporta un valor agregado a los docentes para poder encaminar a los alumnos que necesitan apoyo y en tomar decisiones en casos concretos.

Sociología de la educación, aporte significativo de la convivencia en sociedad, frente a los desafíos acelerados de una era satura de información, problemática del desarrollo social de los individuos, la sociología busca comprender las relaciones sociales durante la historia cambios y retos en una sociedad variable, dentro de una educación que se ve afectada por alumnos de nivel socioeconómico bajo, desintegración familiar, migración que afectan al desarrollo en el aprendizaje y vincularnos con la parte social de los alumnos para de una u otra manera mejorar su desarrollo integral.

Tutoría y Orientación Educativa la palabra orientador tiene un significado amplio comprende ser guía, facilitador y formador sin duda la capacidad de establecer una relación que permitan lograr objetivos, asumiendo un rol más allá de las aulas. El orientador se convierte en un amigo, confidente y miles de profesiones desarrollando de esta manera una convivencia armónica dirigida durante la etapa formativa de los alumnos, como resultado de la labor docente vivenciamos diversas problemáticas, que conllevan a la toma de decisiones poniendo en evidencia sus habilidades y compromiso con la educación de cambio.

Metodología didáctica de la enseñanza, la diversidad de alumnos en la actualidad conlleva desafíos en el emplear nuevos métodos de enseñanza, es necesario utilizar metodologías diversa que motiven y generen un cambio de perspectiva, adaptando el conocimiento a las necesidades de los estudiantes de hoy, aprendizajes significativos, donde los estudiantes se convierten en protagonista de su propio aprendizaje, el docente comprometido está abierto a innovar y mejorar su práctica docente.

Sistema educativo ecuatoriano para una educación intercultural, por su diversidad requiere normativas legales basada en la equidad y el saber vivir en sociedad (sumak kawsay), regida por la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural) y sus reglamentos que permite valorar al Ecuador como un país con una educación mega diversa y promover un desarrollo integral de los estudiantes desde su escolaridad obligatoria, los docentes en base a la normativa promovemos la inclusión y participación de todos.

Seminario de investigación, mediante la investigación se adquiere nuevos conocimientos, descubrir y reflexionar sobre teorías, conceptos empíricos que pretende dar respuestas a problemáticas detectadas, para poder dar posibles soluciones.

Innovación educativa, promueve la investigación en la creación de proyectos de innovación educativa para mejorar las prácticas docentes, impulsando a ser entes participativos en diseñar proyectos de innovación que a largo plazo evidencien un cambio significativa para la institución, de tal manera que se promueva iniciativas creativas.

5.2 En relación con las asignaturas de la especialidad

La maestría en Orientación educativa desarrolla una nueva perspectiva de concebir la educación que impartimos a los alumnos tanto en sus diversas fases de evolución a nivel social, cognitivo y emocional, relaciona diferentes asignaturas que guiada de la mano los profesores de la Universidad de Barcelona y de la UNAE, dotar de capacidades sobre la que en realidad es ser orientador educativo, que día a día han permitido mejorar la labor docente y tener una nueva mirada hacia la forma de educar.

Conocer instrumentos y herramientas que sirva de apoyo al orientador, permite adaptar los conocimientos y ofrecer alternativas ante diversas realidades dentro del aula, que al ponerlas en práctica la docencia se muestra no como una profesión sino como una vocación. Asignaturas que complementan el desarrollo profesional comprometidos con una educación de cambio.

Procesos de aprendizaje y atención a la diversidad, conocer las necesidades educativas abre un campo de oportunidades para el alumnado, dificultades en el desarrollo del aprendizaje y como la escuela le brinda oportunidades de adaptación de la mano del docente.

Evaluación psicopedagógica, desarrollar programas que permitan mejorar y ayudar en las diferentes fases del aprendizaje.

Orientación académica y profesional, guía fundamental que como orientados ofrece una vías de comunicación por medio de test estandarizados, entrevistas y diversas herramientas que permita tener una visión de los interés y lo que motiva.

Orientación para la prevención y el desarrollo personal, basada en una educación integral que vincula lo cognitivo y la parte emocional integrando una educación menos tradicional.

Modelos de orientación e intervención psicopedagógica. Identidad del orientador, En definitiva, más allá de solo adquirir conocimientos emplearlo en el quehacer educativo brinda oportunidad a involucrar a más docentes a brindar una educación inclusiva, participativa, más humana enfocada en una educación emocional que sirva para vivir en sociedad.

Si en las escuelas habría un rincón donde se enseña a reconocer sus emociones, resolver conflictos y buscar alternativas de solución, sería el rincón más buscado por alumnos y

docentes, formaría parte de una educación emocional adaptado a las tareas cotidianas siendo protagonistas, que más tarde se evidenciarían los beneficios y permita crecer evitando tal vez el fracaso o la frustración en la escuela.

Acción tutorial y convivencia, el tutor encamina un serie de acciones que permiten integrar una sana convivencia armónica y relacionarse saludablemente con su entorno, integrando el respeto, la tolerancia, y demás atributos que permitan crear un clima integral.

5.3 En relación con el TFM

Todo proceso en sus diferentes fases requieren de constancia y dedicación, fortaleciendo la formación académica y profesional, de tal manera que las habilidades y competencias que se van desarrollando a lo largo de la vida, sean parte de una de las profesiones más satisfactorias, que es la docencia.

Como profesionales debemos innovar nuestras prácticas docentes, es por ello que la oportunidad de actualizar nuestros conocimientos se ve reflejado en el trabajo de fin de master, que plasma la recopilación de investigación, reflexión y conocimientos adquiridos a lo largo del duro camino, incorporando vivencias y realidades que se evidencian dentro de las aulas de clase.

Adaptando los contenidos vinculando a lo aprendido en la práctica habitual, integrando herramientas que permitieron establecer una mejor conexión con los alumnos, quienes son el pilar fundamental por la cual los docentes nos preparamos constantemente. Formando alumnos íntegros que respondan a las nuevas necesidades de una sociedad de que se encuentra en constante cambio. Buscando así, contribuir a mejorar el desempeño docente, en función de lo aprendido.

6. Referencia Bibliográfica

- Bisquerra, R. y ÁLVAREZ, M. (1996). *Modelos de intervención en orientación*. Barcelona: Praxis.
- Bisquerra, R., y Pérez, N. (2007). *Las competencias emocionales* (pp. 61-82). Barcelona: Educación XXI.
- Bisquerra, R. (2008). *Educación emocional para la convivencia: las competencias emocionales*. Barcelona: Praxis.
- Bisquerra Alzina, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis S.A.
- Bisquerra, R. (2018). *La inteligencia emocional de Salovey y Mayer*. Revista GROP. Disponible en: <http://www.rafaelbisquerra.com/es/inteligencia-emocional/inteligencia-emocional-segun-salovey-mayer.html>.
- Bisquerra, R. (2018). *El modelo de Goleman: Inteligencia Emocional - Daniel Goleman*. Revista GROP. Disponible en: <http://www.rafaelbisquerra.com/es/inteligencia-emocional/modelo-de-goleman.html>.
- Godedam, D. (1998). *Inteligencia emocional*. Cairos Barcelona: OMAGRAF. SL.
- Goleman, D y Newman, R. (1998). *Acción tutorial: su concepción y su práctica*. Barcelona: OMAGRAF. SL.
- Howard, G. (1995). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Disponible en: <https://www.casadellibro.com/libro-inteligencias-multiples-la-teoria-en-la-practica/9788449325946/1862454>.
- Jacques, D. (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre Educación para el siglo XXI*. Paris: Santillana ediciones UNESCO.
- Kapp, K. M. (2012). *La Gamificación del Aprendizaje y la Instrucción* (pp. 10). New York: Imprint of John Wiley & Sons.
- MINEDUC. (2012). *Marco Legal Educativo*. Quito: MINEDUC.

7. Autoevaluación

	Apartados	Indicadores	A	B	C	D	Puntuación (0-10)
AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE	Actividades realizadas durante la elaboración del TFM	Tutorías presenciales	Falté a las tutorías sin justificar mi ausencia.	Falté a las tutorías presenciales y sí justificué mi ausencia.	Asistí a las tutorías presenciales sin prepararlas de antemano.	Asistí a las tutorías presenciales y preparé de antemano todas las dudas que tenía. Asimismo, planifiqué el trabajo que tenía realizado para contrastarlo con el tutor/a.	D 10
		Tutorías de seguimiento virtuales	Ni escribí ni contesté los mensajes del tutor/a.	Fui irregular a la hora de contestar algunos mensajes del tutor/a e informarle del estado de mi trabajo.	Contesté todos los mensajes virtuales del tutor/a y realicé algunas de las actividades pactadas en el calendario previsto.	Contesté todos los mensajes virtuales del tutor/a realizando las actividades pactadas dentro del calendario previsto y lo he mantenido informado del progreso de mi trabajo.	D 10
	Versión final del TFM	Objetivos del TFM	El trabajo final elaborado no alcanzó los objetivos propuestos o los ha logrado parcialmente.	El trabajo final elaborado alcanzó la mayoría de los objetivos propuestos.	El trabajo final elaborado alcanzó todos los objetivos propuestos.	El trabajo final elaborado alcanzó todos los objetivos propuestos y los ha enriquecido.	D 10
		Estructura de la unidad didáctica implementada	La unidad didáctica implementada carece de la mayoría de los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	La unidad didáctica implementada contiene casi todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	La unidad didáctica implementada contiene todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación).	La unidad didáctica implementada contiene todos los elementos de la programación (objetivos, contenidos según el currículum, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación) y además incluye información sobre aspectos metodológicos, necesidades educativas especiales y el empleo de otros recursos.	D 9
		Implementación de la unidad didáctica	El apartado de implementación carece de la mayoría de los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	El apartado de implementación contempla casi todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	El apartado de implementación contempla todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, observación de la interacción sobre las dificultades halladas inherentes a la actuación como profesor).	El apartado de implementación contempla todos los aspectos solicitados (adecuación de contenidos, dificultades de aprendizaje advertidas, gestión de la interacción y de las dificultades en la actuación como profesor), además de un análisis del contexto y de las posibles causas de las dificultades.	D 10

		Conclusiones de la reflexión sobre la implementación	Las conclusiones a las que he llegado sobre la implementación de la unidad didáctica son poco fundamentadas y excluyen la práctica reflexiva.	Las conclusiones a las que he llegado están bastante fundamentadas a partir de la práctica reflexiva, pero algunas resultan difíciles de argumentar y mantener porque son poco reales.	Las conclusiones a las que he llegado están bien fundamentadas a partir de la práctica reflexiva, y son coherentes con la secuencia y los datos obtenidos.	Las conclusiones a las que he llegado están muy bien fundamentadas a partir de la práctica reflexiva porque aportan propuestas de mejora contextualizadas a una realidad concreta y son coherentes con todo el diseño.	D 10
		Aspectos formales	El trabajo final elaborado carece de los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y no facilita su lectura.	El trabajo final elaborado casi cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.), pero su lectura es posible.	El trabajo final elaborado cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y su lectura es posible.	El trabajo final elaborado cumple los requisitos formales establecidos (portada con la información correcta, índice, paginación, diferenciación de apartados, interlineado que facilite la lectura, etc.) y ha incorporado otras que lo hacen visualmente más agradable y facilitan la legibilidad.	D 10
		Redacción y normativa	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales dificultan la lectura y comprensión del texto. El texto contiene faltas graves de la normativa española.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales facilitan casi siempre la lectura y comprensión del texto. El texto contiene algunas carencias de la normativa española.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales ayudan a la lectura y comprensión del texto. El texto cumple con los aspectos normativos de la lengua española, salvo alguna errata ocasional.	La redacción del trabajo, la distribución de los párrafos y los conectores textuales ayudan perfectamente a la lectura y comprensión del texto. El texto cumple con los aspectos normativos de la lengua española y su lectura es fácil y agradable.	D 10
		Bibliografía	Carece de bibliografía o la que se presenta no cumple los requisitos formales establecidos por la APA.	Se presenta una bibliografía básica que, a pesar de algunos pequeños errores, cumple los requisitos formales establecidos por la APA.	Presenta una bibliografía completa y muy actualizada, que cumple los requisitos formales establecidos por la APA.	Presenta una bibliografía completa y muy actualizada, que cumple los requisitos formales establecidos por la APA de forma excelente.	D 10
		Anexo	A pesar de ser necesaria, falta documentación anexa o la que aparece es insuficiente.	Hay documentación anexa básica y suficiente.	Hay documentación anexa amplia y diversa. Se menciona en los apartados correspondientes.	La documentación anexa aportada complementa muy bien el trabajo y la enriquece. Se menciona en los apartados correspondientes.	D 10
		Reflexión y valoración personal sobre lo aprendido a lo largo del máster y del TFM	No reflexioné suficientemente sobre todo lo que aprendí en el máster.	Realicé una reflexión sobre lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa.	Realicé una buena reflexión sobre lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa. Esta reflexión me ayudó a modificar concepciones previas sobre la educación secundaria y la formación continuada del profesorado.	Realicé una reflexión profunda sobre todo lo aprendido en el máster y sobre la realidad educativa. Esta reflexión me ayudó a hacer una valoración global y me sugirió preguntas que me permitieron una visión nueva y más amplia de la educación secundaria y la formación continuada del profesorado.	D 10

Nota final global (sobre 1,5):

1,49

8. Anexos.


Anexos 1. DAFO de necesidades evidenciadas

ANÁLISIS DAFO			
FACTORES INTERNOS			
FACTORES POSITIVOS	<p style="text-align: center;">FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresan emociones • Expresan emociones positivas de forma espontánea. • Expresan emociones negativas de forma espontánea. • Comparten juegos de rol en el recreo. • Trabajan en grupo. • Identifican la intencionalidad de las lecturas que les deja una reflexión. • Buscan ayuda en la resolución de conflictos algunas veces. 	<p style="text-align: center;">DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • No saben regular la intensidad de las emociones negativas. • Reaccionan de manera violenta cuando les molesta algo. • No se comunican de forma asertiva (gritan o alzan la voz). • No resuelven problemas por si solos. • Se les dificulta pedir disculpas o asumir su responsabilidad. • No aceptan sus errores. 	FACTORES NEGATIVOS
	<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como docentes identificamos las reacciones o emociones por medio de su gesticulación o comportamiento. • Identifican instituciones o personales quienes les pueden ayudar a resolver problemas como: DECE, maestro tutor, policía, especialista. • La institución cuenta con espacios de recreación, patios y canchas utilizadas cuando el docente requiere cambiar de ambiente y mejorar el clima de aula. 	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La familia no cimientan valores de respeto, tolerancia, puntualidad y responsabilidad. • Viven en un ambiente vulnerable, de alcohol droga y pandillas que involucran a los estudiantes. • No se propicia momentos para que expresen lo que sienten. 	
FACTORES EXTERNOS			

Sesión 1: Adivina las emociones.

Anexo 2.

Cartilla adivina tu emoción

	
1. Análisis e identificación de emociones	
¿Qué ha ocurrido?	¿Cómo te sientes?
Mi hermano no ha quietado mi juguete favorito cuando yo jugaba con él.	Enojo, tristeza, furia, con ganas de llorar.
¿Cómo te sientes cuando la profesora te dice que has hecho bien el trabajo frente a toda la clase?	
¿Cómo te sientes cuando un compañero de clase no te deja jugar en el recreo?	
¿Cómo te sientes cuando un compañero te dice palabras ofensivas?	
¿Cómo te sientes cuando tu papá o mamá te viene a ver en la escuela?	
¿Cómo te sientes cuando te peleas con tu mejor amigo?	


Anexo 3.

Listado de emociones

ENFADO	MIEDO	CULPA	ALEGRÍA
FELICIDAD	TRANQUILIDAD	TERNURA	CELOS
VERGÜENZA	ANSIEDAD	TRISTEZA	LÁSTIMA
ASOMBRO	DISGUSTO	ASCO	INSEGURIDAD

Sesión 2: Buscando emociones.

Anexo 4. Tarjeta con situaciones

 Buscando emociones	
Pistas	Emoción
Cuando sientes esta emoción te gusta reír y compartir con otra persona.	
Cuando sientes esta emoción te sientes irritado con los demás.	
Es una emoción que aparece cuando no te lo esperabas.	
Cuando sientes esta emoción te provoca abrazar a un ser querido.	
Cuando sientes esta emoción te da ganas de gritar y estar solo.	

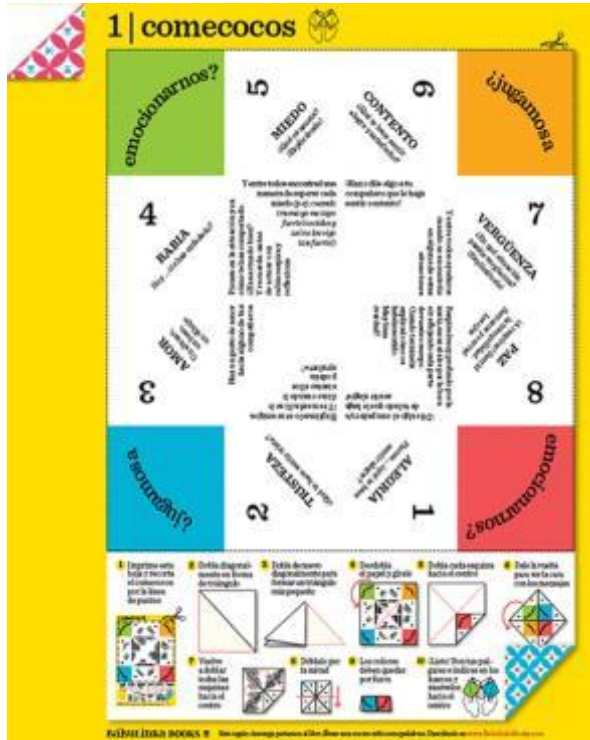
Anexo 5.

Diploma al grupo que los reconoce como experto en buscar emociones.



Sesión 3-4: Come cocos de las emociones

Anexo 6. Juego armable: El come como de las emociones



Anexo 7.

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo por grupos

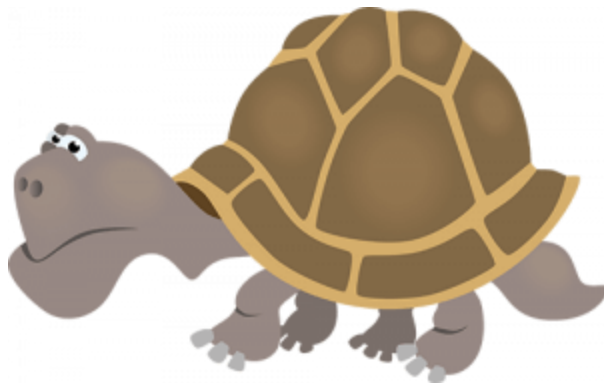
SIEMPRE (S) REGULARMENTE (R) A VECES (AV) NUNCA (N)				
CRITERIOS	S	R	AV	N
Ejecuta instrucciones orales y distingue palabras fonéticamente similares en instrucciones orales.				
Comprende las ilustraciones del juego de comecocos de las emociones.				
Respeto las reglas del juego.				
Lee las instrucciones y las comprende.				
Expresa las emociones de forma correcta.				

Sesión 5: Técnica de la tortuga.

Anexo 7.

Cuento de la tortuga: “Técnica de la tortuga para el autocontrol emocional.”

Cuento de la tortuga



“Este es el cuento de una pequeña tortuga que le gustaba mucho jugar, sola o con sus amigos y le gustaba mucho ir al cine y ver la televisión y jugar en el parque con sus amigos, pero a la hora de ir a la escuela no parecía que la pasaba muy bien”.

Disponible en el siguiente link:” <https://www.youtube.com/watch?v=rivGSIUkXR8>”

Anexo 8

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo individual

INDICADORES	SI	NO
Sigue instrucciones.		
Participa activamente en la actividad.		
Ayuda a otro compañero a aplicarla técnica de relajación		
Comunica experiencias propias.		
Reconoce sus emociones negativas		



Sesión 6: Juega con tu nombre.

Anexo 9



Anexo 10

Evaluación: Técnica: Observación

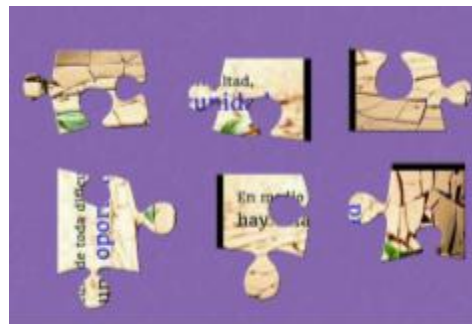
Instrumento: Rubrica

SIEMPRE (S) REGULARMENTE (R) A VECES (AV) NUNCA (N)				
CRITERIOS	S	R	AV	N
Sigue instrucciones				
Comparte sus cosas				
Expresa sus cualidades				
Escribe cualidades de un compañero.				
Aplica y respeta las normas				
Participa positivamente				
Respeto el turno al hablar				

Sesión 7: Arma tu rompecabezas.

Anexo 11

Rompecabezas de 6 piezas con frases sobre resiliencia.



Anexo 12

Evaluación: Técnica: Observación Instrumentos: encuesta

PREGUNTAS	
DIRECTIVAS	-¿Qué conoce sobre palabra resiliencia?
COMPARATIVAS	-¿Qué prefiere solucionar un problema o no ayudar?
DE RECUERDO	-¿Qué recuerda sobre el juego arma tu rompecabezas?
COMPORTAMIENTOS	-¿Qué fue lo que hicieron para solucionar el problema?
SENTIMIENTOS	-¿Cómo te sentiste cuando no pudieron armar el rompecabezas?
DE CAUSA Y EFECTO	-¿Qué fue lo que causó juego? ¿Cuándo se ayudaron entre los grupos que sentiste?

Sesión 8: El paseo de la hormiga.

Anexo 13



Sesión 9: Ordena tu cuento.

Anexo 14

Que nada te impida alcanzar tus metas

Título: Malena Ballena

Autor: Davide Cali

Malena Ballena es una niña un poco gordita, a la que se le da muy bien la natación, pero no le gusta porque al tirarse a la piscina salpica mucho y el resto de compañeras se burlan de ella. Recibirá por ello un consejo de su profesor de natación, quien la invita a pensar en que sea lo que quiera ser. A partir de este momento y siguiendo su indicación, descubrirá que tiene la capacidad de hacer muy bien todo lo que se plantee, ganando de

esa forma seguridad en sí misma y disfrutando, por fin, de tirarse a la piscina con sus amigas.

Aprenderán que crecer es toda una aventura y que aprender a salir victoriosos de situaciones adversas forma parte de su evolución, pero que con imaginación y confianza es posible.

Sesión 10: abrazo musical.

Anexo 16.



Sesión 11:

Anexo 17.

Cuento: ¿A qué sabe la Luna?

Escrito por: Michael Grejnier.

Disponible en: <https://pazuela.wordpress.com/2016/03/25/a-que-sabe-la-luna/>



Anexo 18



Anexo 19.

Evaluación: Técnica: Observación

Instrumento: lista de cotejo

INDICADORES	SI	NO
- Interpreta la intención del cuento.		
-Reconoce valores que enseña el cuento.		
-Participa activamente		
-Da ideas de cómo resolver problemas		
- Respeta la opinión de los demás.		
-Argumenta sus intervenciones.		

Sesión 12: El Baile de la silla.

Anexo 20



Anexo 21.

Evaluación:


Preguntas	Encuesta
DIRECTIVAS	-¿Qué piensas del ayudar a solucionar un problema?
COMPARATIVAS	-¿Qué prefieres ayudar o no ayudar?
DE RECUERDO	-¿Qué recuerdas sobre el juego el baile de la silla?
COMPORTAMIENTOS	-¿Qué fue lo que te gusto del juego?
SOBRE SENTIMIENTOS	-¿Cómo se sintió cuando te ayudaron a no caer?

Sesión 13: Aula de los moustritos.

Anexo 22.

Cartilla de objetivos de la semana.

Cada objetivo cumplido tiene una valoración de 1 punto.

AULA DE LOS MOUSTRITOS					
Nombre: _____					
Objetivos de la semana	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Pide las cosas por favor.					
Saluda cordialmente.					
Dice gracias.					
Es amable.					
Es colaborador					

Anexo 23.

Sesión 14: Letras y palabras.

Palabras aprendidas			
Autoestima	emociones	Miedo	Amor
Empatía	Tristeza	Ira	Valentía
responsabilidad	Alegría	Tristeza	confianza
Colaboración	Felicidad	Vergüenza	Asco
Autoestima	enfado	Inseguridad	Resiliencia
Conflicto	Furia	Ansiedad	Soledad
Problema	Vergüenza	Celos	Alegría
Tolerancia	Miedo	sorpresa	Entusiasmo





Anexo 24.

Lista de emociones con las que se sintieron identificados al término de las actividades por medio de preguntas reflexiva. ¿Cómo te has sentido con la actividad? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Qué enseñanza te dejó la actividad?

Resultados obtenido de las preguntas reflexivas y puestas en común para el debate.					
POSITIVAS	Frecuencia 1-30	NEGATIVAS	Frecuencia 1-30	AMBIGUAS	Frecuencia 1-30
Alegría	25	Miedo	8	Sorpresa	16
Felicidad	21	Ira	5	Asombro	10
amor	20	Tristeza	5		
Confianza	25	Vergüenza	2		
Empatía	24	Inseguridad	3		
Contento	25	Ansiedad	2		
Cordialidad	22	Celos	5		
Tranquilidad	20	furia	4		
TOTAL	182	TOTAL	34	TOTAL	26

Anexo 25

Rubrica de objetivos logrados con las actividades desarrolladas, de manera individual. Objetivos desglosados de los objetivos específicos, tomando los más relevantes.

Evaluación de objetivos				
S (siempre) R (regularmente) AV(a veces) N (nunca)				
Nombre Alumno: Edad: Fecha:				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	S	R	AV	N
Expresa sus emociones de forma correcta.				
Da nombre a sus emociones.				
Respeto las opiniones de los demás.				

Argumenta sus intervenciones.				
Resuelve conflictos.				
Regula sus emociones.				
Aplica técnicas de relajación				
Se siente motivado.				
Se relaciona positivamente.				
Da cualidades propias y de lo demás.				
Toma decisiones.				
Ofrece y da ayuda a los demás.				
Comunica experiencias propias.				

Anexo 26: Lista de cotejo.

Evaluación grupal Vínculo con el juego		
INDICADORES	SI	NO
Interpreta la intención del juego.		
Sigue instrucciones		
Aplica y respeta las normas.		
Reconoce valores que enseña el juego.		
Participa activamente.		
Cumple roles.		
Juega de manera independiente.		
Es responsable		
Forma parte del grupo.		
Asume responsabilidades		
Acepta las decisiones del grupo.		
Reflexiona.		
Sabe ofrecer y pedir ayuda.		
Se integra y colabora.		