

ESTRATEGIA LÚDICA DE LA DANZA FOLCLÓRICA COLOMBIANA COMO UN
MEDIO PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SOCIAL

Edwin Jesid Yandun Gómez

Universidad Santo Tomas

Facultad de Educación

Maestría en Educación

Pasto

2020

ESTRATEGIA LÚDICA DE LA DANZA FOLCLÓRICA COLOMBIANA COMO UN
MEDIO PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SOCIAL

Edwin Jesid Yandun Gomez

Trabajo presentado como requisito para optar al título de Magister en Educación

Asesor:

Marcela Carolina Báez Peñuela

Universidad Santo Tomas

Facultad de Educación

Maestría en Educación

Pasto

2020

Pasto, 03 de abril de 2020

A quien interese

Edwin Jesid Yandun Gomez con CC. 1085276353 de Pasto, autor(es) del trabajo de grado titulado "Estrategia lúdica de la danza folclórica colombiana como un medio para fortalecer la inteligencia emocional y social" presentado y aprobado en el 2020 como requisito para optar al título de Magister en Educación, declaro(amos) que conozco el Reglamento de Posgrados, particularmente el Art. 28 "Pérdida de espacio académico", No. 4 "En caso de verificarse plagio en los trabajos escritos, se aplicará la sanción de suspensión o cancelación definitiva de la matrícula, a partir de lo establecido en el Régimen Disciplinario de la usta" y el Art. 36 "Aprobación de trabajos de grado o tesis", No. 4 "REPROBADA: cuando se compruebe que hay plagio en el trabajo de grado o tesis, o el estudiante o grupo de estudiantes evidencien desconocimiento del tema tratado, o el desarrollo y contenido se considere deficiente y no merezca aprobación. En caso de ser reprobada por segunda vez, el estudiante queda excluido del Programa de Posgrado"; al igual que las leyes de la República de Colombia en lo concerniente a las derivaciones jurídicas respecto a los derechos de autor y propiedad intelectual.

Por tanto, declaro que no se ha hecho copia textual parcial o total de obra o idea ajena sin su respectiva referenciación y/o citación, y certifico que el presente escrito es de mi completa autoría. Soy consciente de que la acción voluntaria o involuntaria de una falta a las anteriores reglamentaciones acarrea investigaciones y sanciones. Igualmente, los conceptos emitidos en este documento son responsabilidad de los autores.

En constancia firmo,

Firma: Edwin Jesid Yandun Gomez

Nombre y Apellidos: Edwin Jesid Yandun Gomez

Documento identificación: 1085276353

RAE CRAI

RAE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Tipo de impresión	Digital
Nivel de circulación	Internacional
Título del documento	Estrategia lúdica de la danza folclórica colombiana como un medio para fortalecer la inteligencia emocional y social.
Tema	Inteligencia emocional
Autores	Edwin Jesid Yandun Gomez
Asesores del trabajo de grado	Marcela Carolina Báez Peñuela
Lugar de la investigación	Santacruz- Policarpa
Palabras clave	Inteligencia emocional, lúdica, danza folclórica, control emocional, empatía, asertividad, autoconciencia.
Pregunta orientadora	¿Cómo fortalecer la inteligencia emocional y social a través de la estrategia lúdica de la danza folclórica colombiana en los estudiantes del grado 7?
Metodología	<p>el presente trabajo investigativo se centra en la línea de investigación pedagogía y currículo con un enfoque epistemológico cualitativo y un método basado en la investigación acción con las siguientes fases:</p> <p>I fase Diagnóstico: en primer lugar, se realizó la observación de los comportamientos y se aplica un pre test emocional de BarOn-Ice adaptado por Nelly Ugarriza y Liz Pajares, además, se realiza la descripción y formulación del problema, se logran estructurar los objetivos, para luego indagar los diferentes estudios internacionales, nacionales y locales.</p> <p>II fase de planeación: en esta fase se busca autores y modelos de la inteligencia emocional con el propósito de entender a la IE desde diferentes perspectivas, posteriormente de acuerdo a la problemática y el contexto se realiza la categorización optando por el modelo de Bar On y se prosigue por la estructuración o diseño de las lúdicas.</p> <p>III fase de aplicación: n esta fase se emplea las estrategias lúdicas de la danza en las horas de educación física asignadas por la institución educativa santa cruz, una vez finalizada la intervención se aplica por segunda instancia el test Bar On.</p> <p>IV fase de análisis de resultados: en esta fase se tiene en cuenta los datos sistematizados para luego hacer una codificación y seleccionar</p>

	<p>la información observada correspondiente a cada micro categoría, posteriormente se interpreta y analiza la información, para dar paso a la relación o variaciones de los test de un antes y un después, para luego finalizar con unas conclusiones y recomendaciones.</p>
Resumen	<p>Es importante fortalecer la inteligencia emocional en los estudiantes, puesto que permite resolver problemas de forma adecuada, por lo que influye otras habilidades sociales como la empatía, asertividad, comprensión, con el propósito de generar acciones conscientes donde prime la reflexión antes que la acción, además, es necesario utilizar como elemento mediador a las estrategias lúdicas de la danza, debido a que esta herramienta permite explorar los aspectos culturales y hacer una introspección en el ser humano, para después transmitir o expresar toda emoción a través del lenguaje corporal convirtiéndose en un elemento catártico, generando un equilibrio de la mente racional y emocional.</p>
Reflexiones finales	<p>La inteligencia emocional resulta favorable al trabajarla en todas las etapas del ciclo vital de los seres humanos, puesto que mediante ella ese puede hacer una introspección personal para luego relacionarse con el comportamiento y así interactuar adecuadamente con el contexto social, pero en la etapa donde más hay que centrarse es en la adolescencia, debido a que las personas comienzan a tener algunos cambios físicos, fisiológicos y se desbordan las emociones por lo que tienden a los comportamientos impulsivos.</p> <p>Las danzas folclóricas contribuyen a tener un bienestar personal debido a que el constante movimiento hace que los estudiantes canalicen sus energías e inmediatamente enfoque hacia los comportamientos constructivos, debido a que los estudiantes eliminan la hormona del cortisol por el constante movimiento que, dependiendo la condición física podría ser intenso, por lo tanto, minimiza los estados de ansiedad y genera mayor claridad en la toma de decisiones para los actos conscientes.</p>
Referencias	<p>Elliot, J. (2000). ¿En qué consiste la investigación-acción en la escuela? La Investigación-Acción En Educación, 4-20.</p> <p>Extremera, N., & Fernández Berrocal, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo : hallazgos científicos de sus efectos en el</p>

aula. Revista de Educación, 332, 97–116.

Gabel, R. (2005). Inteligencia Emocional Perspectivas y aplicaciones ocupacionales (Universidad ESAN; Vol. 16). Retrieved from <https://www.esan.edu.pe/publicaciones/2009/12/07/DocTrab16.pdf>

García, E. (n.d.). Diseño , aplicación y evaluación Programa de Doctorado : Educación y Sociedad.

Abarca, M. (2003). La educación emocional en la Educación Primaria: Currículo y Práctica. *Development*, 384.

Alvaradado, Lusmidia, García, M. (2008). Investigación Socio-Critica. (2), 187–202. <https://doi.org/10.1177/0022034512447951>

Benadives, M., & Gomez-Restrepo, C. (2005). Métodos de investigación culitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV(1), 118–124.

Bisquerra Alzina, R., & Pérez Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales (emotional competencies). *Educación XX1*, 10, 61–82. <https://doi.org/10.5944/educxx1.1.10.297>

Catino, F. L. (2015). *Dialnet-TestPsicologicosYEntrevistas-5803803*. 1(2), 79–90.

Cecilia, C., Domínguez, C., Paola, Y., Colorado, S., & David, H. (2015). Características de inteligencia emocional en un grupo de universitarios con y sin ideación suicida. 138–155. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5236645>

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	10
1. FASE DIAGNOSTICO.....	12
1.1. Descripción del Problema.....	12
1.2. Objetivo General.....	15
1.3. Objetivos Específicos	15
1.4. Justificación	15
1.5. Estado del Arte.....	17
1.5.1. Investigaciones internacionales.....	18
1.5.2. Investigaciones nacionales	20
1.5.3. Investigaciones locales.....	22
2. FASE DE PLANIFICACION	25
2.1. Marco Teórico.....	25
2.1.1. La Inteligencia Emocional	25
2.1.1.1. Relación de la inteligencia y la emoción.....	25
2.1.1.2. Acercamiento a la inteligencia emocional.....	27
2.1.1.3. Inteligencia emocional en el contexto educativo.....	29
2.1.1.5. Las emociones en la adolescencia.	31
2.1.1.6. inteligencia emocional y su relación sobre las competencias sociales.....	32
2.1.1.7. Modelos de inteligencia emocional.	33
2.1.2. la autoconciencia emocional, asertividad, empatía, solución de problemas y el control de impulsos para un manejo emocional	36
2.1.3. Estrategia lúdica como medio para el desarrollo integral.	38
2.1.3.1. La lúdica y su relación con las emociones	38
2.1.3.2. Importancia de la lúdica para la inteligencia emocional en los adolescentes....	39
2.1.3. La Danza Folclórica y su relación con la inteligencia emocional.....	41
2.1.3.1. Prehistoria de la danza y la relación con la expresión emocional.	42
2.1.3.2. Danza folclórica colombiana.....	43
2.2. Metodología.....	45
2.2.1. Enfoque epistemológico.....	45
2.2.2. Paradigma Crítico social	45

2.2.3. Línea de investigación Pedagogía, Currículo y Evaluación.....	46
2.2.4. Método investigación acción.....	46
2.2.4.1. proceso investigativo.	47
2.2.4.1.1 I fase Diagnóstico	47
2.2.4.1.2. II fase de planeación	48
2.2.4.1.3. III fase de aplicación.....	48
2.2.4.1.4. IV fase de análisis de resultados.....	49
2.2.5. Técnicas De Recolección De Información.....	50
2.2.5.1. Observación Participante.....	50
2.2.5.2. El Test.....	51
2.2.6. Instrumentos.....	51
2.2.6.1. Diario De Campo.....	51
2.2.6.2. Cuestionario.....	52
2.3. Categorización.	52
3. FASE DE APLICACIÓN.....	54
3.1. Implementación de la estrategia lúdica en el plan de área de Educación Física.....	54
3.2. Actividades de la estrategia lúdica de la Danza Folclórica Colombiana	55
4. FASE DE ANÁLISIS	69
4.1. Análisis e interpretación de los comportamientos observados	70
4.1.1. Autoconciencia emocional CONCIEMO	71
4.1.2. Asertividad ASERT	72
4.1.3. Empatía EMPT	75
4.1.4. Solución de problemas SOLPROB.....	77
4.1.5. control de impulsos CONTIMPUL	79
4.2. Elementos inmersos en la estrategia lúdica de la danza folclórica que permiten fortalecer la inteligencia emocional	81
4.2.1. Juegos Cooperativos	81
4.2.2. La creatividad	82
4.2.3. Expresión corporal.....	82
4.2.4. Dramatización.....	83
4.2.5. Los títeres	84

4.2.6. Manipulación de plastilina	85
4.2.7. Música folclórica	85
4.3. Resultados aplicación 1 y 2 del test en cuanto a la macro categoría y categorías	86
4.3.1. Inteligencia intrapersonal	89
4.3.2. Inteligencia Interpersonal	90
4.3.3. Adaptabilidad	91
4.3.4. Gestión del estrés	93
4.4. Conclusiones	95
4.5. Recomendaciones	96

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se aborda la inteligencia emocional, un concepto que fue desarrollado por P. Salovey, J.D. Mayer en 1990 y dado a conocer por Daniel Goleman en 1995, esta temática abarca las emociones que son estímulos que producen reacciones psicológicas y fisiológicas que dan como resultado una acción espontánea e inconsciente con respecto a nuestro comportamiento, se define trabajar con esta temática ya que todas las personas presentamos diferentes tipos de emociones y variadas formas de reaccionar frente a cualquier situación que se presente en algún momento de nuestra vidas.

De aquí que, a pesar de que se coloca en práctica a diario la inteligencia emocional es un tema que ha tomado auge en los últimos tiempos, por ello se determina realizar esta investigación con el fin de implementar estrategias lúdicas a través de la danza folclórica colombiana para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa Santa Cruz, ya que se observaron diferentes tipos de manejo de emociones que está relacionado directamente con la localidad en la que se encuentra situada, pues se presentan constantemente diferentes hechos de violencia por ser catalogada como zona roja o de conflicto, observándose que los niños presentan una conducta agresiva que genera conflictos con sus compañeros, pues predominan las burlas, las agresiones físicas dificultándoseles entablar relaciones interpersonales.

Es muy común observar en cualquier institución educativa que se presentan conflictos entre los estudiantes, en algunas con mayor o menor recurrencia o intensidad, sin embargo se considera necesario plantear estrategias que eviten o disminuyan los conflictos, en el caso de la IE Santa Cruz el conflicto puede iniciar por cualquier motivo por un gesto o por una mirada

agresiva que termina en agresiones físicas o verbales, por lo que es necesario implementar nuevas actividades que promuevan una mejor convivencia escolar.

El desarrollo del trabajo se enmarca en la investigación acción, la cual se realizó en cuatro fases, en primer lugar el diagnóstico de la situación escolar de los estudiantes del grado séptimo realizando una evaluación a través del test inventario emocional BarOn Ice con el que se valoró el estado real de la problemática relacionada con el manejo de la inteligencia emocional; en segundo lugar se realiza la planificación donde se determina que teorías y métodos se emplearan para el desarrollo del proceso investigativo, además de realizar la estructuración de las actividades lúdicas definidas para autoconciencia, asertividad, empatía, solución de problemas y control de impulsos; posteriormente se realiza la aplicación de las estrategias lúdicas planteadas y se evalúan las actividades que se realizan con los estudiantes, después de seguir este proceso se aplica nuevamente el test de BarOn para realizar el comparativo del estado inicial y finalmente se realiza un análisis de la información obtenida.

Se concluye que la aplicación de la estrategia lúdica y sus actividades contribuyen al bienestar de los estudiantes disminuyendo los estados de tensión, lo cual, posibilita un adecuado manejo de sus emociones, lo que promovió el fortalecimiento de inteligencia emocional, en el documento se detallan los cambios en las actitudes y comportamientos, por lo que se recomienda la aplicación de este tipo de métodos en las instituciones pues con cada aplicación de las actividades lúdicas se observan resultados favorables, sin embargo es un proceso que se debe llevar a cabo de forma constante.

1. FASE DIAGNOSTICO

Se puede destacar que en esta fase se dan cumplimiento a los ciclos del proceso investigativo donde inicialmente se hace un diagnóstico de los estudiantes adentrándose en el contexto donde se identifica la problemática a través de la observación , encontrando que los estudiantes presentan dificultades en el manejo de emociones, lo cual desencadena en conflictos y agresiones que perjudican la convivencia, posteriormente se hace una caracterización del contexto encontrando varios factores que afectan a los procesos emocionales como la violencia que se presenta en la región y los comportamientos violentos en el núcleo familiar.

luego se recurre a la documentación teórica para tener mayor conocimiento de la problemática, donde surge el test inventario de inteligencia emocional BarOn ICE, el cual es aplicado por primera vez para tener mayor fiabilidad, descubriendo que los estudiantes presentan niveles bajos de inteligencia emocional, destacando que no solo hay dificultades en el manejo de emociones que hace parte del componente intrapersonal, sino también en los demás componentes como es el interpersonal, adaptación y gestión del estrés.

1.1. Descripción del Problema

El contexto en el que se encuentran los estudiantes de grado 7 de la institución educativa Santa Cruz del municipio de Policarpa es un ambiente con diferentes problemáticas, entre las que se encuentra en una zona catalogada de conflicto armado por la presencia de diferentes grupos ilegales, lo que ha dado pie a que se desarrollen diferentes eventos de violencia, por tanto, estas vivencias hacen que los niños asocien estos sucesos como algo normal de su diario vivir. Teniendo en cuenta el entorno familiar en el que se encuentran los niños del grado 7 los conflictos interpersonales ocasionados por la violencia, la intimidación, los crímenes ocurridos

evidencian comportamientos agresivos afectando de forma directa a los estudiantes no solo en su entorno familiar sino educativo y social.

Las problemáticas que se presentan en los estudiantes de grado 7 relacionadas con la inteligencia emocional, afectan directamente el comportamiento de los niños, lo más representativo que se observa en los estudiantes es que presentan dificultades en el manejo de emociones negativas, como la ira y la frustración, por lo que reflejan actitudes agresivas con sus compañeros, son niños que exigen a los demás cumplir con sus deseos a través de actos violentos como empujones, insultos, amenazas y golpes que afectan la integridad física de sus compañeros.

Por otra parte, los adolescentes manifiestan episodios impulsivos a través de contestaciones irrespetuosas, con malas palabras y con sobrenombres hacia sus compañeros, acompañada de actos agresivos, pretendiendo obtener el mando ante los demás, por lo que no presentan una autorregulación de sus emociones, no hay autocontrol ni responsabilidad con respecto a su forma de actuar.

Se encuentran algunos estudiantes que para evitar tener clases o seguir las reglas institucionales pretenden llamar la atención a través de una mala conducta; esto debido a que no tienen interés ante los contenidos académicos, tratando de desmotivar a sus compañeros para no sentirse solos para realizar actos de indisciplina y cuando algún adolescente no se une a estas ideas recurren a la imposición de sus ideales presentando dificultades en la asertividad, por otra parte los estudiantes que no participan en sus ideas son objeto de burlas identificándose problemas en los procesos empáticos.

Los niños que presentan dificultades en la inteligencia emocional también muestran problemas con respecto a las interacciones sociales, teniendo como resultado comportamientos agresivos hacia los demás niños, les cuesta entablar relaciones amistosas que sean constructivas para su

formación personal, mostrándose apáticos con sus compañeros, por lo que no son tolerantes ni solidarios con los demás, su empatía es frágil ya que no saben escuchar a sus compañeros.

Los estudiantes muestran dificultades en habilidades empáticas al momento de colocarse en el lugar del otro, es decir, cuando un niño no tiene la misma agilidad para realizar algún ejercicio físico o alguna actividad, sus compañeros reaccionan de forma agresiva dirigiéndose hacia él con sobrenombres, insultos y burlas, pues se generan confrontaciones que conllevan a un ambiente conflictivo entre todos, además se presentan confrontaciones en las que hieren emocionalmente y psicológicamente a personas que presentan alguna dificultad motriz.

Lo que se encuentra en el ambiente escolar de los estudiantes del grado 7 es que se hallan varias problemáticas, porque no arreglan sus conflictos a través de la comunicación o asumiendo sus errores, sino que las reacciones que se presentan durante toda la jornada es de enojo, de alerta y alteración constante a la expectativa de reaccionar a través de insultos, empujones o peleas, lo cual impide que se fortalezcan o se generen relaciones de cordialidad o de amistad con sus compañeros.

Por lo tanto teniendo en cuenta todas las problemáticas mencionadas anteriormente y a través de la observación comportamental se determina que los niños del grado 7 presenta problemas de inteligencia emocional al no poder resolver sus conflictos con una comunicación asertiva adecuada, a raíz de lo cual se proponen estrategias lúdicas para mejorar las habilidades con respecto a la comunicación y al manejo de sus emociones, por tanto dentro del contexto escolar se formula la siguiente pregunta ¿Cómo fortalecer la inteligencia emocional a través de la estrategia lúdica de la danza folclórica colombiana en los estudiantes del grado 7 ?

1.2. Objetivo General

Implementar la estrategia lúdica de la danza folclórica colombiana para el fortalecimiento de la inteligencia emocional y social en los estudiantes del grado séptimo en la Institución Educativa Santa Cruz.

1.3. Objetivos Específicos

Diagnosticar el estado de inteligencia emocional y social en los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa santa cruz.

Diseñar la estrategia lúdica de la danza folclórica para el fortalecimiento de la inteligencia emocional y social en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Santa Cruz.

Aplicar la estrategia lúdica de la danza folclórica para el fortalecimiento de la inteligencia emocional y social de los estudiantes.

Analizar la influencia de la estrategia lúdica de la danza folclórica colombiana sobre la inteligencia emocional en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Santa Cruz.

1.4. Justificación

La presente investigación se enfoca en el contexto escolar donde se encuentran diferentes problemáticas relacionadas con la violencia presente en el entorno poblacional, lo que ha originado que los niños presenten dificultades para relacionarse y entablar conversaciones amistosas con sus compañeros, ya que “la inteligencia emocional aumentan el abanico de posibles riesgos, riesgos que van desde la depresión hasta una vida llena de violencia, pasando por los trastornos alimentarios y el abuso de las drogas”.(Goleman, D. 2018, p. 5) teniendo en cuenta este estudio y el ambiente en el que se encuentran los discentes se implementaron estrategias lúdicas para potenciar la inteligencia emocional entendiéndose que esta es una

habilidad que es posible fortalecer a través de actividad física como la danza, permitiéndoles resolver diferentes conflictos interpersonales.

La inteligencia emocional contribuye a los seres humanos a entender los estados de ánimo, percibir, comprender y regular las emociones propias como las provenientes de los demás, teniendo en cuenta este contexto se determina plantear algunas herramientas lúdicas para que los estudiantes del grado séptimo las realicen con el fin de generar un ambiente de paz y se posibilite que los niños tengan la capacidad de resolver un conflicto sin agresiones, es así que los estudiantes con mayores niveles de inteligencia emocional presentan más bienestar y menos estrés durante la jornada escolar.

“La inteligencia emocional permite tomar conciencia de las emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones, acentuar la capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y social, que brindará mayores posibilidades de desarrollo personal”. (Goleman, D, 2018, p. 3) es por eso que, al ser una habilidad, es de gran importancia potenciarla en los estudiantes, puesto que les permitirá relacionarse con las demás personas en cualquier ambiente, sin presentar mayores conflictos, por lo cual es de gran utilidad para manejar de mejor forma la racionalidad al momento de efectuar cualquier acción social, además que los niños de séptimo se encuentran a inicio de la adolescencia.

La habilidad emocional tiene diferentes beneficios, entre los que puede generar que los estudiantes tengan una actitud agradable frente a la vida, puesto que se va estructurando una personalidad coherente que forja en las personas la autoconfianza, para así lograr establecer relaciones interpersonales que aporten al desarrollo humano y espiritual. La inteligencia emocional conlleva a que los discentes resuelvan todo tipo de problemas dentro y fuera de la escuela, porque al lograr reconocer las diferentes emociones de las personas que lo rodean, podrá

tener prudencia al momento de expresar sus pensamientos evitando hacer daños a sus semejantes teniendo como resultado una convivencia donde prime la armonía.

Es pertinente potenciar la inteligencia emocional en los estudiantes del grado 7 puesto que están en la etapa de terminar la infancia e iniciar la adolescencia, donde se presentan diferentes cambios físicos y hormonales, lo cual es un factor para la aparición de diferentes emociones, que generan en cada persona confusión, por consiguiente, conlleva a que la mente emocional se desborde fácilmente en los adolescentes y motiva a confrontaciones que influyen en la convivencia dentro de la escuela como también fuera de ella, además, al inicio de la adolescencia los estudiantes comienzan a dejar la etapa del egocentrismo, para comenzar a entablar relaciones de amistad que pueden ser significativas para tener en esta etapa una vida equilibrada.

Es fundamental potenciar los diferentes procesos emocionales, puesto que les permitirán a los estudiantes realizar actos empáticos, donde se evidencie la reflexión, es decir, que los niños piensen en las consecuencias negativas que conlleva el actuar impulsivamente, para así evitar los conflictos, generando conciencia en la persona para no expresar palabras que agredan psicológicamente a los demás permitiendo una mejor sociabilidad que puede influir en las etapas posteriores.

1.5. Estado del Arte

En la actualidad a nivel mundial la inteligencia emocional ha ido teniendo mayor auge, pero se ha enfocado las diferentes investigaciones a nivel laboral o empresarial, por consiguiente, se ha seleccionado cuidadosamente las investigaciones, por su gran relevancia en relación al tema investigado, permitiendo desarrollar el proceso investigativo con mayor seguridad por sus aportes. Es importante mencionar que no se ha encontrado investigaciones

actuales en el ámbito escolar, lo que deja en claro que se está relegando el componente social y emocional en un plano de menor importancia.

1.5.1. Investigaciones internacionales. La inteligencia emocional es una habilidad de gran importancia, siendo nombrada desde el ámbito laboral, debido a que contribuye a tener relaciones positivas que ayudan a la persona a dar su máximo potencial y a convivir de una forma equilibrada en un medio social. En el ámbito internacional se han desarrollado diferentes investigaciones como es el caso de la investigación denominada “La influencia de la inteligencia emocional en el rendimiento matemático de alumnos de educación secundaria. Aplicación de un programa de intervención psicopedagógica de educación emocional”. La tesis se realizó en Madrid España en el año 2017 por la investigadora Elisabet Cifuentes Sánchez que encontró que:

Alumnos que con un nivel intelectual alto y con rendimiento alto, no son capaces de resolver situaciones de la vida cotidiana. Por el contrario, personas con bajo nivel, resuelven satisfactoriamente situaciones cotidianas, siendo con frecuencia personas con éxito en la vida (Cifuentes, 2017,p. 3).

La investigación de la doctora Cifuentes ha sido significativa pues ha permitido tener mayor conocimiento de los diferentes modelos de la inteligencia emocional, siendo una guía para tener claridad en las habilidades a potenciar en los estudiantes, también ha aclarado el motivo por el cual se debe trabajar la inteligencia emocional de los adolescentes, pues en esta etapa es donde más confrontaciones internas afrontan los adolescentes llegando al punto de no comprender lo que están viviendo en el momento, por lo tanto, la investigación doctoral permite enfocar el proceso de enseñanza de éste trabajo investigativo en la etapa de la adolescencia.

Por otro lado, Luisa Ysern González en el año 2016 en su investigación: “Relación entre la inteligencia emocional, recursos y problemas psicológicos, en la infancia y adolescencia”. Plantea que “Los niños pro sociales suelen desenvolverse de manera apropiada en las situaciones sociales, estar relativamente libres de emociones negativas y afrontar los problemas de modo constructivo”. (Gonzalez, 2016, p. 15). Dicha investigación ha contribuido a tener en claro que en la etapa de la segunda infancia e inicios de la adolescencia es donde más se debe centrar la atención para trabajar la IE, puesto que los niños comienzan a interactuar y a establecerse relaciones de amistad que pueden influir en la correcta estructuración de la personalidad.

Otra investigación que se ha tenido en cuenta es la realizada por la doctora Milagros Trigoso Rubio en el año del 2013: “La Inteligencia Emocional en Jóvenes y Adolescentes Españoles y Peruanos: variables psicológicas y educativas”, (Trigoso, 2013,p. 160). Esta investigación deja en claro que se genera una relación positiva entre la personalidad, las variables psicológicas y educativas, debido a que influye en la toma de decisiones, además, generan una sensación de bienestar que contribuye para el aprendizaje y fortalecimiento de otras habilidades.

La investigación de la doctora González ha contribuido a la presente investigación a comprender la relación de la racionalidad y las emociones, pues deja en claro que las dos mentes son importantes en el ser humano, puesto que la emoción busca el dinamismo de la persona y la racionalidad tiende a la toma de conciencia en todos los actos siendo de vital importancia potenciar los dos aspectos para generar un equilibrio en la persona

Los aspectos racionales y emocionales comienzan a relacionarse asumiendo que no se trata de dos polos opuestos, sino que son sistemas complementarios. Al igual que las emociones van a influir en nuestros pensamientos, nuestros procesos cognitivos van a influir en nuestros estados emocionales (Trigoso, 2013, p. 33).

Es importante destacar que la educación juega un papel importante para el desarrollo integral en el estudiante, es por eso que en Madrid Juana María Gelabert Amengual se ha interesado por el estudio de la inteligencia emocional en los niños denominando a su estudio como: “Intervención psicopedagógica en inteligencia emocional en educación infantil” (Gelaber, 2014,p. 24). Por consiguiente, éste trabajo ha sido una guía para desarrollar el proceso investigativo en el contexto escolar, permitiendo aclarar la función de las emociones y su importancia en la vida del ser humano, ya que es un elemento importante que conlleva a la acción consciente o inconsciente. La autora ha contribuido a comprender que las emociones cumplen una función importante sobre el procesamiento de información, también resalta que dependiendo del tipo de emoción modela el pensamiento guiando el comportamiento.

Además, la investigación ha aportado para comprender que en la persona es importante que haya mayor predominancia de la mente racional con el fin de llegar a realizar actos conscientes que sean producto de una reflexión profunda, evitando así actos impulsivos, la autora deja en claro que “Esta habilidad trata de desarrollar la capacidad de generar sentimientos que faciliten el pensamiento” (Gelaber, 2014, p. 24).

1.5.2. Investigaciones nacionales. Entendiendo la importancia de la inteligencia emocional de sus efectos positivos para la interacción humana a nivel nacional hay estudios mínimos relacionados con el tema, los cuales han revelado resultados positivos que conllevan a generar una transformación en las personas. En Bogotá en el año del 2010 se realizó un estudio denominado Personalidad, inteligencia emocional y afectividad en estudiantes universitarios de áreas empresariales Implicaciones para la formación de líderes , a cargo de Françoise Fronteras y Juan Carlos Espinosa dando a conocer que la IE contribuye a mejorar en los estudiantes la habilidad de negociación siendo un factor importante para el futuro, puesto que les permite

desempeñar funciones eficientemente en el mundo empresarial dejando en claro que “Las personas con alto nivel de inteligencia emocional son personas persistentes, empáticas, que mantienen la motivación propia y la del grupo a Pesar de las dificultades”. (Contreras, Barbosa, & Espinosa, 2010,p. 67). Siendo importante para la presente investigación debido a que dio pautas para la negociación, logrando estructurar lúdicas significativas de solución de conflictos provocando situaciones reales para que los estudiantes apliquen dicha habilidad de la mejor forma.

Por su lado, Rodrigo Zarate y Sergio Matviuk realizan su estudio denominando la Inteligencia emocional y prácticas de liderazgo en las organizaciones colombianas, los autores con su estudio contribuyen determinar la relación entre la inteligencia emocional y la función del líder, dejando en claro que un líder positivo transmite su energía a las demás personas, por lo tanto dicho estudio, permite tener en claro que la IE contribuye a mantener un equilibrio psicológico, físico y social dando como resultado un estado homeostático, por lo tanto los autores plantean que la “inteligencia emocional contribuye en el desarrollo de las cualidades de compromiso que tienen los líderes, lo que los ayudará a analizar, organizar y utilizar la información de una manera efectiva” (Matviuk y Zarate 2012, p. 101).

En la Universidad del Magdalena se ha realizado estudios en el año 2015, enfocados en estudiantes jóvenes que han tenido comportamientos suicidas, encontrado que los estudiantes tienden a conductas dañinas por motivos económicos y por problemas académicos. Por consiguiente el trabajo lo han denominado Características de inteligencia emocional en un grupo de universitarios con y sin ideación suicida, los autores vieron la necesidad de plantear como como objetivo “Identificar y comparar las características de la inteligencia emocional (IE) en un grupo de jóvenes universitarios” (Domínguez & Colorado, 2015, p.38). por lo tanto, dicho

estudio ha permitido reconocer la importancia de la inteligencia emocional en los contextos educativos, dejando a consideración que la IE puede ser una guía para afrontar positivamente las diferentes situaciones que se presenten a lo largo de la vida. También es importante destacar que el estudio realizado en la universidad de la magdalena generó para el proceso investigativo mayor interés en grupos poblacionales de contextos educativos vulnerables. los autores dejan como discusión que los estudiantes que presentan ideas suicidas han tenido inconvenientes en el desarrollo de habilidades emocionales como la regulación y autocontrol. Por consiguiente, Dicho trabajo contribuye a comprender las diferentes situaciones negativas en el entorno social de cada estudiante, por lo que desencadenan en estados de ansiedad que conllevan a las acciones inconscientes.

Por otra parte, el trabajo Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes universitarios, elaborado por Marta Páez y José castaño propone como objetivo “describir la inteligencia emocional y determinar su relación con el rendimiento académico en estudiantes universitarios”. (Paéz & Castaño, 2015, p. 231). Quienes aportan al proceso investigativo realizado la claridad acerca de la influencia positiva de la inteligencia emocional en el rendimiento académico, dejando en claro que la IE reduce el estrés y aumenta la disposición hacia el aprendizaje, además, conlleva a reflexionar sobre la relación de la inteligencia emocional con la estructuración de la personalidad y los componentes sociales de los adolescentes.

1.5.3. Investigaciones locales. En cuanto a la ciudad de Pasto se han realizado varios estudios en la modalidad de trabajo de grado para pregrados y en menor cuantía para especializaciones. En primer lugar, se encuentra una investigación en el año 2010 denominada La relación entre la inteligencia emocional y el semestre académico en estudiantes del programa de psicología de la

Universidad de Nariño, realizada por Ana Jurado y Magda Lozano. En este trabajo se propone como objetivo general “establecer la relación existente entre la inteligencia emocional y el semestre académico que cursan los estudiantes de psicología de la universidad de Nariño” (Jurado, 2010, p. 24). Quienes aportan al presente trabajo investigativo la incidencia de la inteligencia emocional con el manejo del estrés, dejando a consideración que las personas con niveles altos de IE tienden a manejar los diferentes estados de ánimo, evitando generar tensiones y algunas alteraciones fisiológicas.

También se encontró en este trabajo que si existe una correlación entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico, dando a conocer que la autorregulación y el autoconocimiento son un factor importante que permite al estudiante tener una mayor confianza y seguridad en sí mismo, concluyendo que “las habilidades emocionales deben aprender a manejarse con igual o mayor destreza que las habilidades académicas, ya que el desarrollo de la aptitud emocional proporciona una mejor disposición para todo tipo de actividades”. (Jurado, 2010, p.118)

Otro de los estudios que se han realizado en la ciudad de Pasto titulado Los títeres una estrategia educativa para favorecer la inteligencia lingüística y la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 5 años del centro infantil Fundación Proinco, dan a conocer que los títeres es una herramienta importante en las intervenciones pedagógicas por parte del maestro, dejando en claro la asociación de los títeres con la IE, por lo tanto aportan al presente trabajo investigativo la importancia de la implementación de los títeres en el campo educativo, debido a que permite a los estudiantes identificar emociones y expresarlas de una forma divertida, además, se los invita a los estudiantes a buscar distintas formas de comunicar emociones. De acuerdo a la investigación se puede destacar “que los títeres con un enfoque positivo pueden

llegar a incidir en el desarrollo de la inteligencia emocional y lingüística, además, conlleva a un avance significativo en cuanto a la formación integral” (Hormaza et al. 2010, p 56). El autor lleva a la reflexión dando a conocer que “todo ser humano es inteligente, que posee diversas inteligencias las cuales deben ser desarrolladas a lo largo de la vida” (Hormaza et al. 2010, p 56).

Por otro lado, en el año 2013 se encontró un trabajo investigativo denominado La inteligencia emocional para favorecer el desempeño académico en los estudiantes del programa de grupos juveniles creativos del municipio de Chachagui. Los autores del trabajo son Dagoberto torres, Nathaly Sotelo y Mireya rosero, quienes encontraron que los jóvenes con un manejo negativo de emociones, tendían a tener baja autoestima, mal rendimiento académico, también manifiestan que la falta de un buen acompañamiento familiar influye en el rendimiento académico. Por consiguiente, los autores concluyeron que:

La inteligencia emocional es la manera más idónea de interactuar con el mundo siempre tomando en cuenta los sentimientos propios y de los demás, además, desarrolla la capacidad, de afrontar, resolver y manejar los problemas que enfrenta el ser humano” (Torres et al., 2013, p. 80).

Los autores han generado una reflexión donde se da a entender que la inteligencia emocional es una habilidad que permite conocerse a sí mismo y a relacionarse sin dificultades en un contexto social, por lo que despierta en el ser humano una mayor capacidad de toma de decisiones evocando a un comportamiento constructivo.

2. FASE DE PLANIFICACION

En esta fase se cumple los ciclos de apropiación teórica referente a la inteligencia emocional para poder establecer un modelo que se asocie con la problemática observada para seleccionar las categorías de forma lógica que sirvan como guía al momento de la intervención, posteriormente se continua con el ciclo de estructuración de las estrategias lúdicas, donde se tiene en cuenta los diferentes gustos de los estudiantes dejando en claro que tienen mayor disposición hacia las danzas y los juegos no competitivos. Teniendo en cuenta las opiniones de los estudiantes el docente estructura las estrategias lúdicas optando por algunas danzas de la región andina, pacifico, atlántico y Orinoquia, además se establece que para cada microcategoría le corresponde 10 lúdicas para lograr un mayor fortalecimiento de la inteligencia emocional.

2.1. Marco Teórico

2.1.1. La Inteligencia Emocional. Es considerada como la habilidad de manejar correctamente las emociones, además de reconocer estados de ánimo de los demás y expresar o comunicar apropiadamente las emociones, por lo que es fundamental para la estructuración de relaciones interpersonales significativas que contribuyan en la adolescencia a generar un equilibrio en la salud integral, lo cual demarca una condición óptima en la salud para etapas posteriores. Por lo tanto, se puede mencionar que “Los adolescentes emocionalmente inteligentes tienen mejor salud física y psicológica y saben gestionar mejor sus problemas emocionales. En concreto, informan de un menor número de síntomas físicos, menos niveles de ansiedad, depresión y estrés social”.(Extremera, 2013, p. 36)

2.1.1.1. Relación de la inteligencia y la emoción. Anteriormente la concepción de inteligencia estaba relacionada con la capacidad lógica y de memorización asociándola con la destreza de la solución de problemas matemáticos, además, de retención de la información. En

la actualidad dicha concepción se ha transformando logrando establecer a la inteligencia como la capacidad de resolver problemas, por lo tanto, se da a conocer que la “competencia intelectual humana debe dominar un conjunto de habilidades para la solución de problemas permitiendo al individuo resolver dificultades que encuentre y, cuando sea apropiado, crear un producto efectivo estableciendo con ello las bases para la adquisición de nuevo conocimiento” (Gardner, 1993, p. 84)

En cuanto a las emociones son aquellas reacciones intrínsecas que surgen en respuestas a estímulos externos o a situaciones de la vida cotidiana, conllevando a la acción, es decir, permiten que la persona tenga comportamientos de carácter dinámico debido a la interpretación de la realidad. Según Díaz plantea que las emociones:

Son destrezas que permiten conocer, y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar o enfrentar los sentimientos de los demás, sentirse satisfechos y ser eficaces en la vida, a la vez que crear hábitos mentales que favorezcan nuestra propia actividad productiva (Díaz & Hernández, 2003).

Teniendo en cuenta lo mencionado, se puede destacar que la inteligencia se asocia con la capacidad reflexiva e interpretativa de la realidad, por consiguiente, se relaciona con la emoción debido a que la persona percibe e inmediatamente en su interior se produce algunas sensaciones que conllevan a la acción y es en ese momento donde interviene el pensamiento para analizar las consecuencias y optar por alguna acción a realizar, que dependiendo el desarrollo de inteligencia emocional dicho comportamiento podría ser positivo o negativo.

Es importante destacar que, al equilibrarse la inteligencia o mente racional con la emocionalidad, se llegaría a tener comportamientos voluntarios donde intervenga el pensamiento acompañado de la acción, por lo tanto, se puede afirmar que “la mente emocional

y la mente racional operan en estrecha colaboración, entrelazando sus distintas formas de conocimiento para guiarnos adecuadamente a través del mundo” (Goleman, 1996, p. 17).

Teniendo en cuenta lo propuesto por el autor, la emoción tiene una relación cercana con la inteligencia y el pensamiento, puesto que si la persona experimenta emociones positivas fisiológicamente no se produce alteraciones en los sistemas del cuerpo, teniendo como resultado pensamientos constructivos que podrían ser llevados a cabo a través de la acción, además de generar sensaciones de bienestar, lo cual contribuye a la inteligencia aportando a la capacidad reflexiva para la solución de problemas que se pueden presentar en la cotidianidad. Cabe mencionar que la mente racional disminuye su funcionalidad cuando se presenta el desborde de emociones negativas dificultando los procesos cognitivos. Según Goleman (1996) considera que “los sentimientos son esenciales para el pensamiento y lo mismo ocurre a la inversa, pero cuando aparecen las pasiones el equilibrio se rompe y la mente emocional secuestra a la mente racional” (p,17)

2.1.1.2. Acercamiento a la inteligencia emocional. La inteligencia emocional se ha considerado como aquella habilidad que permite a la persona resolver problemas adecuadamente, sin llegar a las confrontaciones siendo un aspecto positivo para lograr entablar relaciones interpersonales que contribuyan al crecimiento personal, por consiguiente, se define a la IE como:

La capacidad de reconocer los significados de la emoción y sus relaciones, y para razonar y resolver problemas sobre la base de ellos. La inteligencia emocional está involucrada en la capacidad de percibir emociones, asimilar las emociones relacionadas sentimientos, entender la información de esas emociones y manejarlas (Mayer, 2004, p. 4).

De acuerdo con el autor la IE ayuda a percibir los diferentes estados anímicos y emocionales de las personas, por lo cual es un aspecto importante pues conlleva a desarrollar la capacidad de análisis con el objetivo de identificar emociones propias y ajenas a través del sentido visual y auditivo, siendo significativo para estructurar relaciones sociales constructivas. la IE es el “potencial biosociológico para procesar información que puede generarse en el contexto cultural para resolver los problemas” (Garcia Mariano & Gimenez, 2010, p. 44)

Desde lo anterior, esta habilidad es fundamental potenciarla en las personas, pues contribuye a tener un nivel de conciencia alto, lo cual conlleva a resolver problemas adecuadamente, puesto que se empieza a utilizar la reflexión antes de toda acción. Otro aspecto que está inmerso en la IE es la capacidad de autoconocerse que es fundamental para lograr acciones conscientes y no involuntarias, es decir, esta habilidad permite identificar las emociones propias para así posteriormente interiorizar e identificar que pensamientos positivos conllevan a un comportamiento adecuado. la “IE es la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones”(Garcia, 2017, p. 55).

Considerando lo afirmado por el autor la IE conlleva al individuo a un estado homeostático donde desarrolla más tolerancia frente a toda circunstancia que se le presenta en su vida cotidiana, llega a manejar o equilibrar los estados de ansiedad, por consiguiente, genera en la parte emocional una tranquilidad interna. La cual es reflejada en el exterior a través del comportamiento siendo un aspecto relevante para una convivencia en armonía en el contexto social. Según Martineaud y Elgehart (1996). definen a la IE como la “capacidad para leer nuestros sentimientos, controlar nuestros impulsos, razonar, permanecer tranquilos y optimistas

cuando no nos vemos confrontados a ciertas pruebas, y mantenernos a la escucha del otro” (p 48)

La IE proporciona a las personas la capacidad de comprender a los demás, es decir, entender la forma de pensar y respetar las ideas u opiniones de los semejantes, es una forma de comunicación asertiva que conlleva a relacionarse adecuadamente en la sociedad puesto que se evita sobrepasar las opiniones de los demás, siendo favorable para el crecimiento intelectual, por consiguiente: “Las personas emocionalmente inteligentes no sólo serán más hábiles para percibir, comprender y manejar sus propias emociones, sino también serán más capaces de extrapolar sus habilidades de percepción, comprensión y manejo a las emociones de los demás”. (Extremera & Fernandez, 2004, p. 6)

En la actualidad resolver problemas de manera adecuada, sin llegar a las confrontaciones, se ha convertido en una habilidad que todas personas deben poseer, para lograr alcanzarla, es necesario que se desarrollen otras habilidades alternas como la empatía, la asertividad, entre otras. Convirtiéndose en factores importantes para que la persona conviva en armonía e internamente se sienta en plenitud, en un estado homeostático.

2.1.1.3. Inteligencia emocional en el contexto educativo. Las formaciones de los estudiantes en las instituciones educativas responden a las necesidades que se presentan en la sociedad, centrándose en algunas en áreas del conocimiento, lo cual, ha conllevado a disminuir la atención en el desarrollo humano generando un impacto negativo en los estudiantes por la falta de orientación en los procesos emocionales.

el sistema educativo está centrado en crear estudiantes académicamente preparados y, en el caso de que se observe un déficit en ciertas asignaturas troncales, recurre a estrategias de reestructuración curriculares como aumentar las horas de la asignatura,

elección de nuevo material didáctico, reasignación de profesores, o revaloración de los métodos de evaluación. (Extremera & Fernández, 2003, p.109)

por diversos factores en los contextos educativos los estudiantes tienden a tener estados de ansiedad, depresión y estrés, por lo que es importante dejar un espacio para la educación emocional y establecer contenidos curriculares que posibilite el desarrollo de habilidades, cabe destacar que la IE puede influir en la salud y el rendimiento escolar posibilitando un mayor aprendizaje. “En Estados Unidos han mostrado que los alumnos con más inteligencia emocional percibida informaban de menor número de síntomas físicos, menos ansiedad social y depresión, mejor autoestima, mayor satisfacción interpersonal”. (Extremera & Fernández, 2003, p. 106).

2.1.1.4. Conducta violenta y agresiva en la escuela. En los contextos escolares se presentan conductas violentas por parte de algunos estudiantes, convirtiéndose en situaciones cotidianas que afectan la convivencia y las relaciones interpersonales que de forma negativa han generado en la escuela ambientes de confrontación e inseguridad que afectan el desarrollo integral de los estudiantes.

Un problema actual y creciente de salud en la comunidad escolar es la agresión y violencia observada entre los estudiantes, siendo de tal intensidad que ha provocado incidentes negativos en niños y adolescentes, como dificultad en el aprendizaje y abandono escolar, observándose esta problemática transversalmente en diversos contextos culturales y sociales. (Cid & Díaz, 2008, p. 22)

La violencia en la convivencia escolar afecta el componente social y psicológico del estudiante, puesto que el estudiante afectado comienza a tener temor de interactuar con sus semejantes perjudicando el desarrollo en la etapa de la adolescencia que es donde la persona estructura lazos de amistad. Con el propósito de entender claramente a la violencia se la

considera como “ El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones”(OMS, 2003, p.5)

Teniendo en cuenta lo planteado por la OMS, toda conducta violenta puede ser aprendida por los niños y los adolescentes, más aun, cuando se encuentran viviendo en contextos externos a la institución educativa de carácter violento, pues dicha conducta se puede aprender fácilmente por imitación,

Sobre la etiología de la conducta violenta, se han implicado factores biológicos y factores externos. El comportamiento violento se debería a una compleja interacción de factores genéticos, adquiridos durante el desarrollo y psicosociales en general. El 20% de la etiología del comportamiento violento está constituido por los factores biológicos y el 80% restante se debe a factores medioambientales.(Olmos, 2015, p.33)

2.1.1.5. Las emociones en la adolescencia. Esta etapa se caracteriza por los diferentes cambios que se dan en los estudiantes, es decir, mayor irritabilidad en los aspectos emocionales por alteraciones hormonales que desconciertan a la persona, también se presentan cambios en la voz, aparición del bello en algunas partes del cuerpo, actitudes y estados de humor, por consiguientes, es en esta etapa donde tienden a desbordarse las emociones, debido a que la mente emocional secuestra a la mente racional conllevando a comportamientos impulsivos. “Las emociones durante la adolescencia en general se tornan más vivas, más absorbentes, más difíciles de dominar y dirigir “(Leao, 1977).

Teniendo en cuenta lo planteado por el autor, en la adolescencia aparece la inmediatez, por lo que en muchos de los casos se presentan comportamientos impulsivos, teniendo como

resultado la aparición de emociones como la ira, la ansiedad que produce una sensación de desesperación e impaciencia, por consiguiente, se puede mencionar que en la adolescencia “la preocupación y la ansiedad se conviertan en un estilo de vida, generando reacciones excesivas ante las frustraciones y sucesos cotidianos que pueden conducir a la agresión emocional y conductual” (Muñoz, 2000, p. 174).

La presencia de emociones negativas en la adolescencia depende de diferentes factores como es el caso del ambiente donde se desenvuelve la persona, es decir, que en los contextos donde hay predominancia de violencia tienden los adolescentes a estar en estados de alerta inconsciente que generan tensión, además, por estar expuestos a situaciones desagradables se produce una carga emocional negativa, la cual se evidencia en la producción de pensamientos negativos que imposibilita los procesos de comprensión emocional de los demás. Es importante destacar que en las etapas del desarrollo donde mayor atención se debe enfocar los procesos empáticos es en la adolescencia, puesto que de esta habilidad depende la estructuración de relaciones interpersonales significativas que contribuyen al crecimiento personal. “La adolescencia es el periodo de consolidación de la comprensión de emociones opuestas, entendiendo que una misma persona puede generar sentimientos opuestos negativos o positivos. En esta etapa se conseguirá explicar las propias emociones ” (Abarca, 2003, p. 39).

2.1.1.6. inteligencia emocional y su relación sobre las competencias sociales. Al hablar de inteligencia emocional se hace referencia a las diferentes habilidades que permiten a la persona relacionarse con las demás personas, además, de adaptarse a diferentes situaciones que se presentan en la cotidianidad y a solucionar los problemas que se presenten de una forma adecuada, por consiguiente, tiene una gran relación con la empatía que es una habilidad de carácter social que permite entender y colocarse en el lugar de las demás personas con el

propósito de estructurar relaciones interpersonales, comprendiendo que la persona es un ser social que para tener un equilibrio es necesario la interacción con el entorno, es decir, la IE no puede estar desligada de las competencias sociales como la empatía o expresiones emocionales para que puedan alcanzarse niveles óptimos que sean significativos para la persona. “la IE se correlaciona con la empatía y con los diferentes subtipos de ésta como sentir y compartir emociones de otros, así como con la cordialidad paternal, relaciones positivas con las familia y satisfacción vital” (Mestre & Fernández, 2007, p. 192)

Es importante destacar que los adolescentes que tienden a tomar decisiones que sean beneficiosas para la formación personal manejan bajos niveles de ansiedad y estrés donde tienen un manejo adecuado de las emociones, por lo tanto, influye en las relaciones interpersonales, dado que los adolescentes que no manejan tensiones físicas ni psicológicas se relacionan con personas de pensamiento positivo haciendo que se genere un bienestar interno que se ve reflejado en la expresión emocional, puesto que tienen mayor sutileza en la interacción, además, desarrollan la habilidad para afrontar las diferentes situaciones que se les presenta en la vida convivencia. Teniendo en cuenta lo expresado se puede destacar que “los alumnos con puntuaciones más elevadas en IE manifiesta una mayor satisfacción en la vida, un nivel superior de empatía y mejor calidad en sus relaciones interpersonales, asimismo una asociación entre la habilidad para regular emociones y tendencia a mantener un estado de humor positivo”. (Mestre & Fernández, 2007, p. 193)

2.1.1.7. Modelos de inteligencia emocional. Son diversos los modelos que existen en la actualidad, se han clasificado en modelos de habilidades los cuales se han centrado en el componente cognitivo profundizando la forma de adquirir y procesar la información, siendo los máximos exponentes Salovey y Mayer. Por otro lado, se ha creado el modelo mixto, el cual,

tiene en cuenta los rasgos de la personalidad que permiten desenvolverse o adaptarse adecuadamente a las situaciones cambiantes de la sociedad, sus grandes exponentes son Daniel Goleman y Reuven Bar On

<i>Aptitud personal</i>	<i>Aptitud medida</i>	<i>Aptitud social</i>	<i>Aptitud medida</i>	Factores	Habilidades Medidas
Autoconocimiento	Conciencia emocional. Autoevaluación precisa. Confianza en uno mismo	Empatía	Comprensión de los demás. Ayuda para desarrollarse. Orientación hacia el servicio. Aprovechar la diversidad. Conciencia política.	Inteligencia intrapersonal	Autoconciencia emocional, acertividad, autoestima, autoactualización e independencia.
Autorregulación	Autocontrol. Confiabilidad. Escrupulosidad. Adaptabilidad. Innovación.	Habilidades sociales	Influencia. Comunicación. Manejo de conflictos. Liderazgo. Catalizador de cambio. Establecer vínculos. Habilidades de equipo.	Inteligencia interpersonal	Empatía, relaciones interpersonales, responsabilidades sociales.
Motivación	Afán de triunfo. Compromiso. Iniciativa. Optimismo.			Adaptación	Solución de problemas, comprobación de la realidad y flexibilidad. es sociales.
				Gestión de estrés	Tolerancia al estrés, control de impulsos. sociales.
				Humor general	Felicidad, optimismo.

Figura 1. Modelo Goleman y modelo BarOn (Trujillo, M. 2005, p. 19)

teniendo en cuenta los diferentes modelos, se puede destacar que la inteligencia emocional es considerada como el conjunto de habilidades emocionales que permiten a la persona relacionarse correctamente sin llegar a las confrontaciones, además, genera estados de regulación u homeostáticos que posibilitan un bienestar interno, que probablemente será transmitido a través del comportamiento al momento de interactuar en un contexto social. Según Bar On (1997) plantea que “la inteligencia emocional es definida como un conjunto de habilidades emocionales, personales e interpersonales que influyen en nuestra habilidad general para afrontar las demandas y presiones del medio ambiente” (p. 14).

De acuerdo con el autor la IE siendo una habilidad desarrolla en el individuo un estado flexible que le permite estar preparado ante cualquier cambio continuo en la sociedad, siendo

significativo puesto que, conlleva a tener una salud mental y corporal óptima, llegando así alcanzar el éxito. Bar On (1997) considera que:

Las personas emocionalmente inteligentes son capaces de reconocer y expresar sus emociones, comprenderse a sí mismos, actualizar sus capacidades potenciales, llevar una vida regularmente saludable y feliz. Son capaces de comprender la manera como las otras personas se sienten, de tener y mantener relaciones interpersonales satisfactorias y responsables, sin llegar a ser dependientes de los demás. Son generalmente optimistas, flexibles, realistas, tienen éxito en resolver sus problemas y afrontar el estrés, sin perder el control (p. 24).

Es importante destacar que el componente emocional en el ser humano es un elemento que lleva a la acción consciente o inconsciente, deja en claro que si al aspecto emocional se trabaja con el racional y se logran equilibrar podrían ser constructivos para la vida futura, tanto en el ámbito educacional, como en el laboral, pues, “Las personas saludables que funcionan bien y son exitosas poseen un grado suficiente de inteligencia emocional. La inteligencia emocional se desarrolla a través del tiempo, cambia a través de la vida, y puede ser mejorada” (Ugarriza y Pajares, 2005, p. 18). se puede resaltar que los modelos sirven como guía para el estudio de la inteligencia emocional, encontrando que investigadores como Bar On han diseñado estándares y puntuaciones que permiten identificar el grado de inteligencia emocional de las personas como se puede apreciar en la figura 2.

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

Figura 2: estándares de puntuación para la IE (Ugarriza y Pajares, 2005, p.8).

2.1.2. la autoconciencia emocional, asertividad, empatía, solución de problemas y el control de impulsos para un manejo emocional. Éstas habilidades hacen parte de la inteligencia emocional siendo relevantes para los procesos emocionales, lo cual dichas habilidades interactúan constantemente cumpliendo una función, que se puede evidenciar en los estados emocionales, actitudes, pensamientos y acciones comportamentales. Teniendo en cuenta lo expuesto la autoconciencia emocional permite que la persona reconozca e identifique sus emociones, con el propósito de tomar una decisión y se coloquen en práctica por medio de las acciones de una forma adecuada, cabe mencionar que para llegar a un manejo emocional es primordial identificar cada emoción sea positiva o negativa, según gracia y gimenez (2010) consideran que es una “habilidad para comprender sentimientos y emociones, diferenciarlos y, conocer el porqué de los mismos.”(p. 46)

En cuanto a la asertividad, es una habilidad que permite a la persona expresar las emociones de una forma adecuada, para lo cual recurre al léxico emocional para comunicar las emociones sin herir a las demás personas, además contribuye a no imponer ideas o pensamientos propios respetando a las demás personas. Según Bisquerra y Garcia (2007) plantean que es una habilidad que permite “mantener un comportamiento equilibrado entre la agresividad y la pasividad. Esto implica: la capacidad para defender y expresar los propios derechos, opiniones y sentimientos, al mismo tiempo que se respeta a los demás, con sus opiniones y derechos”. (p.73) Es importante destacar que el asertividad se relaciona con el manejo de emociones debido a que permite manejar toda tensión y tomar una decisión adecuada en momentos de presión.

Por otro lado, la empatía desempeña una función de gran relevancia puesto que permite a las personas comprender los estados emocionales, lo cual conlleva a escuchar a las demás personas influenciando en las actitudes solidarias, además, conlleva a recurrir a un léxico apropiado para

no herir a nadie, se puede mencionar que cuando hay estados empáticos apropiados las emociones negativas no inciden en las actitudes, pensamientos y acciones de las personas, prevaleciendo el respeto por la integridad de los demás, por lo tanto, las habilidades empáticas contribuyen a un manejo adecuado emocional. Según Goleman (1995) entiende a la empatía como la conciencia de los sentimientos, necesidades y preocupaciones ajenas.

La habilidad de la solución de problemas es de gran importancia para el manejo de emociones negativas debido a que facilita en la persona la comunicación verbal y no verbal dando mayor posibilidad de control de tensiones, conllevando a las personas al dialogo constante, además, permite observar las diferentes situaciones que se presentan en la cotidianidad desde diferentes perspectivas con el propósito de atenderlas encontrando varias salidas. Es importante destacar que ésta habilidad ayuda a las personas cuando tienen emociones negativas a modificar los estados emocionales a positivos, lo cual genera bienestar integral aportando a la toma de decisiones. Según Bar On (1997) define a la solución de problemas como la capacidad para identificar y definir los problemas y, generar e implementar soluciones efectivas.

En cuanto al control de impulsos se relaciona con el manejo de emociones debido a que la persona que desarrolla ésta habilidad tiende a esperar un momento antes de reaccionar precipitadamente, además, permite manejar la pulsión proveniente de las emociones con el propósito de tomar la mejor decisión para una acción adecuada. En estados de mayor presencia de control de impulsos incide de forma positiva en la capacidad de transformación de pensamientos negativos a pensamientos positivos y constructivos, lo cual se asocia con las acciones de las personas cuando en situaciones de tensión evitan actos automáticos, dando mayor posibilidad de disminuir dicha tensión para optar por una acción adecuada para la

situación presentada. Teniendo en cuenta a Bar On (1997) plantea que el control de impulsos es la habilidad para postergar un impulso o tentaciones para actuar y controlar nuestras emociones.

2.1.3. Estrategia lúdica como medio para el desarrollo integral. Es una herramienta que permite desarrollar diferentes habilidades de forma integral en los estudiantes, se puede destacar que mediante la estrategia lúdica se puede estimular los componentes motriz, social y psicológico. Se puede mencionar que la lúdica es significativa para los procesos de enseñanza, puesto que permite intervenir en el campo educativo de forma no tradicional, generando un mayor impacto positivo en los adolescentes. Teniendo en cuenta lo anterior se puede destacar que “las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno” (Martínez, 2008, p. 1).

Teniendo en cuenta que el proceso de intervención para el aprendizaje se lo enfoca en la persona holísticamente, se puede generar diferentes beneficios en los estudiantes adolescentes como, el mantenerse activos sin generar tensiones o emociones negativas, además, de evitar algunas alteraciones que afecten a la parte cognitiva o física. Según Lorca (1900) menciona que “El juego puede y debe ser educativo. Cabe por su medio ensanchar el tórax, agilizar brazos y piernas, hacer más perspicaces los principales sentidos, contribuir al desenvolvimiento de la inteligencia por el perfeccionamiento de los llamados fenómenos o facultades intelectuales” (p. 39).

2.1.3.1. La lúdica y su relación con las emociones. la lúdica permite que las personas experimenten bienestar interno para luego proyectar dicho estado armónico en un contexto social, además, tiene como propósito la experimentación de todo tipo de sensaciones, emociones y pensamientos, que pueden ser expresados a través de las acciones motrices y el lenguaje corporal. Por consiguiente, se puede mencionar que mediante el “juego se producen las

emociones. Es en este momento cuando el niño puede experimentar abiertamente sus emociones y aprende a controlarlas. Es por esto que el juego debe de ser libre” (Vilaró, 2014, p.27)

Teniendo en cuenta lo mencionado por el autor, se resalta que una de las características de la lúdica es evocar emociones, puesto que busca en la mayoría de los casos despertar la alegría con el propósito que equilibrar de forma integral, produciendo estados homeostáticos en las personas que se involucran en el proceso. También es considerado como el medio que posibilita la regulación de emociones positivas como negativas, debido a que involucra el movimiento corporal siendo una forma de descarga emocional, además de posibilitar la producción de endorfinas que permiten el equilibrio de la mente emocional y la racional. Se puede destacar que unas de las funciones del juego son:

- desahogo de tensiones e inhibiciones: el juego es una forma de descarga, que produce alegrías y donde el niño se puede recuperar física y psíquicamente con mayor rapidez.
- enriquecimiento experimental progresivo: se producen muchas experiencias durante el juego que hacen desarrollar las capacidades en el niño.
- refuerzo polivalente: por un lado, el juego en sí mismo es una recompensa y motivación intrínseca y, por otro lado, el juego genera en el niño placer, deseos de comunicarse, emociones, etc. (Tierno, 2004, p.160)

2.1.3.2. Importancia de la lúdica para la inteligencia emocional en los adolescentes. la lúdica es un elemento que hace parte de la vida del ser humano, por lo tanto, es trascendental para los adolescentes experimentar diferentes formas de interacción y descubrimiento emocional mediante el juego, permitiéndoles percibir el mundo desde diferentes perspectivas evocando actos libres que desarrollan el pensamiento y la capacidad reflexiva, siendo de gran importancia para la comprensión emocional. Es importante mencionar que “la forma más

espontánea de pensamiento es el juego, o todo tipo de fantasías que nos permiten imaginar la realización inmediata de los deseos”(Vygotzky, 1995, p. 17).

Es importante mencionar que la lúdica tiende a estimular el componente social, permitiendo que la persona se relacione y establezca lazos de amistad que aportan al desarrollo y estructuración de la personalidad, por consiguiente, tiene como propósito el reconocimiento emocional, el autocontrol y la máxima expresividad de las emociones, generando sensaciones placenteras en los adolescentes que les ayuda a liberar al cuerpo de estados de ansiedad y estrés, por consiguiente, el ser humano mediante la lúdica alcanza estados mentales emancipatorios con posibilidades creadoras. Según Huizinga (1972) considera que

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

Es importante mencionar que a medida que va cambiando el ser humano en sus etapas del ciclo vital, va comprendiendo el juego de formas distintas, es decir, en la etapa de la infancia el juego contribuye con el desarrollo motor, por lo cual, permite que los niños alcancen niveles apropiados en la coordinación, además, contribuye a la máxima expresión de libertad. En la adolescencia el juego continúa siendo agradable para los estudiantes, busca fortalecer la integralidad del ser humano, siendo una herramienta significativa puesto que las personas aprenden de una forma divertida.

Ahora bien, el juego al ser divertido, constructivo y educativo es un facilitador para que los adolescentes puedan compartir con sus semejantes, les permite estructurar relaciones amistosas y significativas con el propósito de compartir ideas o puntos de vista, por lo tanto, el juego

genera una cultura de paz y un es promotor para la solución de conflictos que puede servir para hacer una transferencia al contexto social real, en relación con lo anterior, según Torres (2015) considera que:

El juego es una actividad que puede ayudar a los alumnos a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela; hallan nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido del poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por si solos; mientras juegan pueden resolver cualquier problema confuso y perturbador de cualquier índole (p. 30).

La lúdica al ser parte de la vida conlleva a que los adolescentes mantengan un equilibrio intelectual y emocional, que conlleva a la persona a estados reconfortarles que reestructura su interior, exteriorizando lo mejor de cada persona.

2.1.3. La Danza Folclórica y su relación con la inteligencia emocional. Es un arte donde el ser humano se expresa a través de los movimientos corporales, fluyendo los estados conscientes e inconscientes que se activan por el sonido. La danza es una forma de expresión e interpretación que acompañada del ritmo muestra los pensamientos, emociones, sentimientos e identidades que hacen parte de la cultura de una sociedad. Muñoz (2013) plantea que:

La danza es un lenguaje que habla y dice cosas, como si se tratara de un idioma en el sentido lingüístico formal. Lo que hace el ser humano es utilizar su cuerpo para poder comunicar sus sentimientos y pensamientos. La danza es asociada con procesos identitarios que permiten la interpretación de los rasgos que caracterizan al grupo humano que la produce (p.41)

Se puede afirmar que la danza genera en los adolescentes estados de bienestar, puesto que involucra un dinamismo corporal que reduce la tensión, por ende, se aumenta los niveles de dopamina que influyen en los estados emocionales. Es importante destacar que a través de la danza se puede comprender, para luego exteriorizar emociones negativas que pueden ser

expresadas en los movimientos corporales, lo cual es beneficioso puesto que los adolescentes encuentran formas adecuadas de comunicarlas en la interacción social sin afectar a las demás personas.

la danza nos hace reflexionar sobre la necesidad, a través del lenguaje corporal y del sonido, de expresar lo que sentimos y liberar nuestros pensamientos, lo que podría resumirse en la expresión de nuestras emociones. Esta característica, la conexión entre cuerpo y emoción, permite que haya consciencia en aquello que hacemos, nos movemos pero sentimos el movimiento y le damos un significado. (Rueda & Lopez, 2013, p. 143)

2.1.3.1. Prehistoria de la danza y la relación con la expresión emocional. La danza narra a través del movimiento y la expresión las formas de vida de las comunidades, se cree que la danza es muy antigua, puesto que el hombre al no poder comunicarse a través del lenguaje verbal, expresa sus diferentes ideas o pensamientos por medio de los movimientos corporales, donde se involucran los sonidos y el ritmo, con el fin de ser entendidos por los demás integrantes de la comunidad. Teniendo en cuenta lo mencionado por Alcover y Lafuente (1996). Expresan que “por los datos conocidos, que los sonidos o ruidos rítmicos y los cantos que acompañaban a la danza, fueron las primeras manifestaciones musicales del hombre primitivo” (p, 34)

El sonido ha estado inmerso en la naturaleza y el hombre primitivo desde que desarrolló los sentidos ha percibido todo sonido, desde ese momento el hombre ha sido un intérprete de los sonidos tratando de expresar sus ideas o puntos de vista, se puede mencionar que el hombre imito todo elemento de naturaleza, debido a que no existía otro medio de comunicación, convirtiendo al cuerpo en un instrumento de expresión. Según Haskell (1971) plantea que “La danza puede que sea la más antigua de las artes, y es un arte que no necesita ningún instrumento más que el cuerpo del bailarín. La música vino después”. (p.8)

Haciendo referencia a lo planteado por el autor el ser humano al utilizar los sentidos desarrollo la capacidad de observación, donde analizaba detalladamente las características movimentarias de los animales, donde inmediatamente el hombre recurrió a las habilidades corporales para imitar dicho movimiento, surgiendo una forma de expresión corporal acompañada del ritmo natural. Es importante mencionar que no hay escritos que reafirme estas teorías, solo se han encontrado pinturas rupestres con muchos años de antigüedad que conllevo al planteamiento de esta teoría. Teniendo en cuenta a Sachs (1944) afirma que “La danza es la madre de las artes. La música y la poesía existen en el tiempo; la pintura y la escultura en el espacio. Pero la danza vive en el tiempo y el espacio”. (p, 10)

Teniendo en cuenta lo planteado por el autor deja en claro que desde el inicio de los tiempos ha existido la danza, puesto que todo el universo está enmarcado por el ritmo y el movimiento siendo uno de los elementos de la danza, además, el hombre ha utilizado a los diferentes movimientos corporales para expresar todo tipo de emociones, desde la imitación de un animal, hasta la alegría o dolencias que podría haber sentido, convirtiéndose el lenguaje corporal en un punto fundamental como base para el desarrollo para otros lenguajes.

2.1.3.2. Danza folclórica colombiana. Colombia se encuentra ubicada en la parte noroccidental del continente sur americano, se caracteriza por tener una gran diversidad cultural. Los primeros pobladores que habitaban el territorio colombiano tenían sus danzas siendo utilizadas para diferentes propósitos, como ritual en agradecimiento, ceremonias importantes, para las cosechas siendo un tipo de danza libre que permitía la espontaneidad de los danzantes de forma natural, lo cual generaba posibilidades de crear nuevos movimientos corporales. Posteriormente los españoles con su visión colonizadora llegaron al territorio por el océano, trayendo productos como el trigo la cebada, pero también incorporaron algunos conocimientos

dancísticos propios de España, haciendo mayor relevancia a la técnica y baile en pareja dando mayor elegancia a los movimientos:

Así llegaron otras maneras de usar el espacio sobre el suelo, como la figura del “ocho, que es en la práctica la unión de dos círculos en un punto; los giros sobre un pie; los dibujo con los brazos hechos al aire, en conjunción infinita; los movimientos combinados de hombre y mujer, como el molinete”, “el abrazo”, “el espaldeado”, “la vuelta”, “el careo”, el uso del pañuelo como forma de coqueteo, invitación o saludo, el vuelo de las faldas (Marulanda, 1984, p. 69).

Es importante destacar que los españoles cuando se embarcaban en sus viajes llevaban con ellos a esclavos africanos, quienes trajeron algunas danzas e instrumentos nativos del África, quienes transmitían a través del ritmo alegría a pesar de estar esclavizados. En la actualidad “Todavía quedan en Colombia danzas de puro origen africano como el bullerengue, el mapalé, el Congo, en el Litoral Atlántico y el currulao, el abozao, la caderona, la juga y otras, en el Litoral Pacífico”(Marulanda, 1984, p. 70).

Considerando lo expuesto por el autor las danzas africanas se caracterizaban por tener un ambiente libre donde los danzantes ejecutaban infinidad de movimientos con gran complejidad y agilidad involucrando la mayor parte de su cuerpo como piernas, brazos, hombros, caderas, permitiendo a que los danzantes desarrollen buenas capacidades físicas. En la actualidad Colombia posee una gran riqueza multicultural que a través de las danzas folclóricas se han mantenido algunas identidades a lo largo del tiempo, siendo un elemento de gran importancia para continuar preservándolo, puesto que el avance de un país depende de la cultura y su promoción.

2.2. Metodología

2.2.1. Enfoque epistemológico. Esta investigación es de tipo cualitativo, teniendo como fin estudiar los diferentes comportamientos, pensamientos y actitudes de los estudiantes del grado 7 en un ambiente natural logrando mayor comprensión de los procesos emocionales y de la interacción o formas de socialización con las demás personas en un contexto social dinámico, por consiguiente, para la presente investigación se concibe al ser humano como un ser holístico, destacando que el enfoque cualitativo “No se trata, del estudio de cualidades separadas o separables; se trata del estudio de un todo integrado que forma o constituye una unidad de análisis y que hace que algo sea lo que es: Una persona, una entidad étnica, social, empresarial, un producto determinado, etc.” (Martínez, 2014, p. 128)

2.2.2. Paradigma Crítico social. Es importante destacar que el presente trabajo centra su atención en la enseñanza, por consiguiente, a través de la estrategia lúdica se busca fortalecer la habilidad de la inteligencia emocional en los estudiantes, para así posibilitar cambios en la convivencia pacífica y dichos comportamientos puedan ser proyectados en la sociedad logrando desenvolverse sin conflictos. También se puede mencionar que la intervención se la realiza a través de la enseñanza creativa para desarrolla diferentes habilidades, por lo que se ha surgido la necesidad de descentralizarse del contenido programático generando otros contenidos en el campo educativo que aporten al componente social de los adolescentes, por lo tanto, al transformar las prácticas de enseñanza y contenidos se mejora la educación dando un sentido político a la intervención. Se puede afirmar que el enfoque critico social “provoca transformaciones sociales, teniendo en cuenta el aspecto humano de la vida social. se caracteriza no sólo por el hecho de indagar, obtener datos y comprender la realidad en la que se inserta la

investigación, sino por provocar transformaciones sociales, en los contextos en los que se interviene”. (Melero Aguilar, 2012, p. 343)

Teniendo en cuenta lo planteado por el autor, Se ha optado por este enfoque debido a que contribuye a generar diferentes interacciones entre los estudiantes, con el propósito de facilitar el cambio positivo para la problemática presentada en el contexto, posibilitando que sus participantes que intervienen en el proceso sean constructores de la transformación consciente predominando la reflexión y la acción constructiva:

La crítica social con un marcado carácter autor reflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social (Alvaradado, 2008).

2.2.3. Línea de investigación Pedagogía, Currículo y Evaluación. El presente trabajo investigativo se centra en esta línea investigativa teniendo en cuenta que se busca diferentes alternativas de intervención en el campo educativo, haciendo una reflexión desde la pedagogía, para posibilitar procesos adecuados desde la educación y la labor docente buscando desde los estilos de enseñanza creativa propiciar un desarrollo de habilidades para que el estudiante busque alternativas para interactuar en la sociedad sin dificultades, es decir, que el estudiante pueda plasmar en los contextos sociales lo desarrollado en el aula de clases y lograr una transformación social.

2.2.4. Método investigación acción. El proyecto se orientará desde lo que se plantea en la Investigación Acción, pues el método permite identificar las necesidades de los estudiantes del grado séptimo, a partir de la planificación minuciosa se genere cambio en la parte psicológica, social y física mejorando las acciones de los estudiantes a partir de la enseñanza por parte del

maestro con un estilo creativo para posibilitar transformaciones en el contexto social, se puede destacar que “La investigación-acción en las escuelas “analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas como: A inaceptables en algunos aspectos (problemáticas); B susceptibles de cambio, C que requieren una respuesta práctica”(Elliot, 2000, p. 5). Es importante mencionar que el presente proyecto se trabajará a partir de las fases de la Investigación Acción.

2.2.4.1. proceso investigativo.

2.2.4.1.1 I fase Diagnóstico: en primer lugar, se inicia con el ciclo 1 donde se identifica la problemática, pero para ello se realizó la observación de los comportamientos, actitudes y formas de comunicación e interacción tanto en el aula como en los momentos de descanso, llegando a encontrar que los integrantes del grado 7 tendían a irritarse por cualquier motivo y actuar impulsivamente que desencadenaba en agresiones personales perjudicando a la convivencia éste ciclo se lo llevo a cabo durante 12 semanas, posteriormente se prosigue con el ciclo 2 concerniente a la caracterización del contexto encontrando que la problemática de violencia desencadenada en el corregimiento santa cruz influye en el comportamiento y actitudes de los estudiantes, éste ciclo se lo lleva acabo de forma asociada con el ciclo 1.

Teniendo en cuenta lo expuesto se continua con el ciclo 3 donde se hace la descripción de la problemática mencionando que los estudiantes presentan dificultades en el manejo de emociones lo que desencadena en comportamientos agresivos y violentos, inmediatamente se formula la pregunta desde el campo pedagógico con respecto a la enseñanza optando por un estilo creativo que genere mayor actividad en los estudiantes. Por último, se estructura los objetivos, el total de semanas empleadas en el ciclo fueron 3.

Luego se da continuación al ciclo 4 de fundamentación donde se hace una documentación de investigaciones internacionales, nacionales y locales acerca de la inteligencia emocional, se lo lleva a cabo en 8 semanas. Posteriormente se desarrolla el ciclo 5 donde se resalta que para tener mayor fiabilidad de lo observado se aplicó el test de inteligencia emocional de BarOn-Ice adaptado por Nelly Ugarriza y Liz Pajares, encontrando que la mayoría de estudiantes estaban en una valoración baja de inteligencia emocional, lo cual se asocia a su forma de comportarse y se relaciona directamente con la dificultad del manejo de emociones dicha aplicación y sistematización de los test se aplicaron en 5 semanas. El total de semanas empleadas en ésta fase fueron 28, es decir 7 meses.

2.2.4.1.2. II fase de planeación: En esta fase da inicio al ciclo 1 de búsqueda de teorías donde se encuentran diferentes postulados como es el caso de Mayer, Salovey, Goleman y Bar On, llevando a cabo dicho ciclo durante 8 semanas, posteriormente se continúa con el ciclo 2 de categorización donde se emplea 1 semana logrando establecer categorías y subcategorías de investigación de acuerdo a la problemática identificada, para luego dar paso al ciclo 3 relacionado con la estructuración de las 50 actividades que hacen parte de la estrategia lúdica por lo que se emplean 8 semanas, asignando para cada microcategoría 10 actividades.

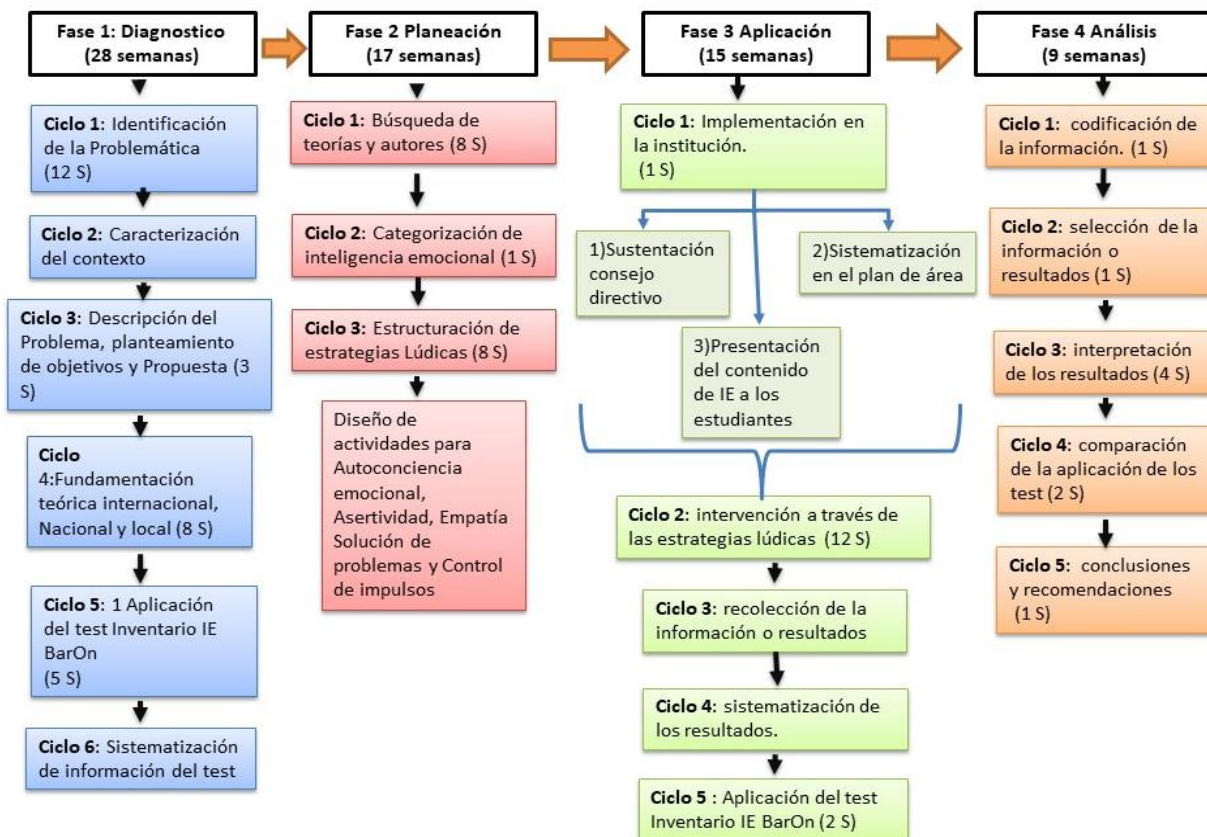
2.2.4.1.3. III fase de aplicación: en el ciclo 1 de ésta fase denominado implementación se da a conocer la importancia de la inteligencia emocional al consejo académico para luego sistematizar a las subcategorías como contenidos programáticos para segundo periodo, éste ciclo se llevó a cabo en 1 semana, posteriormente se ejecuta el ciclo 2 donde empleó las actividades lúdicas de la danza en las horas de Educación Física asignadas por la Institución Educativa Santa Cruz, por consiguiente, dichas sesiones se las programo 2 veces por semana, cada sesión se la implemento en el plan de aula del docente logrando aplicar 4 actividades por semana durante

tres meses. Es importante destacar que se tuvo en cuenta el orden secuencial del modelo de Bar-On para la inteligencia emocional, enfocando la atención en las micro categorías de Autoconciencia emocional, Asertividad, Empatía y Solución de problemas. Se aclara que en cada aplicación de las actividades se recolectaba información en el diario de campo e inmediatamente se sistematizaba dando cumplimiento al ciclo 4 por lo que se trabajó de forma asociada con el ciclo 2 y 3 con el propósito de dar un manejo ordenado a los resultados obtenidos. una vez finalizada la aplicación se lleva a cabo el ciclo 5 donde se aplica por segunda vez el test inventario Bar On con un tiempo de 2 semanas para identificar las variaciones de los estados de inteligencia emocional logrando tener un antes y un después de la aplicación.

2.2.4.1.4. IV fase de análisis de resultados: es importante destacar que se da inicio con el ciclo 1 de codificación por cada subcategoría en 1 semana, luego se prosigue con el ciclo 2 de selección de la información recurriendo a vaciar la información en la matriz de análisis nivel I, inmediatamente se selecciona detalladamente los cambio identificados en los estudiantes pasando la información específica al nivel II de la matriz, seguidamente se ve la necesidad de hacer una comparación del antes y durante la aplicación, por lo que es pertinente ordenar la información en el nivel III de la matriz dando mejor manejo para el análisis de los resultados, el ciclo 2 se lo lleva acabo en 1 semana.

En cuanto al ciclo 3 de interpretación de resultados se lo realiza en un tiempo de 4 semanas descubriendo que los estudiantes del grado 7 evitan los insultos o palabras ofensivas por lo que disminuye las agresiones y confrontaciones debido a que evidencias un mejor manejo de las emociones tanto positivas como negativas, para luego dar paso al ciclo 4 donde se compara e interpreta los resultados de la aplicación de los test no cognitivo identificando que hubo variaciones favorables en cuanto a la inteligencia emocional., dicho ciclo se lo llevó a cabo

durante 2 semanas e inmediatamente se da inicio al último ciclo 5 donde se realizan las conclusiones y recomendaciones del proceso investigativo, por lo que se empleó 1 semana, a continuación se diseñó el procesos metodológico por fases y ciclos.



2.2.5. Técnicas De Recolección De Información.

2.2.5.1. Observación Participante. Se ha optado por esta técnica pues permite identificar la problemática a trabajar y contribuye con el análisis de las acciones de los estudiantes con el propósito de identificar los cambios generados en el transcurso de los procesos investigativos, pues el docente observador se relaciona con los estudiantes en el contexto social, lo cual genera que se haga conciencia de la práctica docente y así se enriquece el accionar pedagógico. Se puede mencionar que “La OP también puede ser entendida como un proceso mediante el cual

se consiguen ciertas capacidades que llevan a aprender acerca de las actividades de las personas en su escenario natural”. (Piñeiro, 2015, p. 82)

2.2.5.2. El Test. Esta técnica le da a esta investigación fiabilidad en cuanto a la problemática observada, es importante destacar que la técnica empleada se denomina Inventario de inteligencia emocional (BarOn), el cual ha sido adaptado por Nelly Ugarriza y Liz Pajares, es importante destacar que éste test se caracteriza por ser no cognitivo debido a que se analizan diferentes habilidades y formas de personalidad en los estudiantes, siendo de gran ayuda para la presente investigación por lo que ha proporcionado unos estándares y puntuaciones para diagnosticar el estado actual de inteligencia emocional de los adolescentes.

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

Figura 3: estándares de puntuación para la IE (Ugarriza y Pajares, 2005, p.8).

Es importante mencionar que a través de esta técnica se puede tener un diagnóstico fiable por lo que determina la puntuación del nivel emocional de los adolescentes, siendo un sustento teórico para afirmar una condición. Por lo que se puede considerar que “El concepto test se utiliza en psicología para designar todas aquellas pruebas que tienen como objetivo examinar las cualidades, rasgos, características psíquicas y competencias (“saber hacer”) en los individuos. Incluso más” (Catino, 2015, p.80).

2.2.6. Instrumentos.

2.2.6.1. Diario De Campo. Este instrumento es de gran ayuda para la investigación, pues permite registrar de forma descriptiva todos los acontecimientos que suceden en cada una de las sesiones de trabajo incluyendo la hora de descanso, donde los estudiantes se comportan

libremente y el docente recolecta información en un ambiente natural. Es importante mencionar que el diario de campo contribuye para hacer una reflexión de la información recolectada, de los comportamientos y acciones corporales que son identificables, lo cual, beneficia para estructurar un conocimiento veraz. Otros aspectos que se pueden mencionar son que este instrumento permite “registrar el quehacer cotidiano, sometiéndolo a comentario, a crítica consistente, a deconstrucción y a reconstrucción permanentes. Si así lo hace, estará generando saber pedagógico individual sistemático” (Restrepo, 2004, p. 19).

2.2.6.2. Cuestionario. Este instrumento es de gran ayuda para la investigación, ya que, permitió recolectar información para caracterizar y conocer la población con la cual se llevó a cabo la investigación, el cuestionario empleado consta de 60 preguntas, muy sencillas que tienen 4 opciones de respuesta, además, permite diagnosticar la inteligencia emocional y sus componentes que tienen mayor deficiencia o también cuales tienen un buen desarrollo para poder afianzarlas. Por consiguiente, se puede destacar que el cuestionario como instrumento de investigación “Consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado Sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación”. (Megías y Salcedo, 2009).

2.3. Categorización.

Es importante mencionar que este apartado hace parte del ciclo de la planeación, donde se recurrió a identificar los modelos de la inteligencia emocional para tener mayor claridad de la problemática observada en el grado 7 de la I.E. Santa Cruz, es importante destacar que el modelo que se ajusta a las necesidades de contexto es el propuesto por el doctor Reuven Bar On, lo cual, posibilitó un orden procesual para potenciar la inteligencia emocional, pero también se han tenido en cuenta a otros referentes. En dicha planificación se seleccionó las subcategorías más

acordes que se relacionaban a la problemática observada, definiendo que las actividades elaboradas se llevarían a cabo en 2 sesiones semanales.

Macro categoría	Categorías	Subcategorías
Inteligencia Emocional	Inteligencia intrapersonal	Autoconciencia emocional
		Asertividad
	Inteligencia interpersonal	Empatía
	Adaptación	Solución de problemas
	Gestión de estrés	Control de impulsos

Figura 4. Selección de categorías fuente de la investigación

3. FASE DE APLICACIÓN

Es importante resaltar que la aplicación de la estrategia se la realizó por secuencias teniendo en cuenta el orden del modelo de Bar On, por consiguiente, se inició con la autoconciencia emocional, asertividad, empatía, solución de problemas y control de impulsos, asignándoseles 10 actividades para cada una dando como resultado total 50 que hacen parte de la estrategia, se puede mencionar que se llevó a cabo dos sesiones semanales donde se ejecutaron dos juegos por cada sesión, dando como resultado final 50 actividades las cuales se aplicaron sin inconvenientes, dichos juegos se llevaron a cabo dentro del plan de aula del docente, por lo que la institución educativa Santa Cruz al no tener estructurados sus planes curriculares, sirvieron las actividades lúdicas como guía durante el proceso de los estudiantes para fortalecer habilidades como la inteligencia emocional.

Cumpliendo con el ciclo 3 de recolección de información de los resultados es importante destacar que se utilizó el diario de campo para el registro de la información por cada juego aplicado, donde una vez finalizada la sesión se sistematizó dicha información para tenerla organizada y poder identificar con mayor certeza los cambios en los estudiantes relacionándose con el ciclo 4. Una vez se finalizó todo el desarrollo del proceso, como último ciclo en esta fase se aplica en segunda instancia el test inventario de la inteligencia emocional para analizar las variaciones en las escalas de inteligencia emocional.

3.1. Implementación de la estrategia lúdica en el plan de área de Educación Física

Inicialmente se argumentó la importancia de la inteligencia emocional ante el consejo académico de la Institución Educativa Santa Cruz a quienes les gustó la propuesta investigativa por la problemática presentada en el contexto social al ser una zona denominada de conflicto armado, posteriormente se procedió a ubicar las categorías y subcategorías de la inteligencia

emocional en el plan de área como uno de los contenidos para el segundo periodo especificando como medio de ejecución a la estrategia lúdicas de danza folclórica colombiana, una vez sistematizado como contenidos programáticos se pudo implementarlo en el plan de aula del docente sin inconvenientes.

Posteriormente al iniciar el segundo periodo el docente dio a conocer durante las horas de educación física a los estudiantes la temática generando curiosidad por el título de la unidad denominada inteligencia emocional, luego al inicio de cada sesión se les daba a conocer a los estudiantes las actividades lúdicas dejando en claro los pasos característicos de cada región y el contenido de cada danza, también se enfatizó en que no se deben preocupar por competir con los demás grupos por lo que no se generó tensiones, permitiéndoles seguir su propio ritmo. En cuanto a los grupos se dejó que los estudiantes conformen libremente sus grupos de trabajo dándole mayor capacidad de decisión y autonomía a los estudiantes.

3.2. Actividades de la estrategia lúdica de la Danza Folclórica Colombiana

<i>Juego 1</i>	
Categoría de estudio: Inteligencia intrapersonal	Subcategoría: Autoconciencia emocional
Nombre del juego: mis emociones	Danza folclórica: Cumbia
<p>Descripción del juego:</p> <p>Los estudiantes deberán pasar por el circuito de conos ubicados en la cancha, se desplazaran moviendo las caderas sin hacer caer los conos, se entrelazaran con un laso todos los integrantes del grupo, al llegar al lugar indicado habrá un dado el cual será lanzado, observaran el numero e irán a otro lugar donde estará el numero con su respectiva emoción representada en imagen, posteriormente deberán hacer en grupo un mapa mental, en el cual se exprese la emoción percibida, lo que me agradó y lo que me molesto de la imagen.</p>	
<i>Juego 2</i>	
Nombre del juego: Reflexionar es divertido	Danza folclórica Cumbia

Descripción del juego:	
Se conformaran dos grupos, los estudiantes pertenecientes a un grupo tendrán la labor de pasarse el balón lanzándolo para ponchar al grupo contrario, pero el desplazamiento de cada estudiante será con el paso básico de la cumbia al ritmo de la música, si el balón cae el equipo contrario cambiara de rol, cuando la música se detenga los grupos deberán ir al lugar indicado y formularse una pregunta ¿Qué me disgusta en mi vida cotidiana? , luego deberán hacer un dibujo abstracto en grupo en el cual se exprese el pensamiento de cada integrante.	
Juego 3	
Nombre del juego: Dime que sientes	Danza folclórica: Son sureño
Descripción del juego:	
Los estudiantes se acostarán boca arriba en el sitio asignado, cada integrante se desplazará realizando el paso escobillado alto, hasta el lugar asignado donde se encontrará varias imágenes, una vez el estudiante comprenda el mensaje regresará a su lugar, hasta que todos los compañeros hayan realizado la misma acción. Posteriormente reflexionaran acerca de que emoción produce la imagen para luego plasmarla a través de un mapa mental el cual se realizara en grupo.	
Juego 4	
Nombre del juego: Tela araña de emociones	Danza folclórica Son sureño
Descripción del juego:	
Los estudiantes se ubicarán en el lugar asignado, frente a cada grupo habrá una ronda conformada con conos, debajo de cada elemento estará una imagen, los estudiantes se desplazaran en grupo, cogidos de la mano, se desplazaran en el paso 3/4 en dirección a un cono observaran la imagen y regresaran al lugar de partida para poder plasmar que produce internamente la imagen, una vez hayan hecho diferentes recorridos, cada estudiante plasmará sus emociones por medio de un dibujo, con el propósito de conformar una tela araña de las emociones de cada participante.	
Juego 5	
Nombre del juego: Marimbero	Danza folclórico Currulao
Descripción del juego:	
Los estudiantes se desplazarán con el paso básico, una vez lleguen al lugar, realizaran una pantomima de un grupo de música de currulao, una vez terminen regresaran al lugar de inicio plasmaran a través de un mensaje que sintieron al momento de hacer la pantomima, los recorridos se los realizará varias veces.	
Juego 6	

Nombre del juego: Al son de la marimba	Danza folclórica Currulao
Descripción del juego:	
<p>En el lugar asignado se encontrarán varios papelitos escritas varias palabras, como jugar, bailar, reír, saltar etc. Los estudiantes deberán salir intercaladamente e inmediatamente se desplazaran venciendo todos los obstáculos distribuidos en el espacio, para poder mirar la palabra escrita en el papel, luego realizaran una escena que denote la palabra escogida, posteriormente realizaran un mensaje o dibujo que unan todas las emociones que sintieron los estudiantes.</p>	
Juego 7	
Nombre del juego: Silueta de emociones	Danza folclórica Carranga
Descripción del juego:	
<p>Paso básico se desplazarán los estudiantes pasando por encima de un laso hasta llegar al lado asignado se encontrarán varias imágenes de situaciones como peleas y de tranquilidad o paz, una vez mire cada estudiante las imágenes regresaran y dibujaran una silueta de una persona, posteriormente ubicaran dentro de la silueta las emociones o pensamientos que quieren exteriorizar.</p>	
Juego 8	
Nombre del juego: Abstracto de emociones	Danza folclórica Carranga
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes se desplazarán entre lazados de los codos al frente de cada grupo abra unos conos formando un circulo grande, deberán desplazarse bailando el paso básico en forma de ziz zag sin derrumbar ni un cono, posteriormente deberán reflexionar acerca de una imagen de meditación, posteriormente deberán pintar una plancha utilizando todo tipo de figuras, líneas y puntos expresando la emoción sentida al observar la imagen.</p>	
Juego 9	
Nombre del juego: Descubre tus emociones	Danza folclórica Joropo
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes deberán ubicarse en abducción de piernas, el ultimo discente se desplazará realizando en paso de zapateado con el cual darán dos vueltas a cada integrante, posteriormente se desplazará hasta el lugar indicado para observar una imagen inmediatamente regresara, una vez pasen todos los integrantes deben hacer una cartelera de un mapa mental donde se plasmen las emociones sentidas.</p>	
Juego 10	

Nombre del juego: Cabalga	Danza folclórica Joropo
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes estarán sentados deberán hacer movimientos consecutivos de abducción y aducción un estudiante pasara sin pisar a sus compañeros zapateando, así continuarán consecutivamente cada integrante hasta llegar al lado asignado donde deberán observar las imágenes y plasmar las emociones en un árbol que será dibujado por los mismos estudiantes.</p>	
Juego 11	
Categoría de estudio Inteligencia intrapersonal	Subcategoría Asertividad
Nombre del juego: Adivina	Danza folclórica Cumbia
Descripción del juego:	
<p>Se conformarán hileras un estudiante deberá desplazarse bailando el paso básico hasta el lugar asignado donde estarán escritas varias emociones, el estudiante solo escogerá una para luego recurrir a la expresión gestual y corporal tratando de que los otros compañeros adivinen la emoción que se está comunicando, una vez adivinen la emoción deberá regresar al lugar de inicio para que los demás compañeros realicen la misma función.</p>	
Juego 12	
Nombre del juego: Poema	Danza folclórica Cumbia
Descripción del juego:	
<p>Se conformaran hileras, el primer estudiante deberá desplazarse con el paso básico una vez llegue donde su compañero quien realizara una abducción para pasar por debajo, así continuara sucesivamente por cada uno de los integrantes, para luego ir hasta el lugar asignado mirar una emoción y regresar inmediatamente para que otro compañero continúe con el trayecto, una vez todos hayan realizado el recorrido, deberán colocarse de acuerdo y crear un poema con respecto a las emociones observada para luego recitarlo a todos los compañeros.</p>	
juego 13	
Nombre del juego: Circuito de valores	Danza folclórica Son sureño
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes se desplazarán bailando el paso básico alrededor de un circuito de conos en forma de círculo, cuando la música cambie de velocidad o melodía, los estudiantes se desplazarán al centro de la cancha donde se encontrarán algunos valores como el respeto, la comprensión, tolerancia entre otros. Posteriormente en forma grupal deberán hacer una frase donde en la cual se relacione un valor,</p>	

seguidamente la deberán dar a conocer recitándola para que los grupos que estén escuchando hagan un dibujo alusivo a la frase. El juego terminara cuando todos hayan participado.

Juego 14

Nombre del juego: Escucha y diviértete

Danza folclórica Son sureño

Descripción del juego:

Los estudiantes deberán conformar hileras, el primer estudiante deberá ir a observar el mensaje que dice la solidaridad te permite vivir en armonía, posteriormente deberá comunicar a su compañero el mensaje, pero para eso deben desplazarse bailando el paso básico hasta donde se encuentra el cono, el mensaje deberá pasar estudiante por estudiante, cuando el mensaje a llegado al último integrante deberá apuntarlo e inmediatamente el grupo realizará una conclusión en forma de mensaje.

Juego 15

Nombre del juego: Canta con tus amigos

Danza folclórica Currulao

Descripción del juego:

Los estudiantes se desplazarán por todo el espacio realizando el paso básico en diferentes direcciones, cada grupo tendrá su propio espacio delimitado para los desplazamientos, cuando la música se detenga, los estudiantes deberán desplazarse al lugar indicado donde deberán realizar una canción que será interpretada por cada grupo acerca del valor de la tolerancia, al momento de cantar la letra es necesario que pongan melodía musical.

Juego 16

Nombre del juego: Ronda de emociones

Danza folclórica Currulao

Descripción del juego:

Los estudiantes conformaran dos rondas, cuando la música suene los estudiantes se desplazarán en círculos realizando diferentes movimientos corporales exageradamente, cuando la música cambie de melodía, los estudiantes intentaran crear una coreografía que represente el valor del respeto, cada vez que la música vuelva al sonido inicial, inmediatamente los estudiantes bailaran en círculos, al final los estudiantes de cada grupo darán una enseñanza o conclusión acerca del valor.

Juego 17

Nombre del juego: El cuento

Danza folclórica Carranga

Descripción del juego:

Los estudiantes conformaran una fila posteriormente se abrazarán entre los integrantes del grupo, para luego desplazarse realizando el paso básico pasando por un circuito de conos, cuando la música se

detenga los estudiantes deberán hacer un cuento respecto al escuchar a los demás, cada vez que la música vuelva a sonar los estudiantes se desplazaran por el circuito, cuando se termine el cuento, los estudiantes escogerán a un compañero quien será el relator.

Juego 18

Nombre del juego: Merengue campesino

Danza folclórica Carranga

Descripción del juego:

Los estudiantes conformaran una ronda grande se ubicarán en posición decúbito dorsal, un estudiante será el primero que se coloque de pie y se dirigirá hacia el cono que se encuentra en el centro donde habrá unos valores como el amor, respeto, tolerancia etc. El desplazamiento lo realizara con el paso básico de forma exagerada haciendo movimientos expresivos y quijotescos. Los desplazamientos del estudiante se realizaran ida y vuelta pasando por cada integrante cuando termine se deberá sentar en el lugar que le corresponde, la misma función deberán hacer los demás integrantes del grupo, posteriormente se reunirán y realizaran un dibujo abstracto que involucre a todos los valores escogidos.

Juego 19

Nombre del juego: Presta atención

Danza folclórica Joropo

Descripción del juego:

Se conformarán dos grupos, los estudiantes se amarrarán en el pie una bomba la cual estará marcada por un valor. Cuando inicie la música los estudiantes de un grupo deberán intentar reventar la bomba que más le llame la atención, se ejecutarán los desplazamientos con el paso zapateado, cuando la música se detenga los estudiantes que reventaron la bomba explicaran la razón por la cual escogieron dicho valor, posteriormente, realizaran un dibujo creativo y un mensaje donde se exprese dichos valores. Posteriormente escogerán un relator quien explicara el dibujo o la obra realizada.

Juego 20

Nombre del juego: Que no toque el piso

Danza folclórica Joropo

Descripción del juego:

Los estudiantes se desplazaran con el paso zapateado, pero lo deberán hacer en grupo, cuando inicie la música los estudiantes inflaran una bomba e inmediatamente se desplazaran por todo el lugar en diferentes direcciones mientras tanto deberán jugar con la bomba para que no caiga al piso, podrá ser golpeada con cualquier parte del cuerpo, al grupo que se le caiga deberá realizar una dramatización donde se evidencie el dialogo, además de elaborar un mensaje que será plasmado en una cartelera.

Juego 21

Categoría de estudio Inteligencia interpersonal	Subcategoría Empatía
Nombre del juego: Marimbi marimba	Danza folclórica Currulao
Descripción del juego: <p>Dos estudiantes bailan elevando sus brazos simulando un puente, sus demás compañeros deben pasar en medio de sus compañeros bailando con el paso básico, lo deben hacer de forma consecutiva hasta llegar al lugar señalado, posteriormente deberán observar una imagen en la cual estará plasmada varias emociones, los estudiantes deberán identificar la emoción transmitida por la imagen y hacer una maqueta donde se deje un mensaje positivo.</p>	
Juego 22	
Nombre del juego: Vengo a baila	Danza folclórica Currulao
Descripción del juego: <p>Los estudiantes se agarran de las manos y comenzaran a bailar con el paso básico en círculos, mientras una pareja baila en el centro de la ronda, posteriormente todo el grupo deberá desplazarse hasta el lugar mencionado posteriormente verán una imagen de una emoción, luego los estudiantes deberán plantear una solución por medio de un mensaje.</p>	
Juego 23	
Nombre del juego: Danza y diversión	Danza folclórica Son sureño
Descripción del juego: <p>Los estudiantes se ubicaran en hileras, el primer estudiante se desplazara bailando el paso básico para luego entrelazarse de gancho con un compañero para dar dos vueltas y pasar al siguiente compañero, un ves termine el recorrido deberá llegar al lugar asignado, cada integrante realizara la misma función, observaran una situación problemática en la convivencia y deberán plantear la solución o un mensaje a través de una puesta en escena teatral sin dejar de bailar el paso básico.</p>	
Juego 24	
Nombre del juego: Vamos a danzar	Danza folclórica Son sureño
Descripción del juego: <p>Un estudiante será el encargado de llevar a su compañero en diferentes direcciones agarrados de la mano bailando el paso básico hasta el lugar indicado, posteriormente deberá partir el siguiente estudiante para guiar el recorrido a su otro amigo, así pasaran todos los integrantes del grupo, posteriormente deberán elaborar unos títeres con algunos materiales, para hacer una escena donde se proponga una solución a la problemática de los insultos en la convivencia.</p>	

Juego 25	
Nombre del juego: Cumbia positiva	Danza folclórica Cumbia
Descripción del juego: Los estudiantes se desplazarán en diferentes direcciones bailando el paso básico de la cumbia, escribirán en un papelito cosas positivas de un compañero, posteriormente deberán pegar el papelito en la espalda del compañero, no podrán parar en ningún momento siempre deberán estar en continuo movimiento.	
Juego 26	
Nombre del juego: Danzando por el mundo	Danza folclórica Cumbia
Descripción del juego: Los estudiantes deberán seguir a su compañero por todo el trayecto sin alejarse del grupo, el guía llevara a los estudiantes por diferentes obstáculos, el desplazamiento lo realizara bailando el paso básico, una vez la música cambie de ritmo los estudiantes plasmarán una escena donde se explique la importancia de no ofender a las personas con palabras inadecuadas. Posteriormente elaboraran un mensaje.	
Juego 27	
Nombre del juego: Entiende y comprende	Danza folclórica Joropo
Descripción del juego: Los estudiantes se desplazaran realizando el paso zapateado por todo el espacio sobrepasando los obstáculos al frente se encontrara una imagen de una emoción de tristeza, inmediatamente sea observada deberá regresar al lugar de inicio, cuando todos los estudiantes hayan observado la imagen, deberán identificar la emoción o estado de ánimo, para posteriormente proponer una solución a dicha situación, lo deberán proponer utilizando elementos naturaleza que se pueden encontrar en el campo.	
Juego 28	
Nombre del juego: Contra zapateo	Danza folclórica Joropo
Descripción del juego: En la cancha habrá un circuito de conos, los estudiantes en parejas se desplazarán con el paso básico hacia el cono dos e inmediatamente regresara al cono 1, posteriormente continuara al con 3, así continuara consecutivamente de forma intercalada para llegar al lugar indicado, los desplazamientos serán hacia adelante y hacia atrás. En el lugar asignado se encontrará imágenes que representan a las	

emociones, posteriormente los estudiantes deberán expresar a través de una obra por medio de la mímica y expresión corporal la solución para dicha situación.

Juego 29

Nombre del juego: Observa con atención

Danza folclórica Carranga

Descripción del juego:

. Los estudiantes en hileras deberán desplazarse con el paso básico, pero lo deberán hacer lanzándose un balón, deberán hacerlo por el círculo grande de conos que estará al frente de las hileras, cuando todos los integrantes del grupo hayan finalizado el trayecto deberán ir cogidos de gancho al tiempo al lugar indicado donde se encontrara una imagen con diferentes estados de ánimo, los estudiantes deberán proponer una solución a través de un dibujo en una cartelera para dar solución a la situación presentada.

Juego 30

Nombre del juego: Las emociones vuelan

Danza folclórica Carranga

Descripción del juego:

Los estudiantes conformaran rondas, posteriormente se tomarán de las manos para desplazarse por todo el espacio en diferentes direcciones sin soltarse y sin dañar la ronda, el desplazamiento lo realizaran con el paso básico, además, deberán mover consecutivamente los codos al rito de la música, luego deberán observar la imagen con diferentes situaciones, para luego plasmar por medio de un dibujo la solución adecuada de dicha situación.

Juego 31

Categoría de estudio Adaptabilidad

Subcategoría Solución de problemas

Nombre del juego: Los gaiteros

Danza folclórica Cumbia

Descripción del juego:

Los estudiantes conformaran rondas, cuando la música empiece a sonar los estudiantes deberán bailar con el paso básico haciendo movimientos exagerados, mientras tanto cada integrante deberá pasar al centro de la ronda y realizar toda clase de movimientos al ritmo de la música, cuando la música cambie de velocidad, los estudiantes deberán desplazarse y observar un papel que contiene la siguiente pregunta ¿Qué arias si dos compañeros se están peleando?, posteriormente los estudiantes deberán proponer la escena donde se involucre la expresión corporal y no la verbal.

Juego 32	
Nombre del juego: Pinta y baila con alegría	Danza folclórica Cumbia
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes se desplazaran bailando en diferentes direcciones pero lo deberán hacer uniendo la mano derecha, es decir, en todo el desplazamiento no podrán alejarse de su grupo y la velocidad de desplazamiento la marcara el ritmo de la canción, cuando la música pare los estudiantes deberán ir al lugar indicado donde encontraran la siguiente pregunta ¿Qué arias si un compañero te agrade?, los estudiantes deberán plasmar sus ideas dando una solución adecuada en un mapa mental y posteriormente en un dibujo pintado con temperas.</p>	
Juego 33	
Nombre del juego: Carnaval	Danza folclórica Son sureño
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes de cada grupo se desplazarán en diferentes direcciones, pero lo deberán hacer bailando el paso básico, además, deberán recrear a los carnavales en el momento en que la gente busca jugar con el cosmético, cuando la música se detenga, los estudiantes deberán desplazarse al lugar indicado y crear una función con títeres que resalte la importancia del dialogo. Cada vez que suene la música los estudiantes regresaran a la recreación del carnaval.</p>	
Juego 34	
Nombre del juego: Trompo sarandengue	Danza folclórica Son sureño
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes se ubicarán en el centro de la cancha en cada esquina estará ubicado una imagen de diferentes conflictos que se presentan en la convivencia, en cada esquina deberán proponer una solución adecuada a cada situación. Los estudiantes deberán desplazarse cogidos de la mano girando alrededor de la ronda simulando a un trompo, con rumbo a la primera esquina, donde deberán proponer un mensaje y plasmarlo en una cartelera, en la segunda esquina deberá proponer una escena teatral, en la tercera esquina deberán realizar una canción y en la última esquina un poema.</p>	
Juego 35	

Nombre del juego: La canoa	Danza folclórica Currulao
Descripción del juego: Los estudiantes se cogerán de las manos posteriormente cada grupo se ubicara en el lugar asignado, en el cual, habrá una diferentes imágenes de confrontaciones, cuando inicie la música se desplazaran con el paso básico, imitando que van en una canoa, por consiguiente necesitaran de la expresión corporal para simular que van remando, cuando lleguen al lugar indicado cada grupo recurrirá a la dramatización para comunicar a los integrantes del grupo contrario la situación, cada grupo deberá realizar la misma función de forma intercalada, una vez descifren el mensaje deberán ir hasta el lugar de inicio para plasmar diferentes soluciones a la situación recreada, se plantearan varias ideas a través de un mensaje, canción y dibujo.	
Juego 36	
Nombre del juego: La red	Danza folclórica: Currulao
Descripción del juego: Los estudiantes se desplazarán bailando por el lugar demarcado lo realizaran cargando una colchoneta simulando una red de pescar, cuando lleguen al lado contrario deberán observar varias imágenes con diferentes situaciones de la vida cotidiana, posteriormente deberán regresar al lugar indicado y hacer un cuento donde se plantee acciones o reflexiones favorables para dar solución a la situación plasmada en la imagen. Luego cada grupo escuchara el cuento y plasmara a través de un dibujo elaborado con elementos de la naturaleza la enseñanza que deja el cuento.	
Juego 37	
Nombre del juego: Ritmo lento	Danza folclórica Carranga
Descripción del juego: Los estudiantes conformaran rondas, cuando inicie la música se desplazaran bailando el paso básico girando a favor de las manecillas del reloj pero lo aran al ritmo de la música, abra momentos que la música sonara muy lento entonces los estudiantes realizaran movimientos cadenciados , cuando la música tenga un ritmo rápido, los estudiantes se desplazaran con movimientos exagerados consecutivamente, cuando cambie de melodía los discentes deberán hacer un dibujo abstracto dejando en claro su pensamiento frente a las peleas, además, tendrán que plasmar un mensaje escrito de carácter	

positivo en una cartulina. Todos los estudiantes estarán pendientes de la música puesto que cada vez que inicie la primera melodía deberán realizar los desplazamientos.

Juego 38

Nombre del juego: Sigue a tu compañero

Danza folclórica Carranga

Descripción del juego:

Un estudiante se ubicará de primero en la hilera para desplazarse bailando el paso básico rápidamente por cualquier lado, mientras tanto los demás compañeros deberán seguir sus movimientos sin quedarse atrás, cuando cambie la melodía se intercalará de estudiante. Cuando la música deje de sonar los estudiantes observarán una imagen de una pelea, posteriormente deberán decir que piensan a través de un poema, posteriormente darán la solución y una enseñanza plasmada en una escena de títeres.

Juego 39

Nombre del juego: El cantante

Danza folclórica Joropo

Descripción del juego:

Los estudiantes de cada grupo en su respectivo espacio se ubicarán conformando varios triángulos, cuando inicie la música deberán desplazarse en diferentes direcciones cogidos de la mano, cuando se detenga la música, cada estudiante deberá cambiar de grupo y cuando cambie la melodía, los estudiantes se desplazarán al lugar indicado observaran una frase que dice la paz es la clave para ser feliz, posteriormente deberán crear una canción donde se plasme sus pensamientos acerca de la frase.

Juego 40

Nombre del juego: Reflexiona, juega y dramatiza

Danza folclórica Joropo

Descripción del juego:

Los estudiantes se ubicaran en posición decúbito dorsal conformando hileras, el primer estudiante pasara por encima saltando a sus compañeros, por cada salto deberá realizar el paso zapateado, así continuara hasta pasar por cada uno de sus compañeros y llegar al lugar indicado para adoptar la posición inicial, cada estudiante deberá realizar la misma función hasta ubicarse en el lugar asignado e inmediatamente deberán crear dos dramatizaciones, la primera dramatización se deberá denotar un conflicto cotidiano en la convivencia recurriendo a la expresión gestual y la segunda dramatización la solución más adecuada para dicho conflicto, posteriormente deberán plasmar un mensaje utilizando material reciclable.

Juego 41	
Categoría de estudio Gestión del estrés	Subcategoría Control de impulsos
Nombre del juego: Cumbiamberos	Danza folclórica Cumbia
<p>Descripción del juego:</p> <p>Se conforman diferentes rondas, en el centro de cada grupo estará un pliego de cartulina, inmediatamente suena la música los estudiantes se desplazarán realizando el paso básico de la cumbia agarrando con la mano el pie derecho del compañero, cuando la música cambia de ritmo los estudiantes deben cambiar de dirección, cuando la música se detiene los estudiantes deben dar respuesta a través de un dibujo a la siguiente pregunta ¿Cómo debo reaccionar cuando mi compañero me quiere hacer daño? Cuando la música vuelve a sonar los estudiantes seguirán bailando.</p>	
Juego 42	
Nombre del juego: Baile y reflexión	Danza folclórica Cumbia
<p>Descripción del juego:</p> <p>Los estudiantes conforman una ronda, se abrazan con los compañeros de alado y comienzan a desplazarse hacia el lado derecho e izquierdo alrededor de la cancha realizando el paso básico, cuando la música se detiene deberán ir sin soltarse al lugar señalado donde encontrarán diferentes materiales reciclables, con los cuales deberán realizar una cartelera plasmando sus pensamientos acerca de cómo actuar en la situación de confrontación plasmada en la imagen.</p>	
Juego 43	
Nombre del juego: Baicontrol	Danza folclórica Son sureño
<p>Descripción del juego:</p> <p>Se encontrarán distribuidos en la cancha diferentes imágenes acerca de acciones que denotan la falta de autocontrol, los estudiantes se desplazaran bailando libremente por todo el espacio mirando las imágenes, pero lo deberán hacer en grupos cogidos de la mano, cuando termine la música cada grupo realizara en sus respectivos lugares una maqueta a base de plastilina donde se exprese a cierta situación plasmada en las imágenes. La música se volverá a reproducir varias veces hasta que finalice la elaboración de la maqueta.</p>	
Juego 44	

Nombre del juego: El guagua alegre	Danza folclórica Son sureño
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes se desplazarán de un lugar a otro con el paso tres cuartos salticado, donde deberán ir en parejas pasando una serie de obstáculos hasta el otro extremo de la cancha donde se encontrarán diferentes imágenes de confrontaciones, para luego plasmar una idea con el compañero de cómo sería la mejor acción ante la situación observada, posteriormente con los integrantes de cada grupo deberán plantear una acción conjunta y plasmarla con diferentes recursos</p>	
Juego 45	
Nombre del juego: Cortina de acciones	Danza folclórica Currulao
Descripción del juego:	
<p>En un extremo se ubicara diferentes papelitos con varias situaciones problemáticas, posteriormente cada grupo deberá desplazarse bailando el paso básico en hileras hasta llegar al otro extremo y plasmar a través de un dibujo cual sería la acción correcta para la situación presentada, posteriormente deberán regresar al lugar de inicio para ver otra situación problemática, una vez terminada la proposición de ideas por medio de dibujos los estudiantes realizaran una cortina con varios materiales para ser mostrada a los demás compañeros.</p>	
Juego 46	
Nombre del juego: Zapatea con entusiasmo	Danza folclórica Currulao
Descripción del juego:	
<p>Los estudiantes se desplazarán en diferentes grupos abrazados de las cinturas, deberán ejecutar el paso básico del zapateado una vez pare la música, los estudiantes deberán ubicarse en sus respectivos grupos y proponer una escena donde se evidencie una situación conflictiva y se deje en claro las acciones que se ejecutarían para una solución adecuada.</p>	
Juego 47	
Nombre del juego: Baile y control	Danza folclórica Carranga
Descripción del juego:	

En pajeas se desplazarán bailando el paso básico de la carranga, deberán ir hasta el otro extremo bailando, observaran la imagen de confrontación e inmediatamente regresaran y plasmaran a través de un mensaje en cartulina como se actuaría en dicha situación. Luego cada grupo deberá expresarnos su mensaje.

Juego 48

Nombre del juego: Imitando ando

Danza folclórica Carranga

Descripción del juego:

Se encontraran ubicados unos conos en hilera, los estudiantes coordinadamente deberán hacer el paso básico de la carranga sobrepasando los conos, lo deberán hacer de forma coordinada, con el objetivo de llegar al lugar asignado donde los estudiantes encontraran unas bombas y el objetivo será mantenerla en el aire con la exhalación del aire, al estudiante que se le caiga la bomba realizara un trazo de una dibujo, a cada estudiante que se le caiga la bomba deberá aportar un trazo para el dibujo que va hacer referencia a la tranquilidad.

Juego 49

Nombre del juego: El jinete

Danza folclórica Joropo

Descripción del juego:

Los integrantes de cada grupo se entrelazarán con cuerdas, inmediatamente suena la música deberán desplazarse por todo el espacio libremente, cuando haya un cambio en la música dejarán los lasos y saldrán a donde se encuentra un globo y deberán mantenerlo en el aire, solo lo podrán hacer inhalando y exhalando, sin utilizar las manos.

4. FASE DE ANÁLISIS

En esta fase es importante mencionar que se tiene en cuenta la observación y los resultados sistematizados para iniciar con la codificación para tener mayor certeza con los resultados y poder seleccionar para enfatizarse con mayor exactitud en las subcategorías y poder iniciar el ciclo de la interpretación de resultados comportamentales, donde se encontró que los estudiantes

comienzan a manejar las emociones como la rabia, regulando las acciones impulsivas, posteriormente se recurre a la interpretación y comparación de la aplicación 1 y 2 del test, para determina los niveles de inteligencia emocional, lo cual contribuyo a encontrar la asociación con los comportamientos observados dando mayor fiabilidad en los resultados.

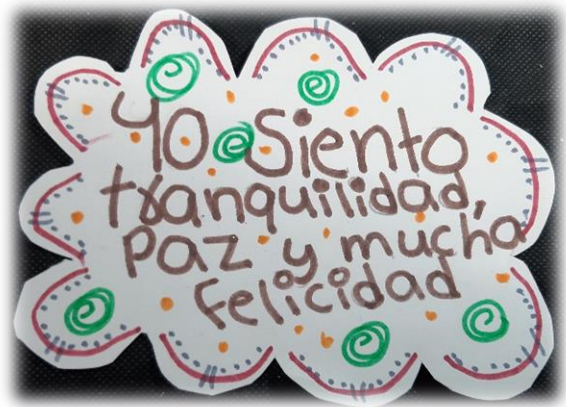
4.1. Análisis e interpretación de los comportamientos observados

Para el análisis e interpretación de la información han sido de gran ayuda los instrumentos de recolección, puesto que se registró todo comportamiento visible que denota los rasgos de la inteligencia emocional enfocando la atención en sus componentes como es el caso de la autoconciencia emocional, asertividad, empatía, solución de problemas y control de impulsos. Con el fin de tener mayor fiabilidad en la interpretación se ha optado por realizar una triangulación de los resultados permitiendo identificar diferentes aspectos comportamentales a nivel individual y colectivo, Okuda y Gómez (2005) consideran que:

La triangulación es vista también como un procedimiento que disminuye la posibilidad de malos entendidos, al producir información redundante durante la recolección de datos que esclarece de esta manera significados y verifica la repetibilidad de una observación. También es útil para identificar las diversas formas como un fenómeno se puede estar observando (p. 120).

De acuerdo con los autores la triangulación permitió identificar el comportamiento relacionado con cada componente logrando profundizar en cada subcategoría para identificar la variación en la inteligencia emocional.

4.1.1. Autoconciencia emocional CONCIEMO. La autoconciencia emocional hace parte del componente intrapersonal siendo la habilidad para conocerse así mismo, permitiendo que las personas actúen de una forma consciente puesto que identifican sus fortalezas y debilidades, evitando hacer daño a las personas que le rodean. Por consiguiente, los estudiantes del grado 7 comienzan a tener indicios una autoconciencia emocional durante las 5 sesiones correspondientes como se puede observar en un trabajo elaborado por un grupo de estudiantes.



Es importante destacar que el pensamiento plasmado en el trabajo se relaciona con comportamientos durante la aplicación de la estrategia, evidenciándose en situaciones de juego cuando un estudiante coge los materiales asignados de otro grupo, entonces sus compañeros le dicen que se los devuelva, el estudiante se ríe, entonces vuelven a decirle que están enojados que no les gusta que cojan las cosas sin pedirlos, es importante destacar que los estudiantes según su palabra logran identificar la emoción en el instante.

Los comportamientos que se presentaron hacen referencia a la autoconciencia emocional debido a que los estudiantes además de identificar sus sensaciones, definen con un nombre a la emoción que están sintiendo, como en el momento cuando las estudiantes realizaron el paso

básico para desplazarse y evitar que el balón caiga al piso, ellas expresaron que se sienten contentas durante el juego.

Es necesario afirmar que para lograr un nivel adecuado de autoconciencia primeramente se debe identificar el nombre de la emoción para después, reflexionar acerca de la acción que se ejecutará, donde interviene la cognición que permite analizar las diferentes formas de acción ante cualquier situación, para que en casos de confrontación minimizar la acción inconsciente evitando los problemas. Como es el caso con los estudiantes del grado 7 quienes también identificaron las cosas que les molesta en su cotidianidad, dando a conocer a sus compañeros que les da rabia que les hagan chistes o les escondan sus cosas cuando están de malgenio, lo cual contribuyo a que no se originen peleas.

Otro resultado positivo que se evidenció es que los estudiantes expresaron que se sienten bien cuando hacen movimientos libremente, siendo importante puesto que reconocen las cosas que les produce cierto gusto generando internamente un estado de armonía permitiéndoles mantener un equilibrio en sus comportamientos.

Por lo mencionado anteriormente, conlleva a pensar que hay indicios de autoconciencia emocional en los estudiantes en el contexto real que se desarrollaron, como en el caso que al momento de observar una imagen de dos personas abrazándose expresaron que sintieron tranquilidad y felicidad, puesto que es bonitos ver que cuando las personas se respetan, destacando que en el momento que los estudiantes expresan sus emociones lo hacen sin duda alguna, lo que denota un aspecto de seguridad en su reconocimiento interno.

4.1.2. Asertividad ASERT. Durante la aplicación de los juegos se observó que los estudiantes se dirigían a sus compañeros con respeto, es decir, en un momento durante el juego los estudiantes no entendían lo que su compañero quería expresar, por lo que recurrieron a decirle

con un volumen de voz regulado que si podía cambiar de opción para ver si con otra le comprendían lo que quería expresar. De lo anterior se puede pensar que son rasgos de asertividad puesto que, los estudiantes le sugieren a su compañero sin llegar a las ofensas o imposiciones, lo cual le permite al estudiante analizar la situación y decide cambiar de imagen a dramatizar, entonces, el ambiente se torna agradable debido a que los discentes se sienten contentos, siendo propicio para el trabajo en grupo.

Se puede mencionar que las estrategias lúdicas permitieron que los estudiantes exploren diferentes formas de comunicación asertiva donde los estudiantes lograron interactuar sin agresiones, además de permitirles manejar su respiración como se puede constatar en la imagen. También es importante destacar que en la gran mayoría de las situaciones presentadas tendían a controlar su volumen para que sus compañeros no se ofendieran o mal interpretaran la información que querían transmitir, es importante destacar que en la mayoría de las sesiones buscaron un vocabulario apropiado para hacer una solicitud, es decir, en las dramatizaciones cuando el mensaje no era entendido por los compañeros e inmediatamente solicitaban diciendo será que puedes hacer el favor de repetir la dramatización, por lo que los estudiantes encargados



de la puesta en escena no colocaban inconveniente ante la solicitud presentada, repitiendo la escena sin ningún inconveniente.

En el transcurso de las sesiones se repetía el manejo adecuado del vocabulario, por lo que en una de las actividades lúdicas un estudiante tenía que desplazarse bailando para rodear a sus compañeros, debido a su energía su desplazamiento era con gran agilidad, pero los demás integrantes del grupo recurrieron a decirle calmadamente puedes hacer el favor de bailar más despacio e inmediatamente el estudiante atendía la solicitud y continuaban la actividad sin problemas de agresiones, dichos comportamientos o actitudes son relevantes puesto que conllevan a identificar que al momento de comunicar alguna emoción u opinión, piensan por un instante lo que van a decir antes de ejecutar la acción, generando en ellos características de la prudencia, lo cual, conlleva a respetar a sus semejantes y disminuir las agresiones.

Teniendo en cuenta los comportamientos y acciones, se puede manifestar que los estudiantes comienzan a tener un punto de equilibrio entre el pensamiento y la acción, como es el caso en el que los estudiantes estaban elaborando un poema, ellos tendían a preguntar a sus compañeros ¿qué opinan de la frase o esta palabra?, entonces los demás integrantes del grupo le decían que era buena idea. El mismo comportamiento se repetía varias veces durante los juegos también cuando iban a pintar o colorear el dibujo diseñado, diciendo, ¿quiero pintar con este color que te parece?, al tomar en cuenta a los integrantes del grupo se generó un espacio para el diálogo constante, además de afianzar los lazos de compañerismo debido a que ningún estudiante imponía sus gustos sobre la de los demás.

Durante algunos juegos se observa que unos estudiantes no prestan la suficiente colaboración al grupo, por lo que los demás integrantes recurren a decirles que hagan el favor de colaborar, por lo cual expresan que no los vayan a dejar por fuera del grupo, que tienen la razón, dicho

comportamiento es un reflejo de asertividad puesto que los estudiantes reconocen su error tratando de no afectar a sus compañeros y de actuar coherentemente, además de no tomar a mal la sugerencia de sus compañeros generando un ambiente propicio para la interacción.

Otro aspecto que es importante destacar en el cual se evidenciaron cambios fue la comunicación no verbal, donde los estudiantes denotan en sus rostros una relajación y una sonrisa al momento de decir una opinión, generando en los demás compañeros una actitud comprensiva que no conlleva a presentarse confrontaciones, además de permitir una mejor interpretación del mensaje transmitido, como en los momentos que se están desplazando realizando el paso básico que van a una velocidad rápida y algunos integrantes del grupo expresan sugiriendo, vamos más despacio para llegar todos juntos, pero lo hacen sonriendo generando en los estudiantes receptores del mensaje una mayor comprensión.

Otro de los cambios que se evidencio fue referente al lenguaje no verbal, donde los adolescentes al momento de hablar o comunicar algún desacuerdo, no hacían el gesto con las manos de puño y no fruncían los músculos de su rostro siendo acorde con la actitud de respeto asumida, por lo que se comienza hacer movimientos corporales conscientes, como se pudo observar en una situación, cuando un estudiante pierde el control cuando baila y hace tropezar algún compañero sin intención e inmediatamente le dice discúlpame fue sin intención, pero lo hace sonriendo todo el tiempo y pestañea consecutivamente, haciendo que el compañero afectado no se enoje y le diga no importa, haciendo referencia a que no se preocupe, los gestos donde se ven más pronunciados con respecto a los pestañeos son en las mujeres, acompañado de un volumen y tono de voz regulado.

4.1.3. Empatía EMPT. Durante la ejecución de los juegos los estudiantes manejaron prudencia al momento de desplazarse, cuando iban a una velocidad rápida y se encontraban con

un compañero inmediatamente disminuían la velocidad para no empujar y evitar hacer daño a sus compañeros, por lo tanto, se puede manifestar que es un rasgo de empatía puesto que los estudiantes tendían a colocarse en el lugar de la otra persona para no afectar la integridad del estudiante.

Es evidente en los comportamientos que el estudiante empieza a recurrir a su pensamiento analizando rápidamente la situación para actuar de forma consciente, como en la situación de un compañero que se tropezó e inmediatamente los demás participantes le pasan la mano para que se levante rápidamente del piso, además, le preguntaron si se encuentra bien. Por consiguiente, se identifica que va surgiendo la habilidad de comprensión de los demás, seguido de una actitud solidaria que permite ayudar a los demás en momentos difíciles.

Otro aspecto que es importante destacar que los estudiantes tienden a colocarse en el lugar del otro, en una de las actividades lúdicas al momento de realizar el paso básico, algunos estudiantes presentan dificultades para desplazarse, entonces los compañeros analizan la situación para guiarlo agarrándolo de los hombros y en otros casos le dan la mano para evitar que se aparte del grupo y logre finalizar el juego, haciendo que los adolescentes se sientan motivados en cada sesión.

En la gran mayoría de las situaciones presentadas durante las actividades lúdicas se observó cambios en cuanto a las actitudes prevaleciendo un comportamiento respetuoso, como es el caso que en una de las actividades se observó que al momento de realizar el paso $\frac{3}{4}$ en las hileras los estudiantes tendían a no pisar el pie del otro compañero para hacerle daño, además, no colocaban zancadillas con el propósito que se golpeará, por lo que se identifica que el estudiante analizaba las circunstancias y el daño que podía causar, por lo tanto, se puede mencionar que

los estudiantes recurrieron a la reflexión para generar actos conscientes empáticos, siendo relevante para la interacción en los adolescentes del grado 7.

Una de las habilidades que se hicieron presentes en los procesos empáticos es el compartir, donde en las diferentes lúdicas se observó que cuando alguno de los grupos le faltaban algunos materiales quienes recurrieron a decir por favor me prestan materiales, los demás compañeros decidían compartir materiales sin ninguna dificultad para que así todos los compañeros puedan avanzar en el proceso e integrarse durante la sesión, por lo que se observó que se prestaban escarcha, tijeras, temperas, colores entre otros materiales. También se puede mencionar que dichos comportamientos se vieron reflejados en el momento colaborarse los unos a los otros en la elaboración de algunos elementos con el fin de participar en las actividades, lo cual, propicio momentos de diálogo continuo que contribuyó a estructurar relaciones de amistad como se puede evidenciar en las imágenes.



4.1.4. Solución de problemas SOLPROB. En esta habilidad se dio como resultado que los estudiantes comenzaron a observar detenidamente las situaciones presentadas, para luego reflexionar y buscar distintas formas de acción para la solución de problemas, es decir, durante los juegos, comúnmente se presentaba que algún estudiante no podía realizar el paso básico dificultando el desplazamiento, sus compañeros le explicaban paso por paso diciéndole primero

el pie derecho después el izquierdo, dicha actitud generó en los estudiantes mayor motivación, se olvidaban totalmente de competir con los demás grupos lo que disminuyó la tensión posibilitando una acción dialogante haciendo que se disminuya los comportamientos violentos.

Otro aspecto que se evidenció durante las sesiones fue que los estudiantes mantenían la serenidad cuando algo les molestaba, como es el caso que cuando un estudiante se equivocaba de lugar los integrantes del grupo recurrían a decirle que ese no es el lugar que es en otro lado, por lo que no se presentaban peleas en disputa del lugar, pero es necesario destacar que los estudiantes reconocían su error en la ubicación, para luego corregir la acción logrando comprender la información transmitida.

Otros cambios identificados se dieron en el momento que los estudiantes querían plasmar el mensaje de la imagen observada, por lo que recurrían continuamente al diálogo para lograr centrar la idea y tener inmersa cada opinión o sugerencia de los integrantes, en todos los grupos se presentó que habían sugerencia en todos los aspectos, como es el caso de la selección de colores para la decoración, diseño del mensaje o palabras a plasmar en el papel, por lo cual, se generó un ambiente adecuado de comunicación constante.

Es importante destacar que los estudiantes plasmaron en la mayoría de los mensajes que es bueno dialogar, ente las ideas plasmadas hacían referencia que las peleas no llevan a nada bueno, por consiguiente, se menciona que los participantes tratan de colocar en práctica lo planteado en sus obras teatrales, mensajes o representaciones gráficas, como se puede dimensionar en la imagen.



La disposición hacia el diálogo por parte de los estudiantes permitieron disminuir las situaciones de confrontación en la convivencia, como en la situación presentada ante algunas puestas teatrales donde había integrantes de algunos grupos que no estaban de acuerdo con los papeles asignados, por lo que expresaron públicamente, para luego ser escuchado por sus compañeros y así cambiar de funciones sin irrespetar lo planteado o las ideas de los demás, lo cual, beneficiaba al trabajo grupal permitiéndoles a los estudiantes disfrutar de la puesta en escena sin peleas.

4.1.5. control de impulsos CONTIMPUL. En cuanto al control de impulsos se puede destacar que los estudiantes no reaccionan a las provocaciones de sus compañeros, evidenciándose mayor respeto y un mejor ambiente en la convivencia, siendo un resultado favorable como en la situación que se presentó en el grupo que un estudiante observa a sus compañeros reunidos analizando una imagen y llega a toda velocidad, en sus gestos se evidencia la intención de empujar a un compañero para que le deje espacio, luego hace el movimiento de los brazos para empujarlos, pero al instante que impulsa los brazos con fuerza los detiene quitándole velocidad y movimiento, por lo que, no ocasiona ninguna agresión en sus compañeros.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se puede afirmar que los estudiantes lograron tener mayor capacidad reflexiva, pues contienen la acción producida por la emoción, es decir, que los pensamientos han ido cambiando progresivamente evitando a que se llegue a una acción destructiva que perjudique la integridad de los demás compañeros, como en la situación en que un grupo de estudiantes estaba trabajando en la elaboración de los mensajes y un compañero de otro grupo pasó haciendo un gesto con la palma de su mano como si fuera a pegarles a sus compañeros en la cabeza, pero cuando va en el trayecto desvía el manotazo sin hacerles daño, los demás estudiantes lo miran y le dicen que se quede quieto, sin que se ocasionen confrontaciones verbales o físicas.

Por lo tanto se puede expresar que los estudiantes que reaccionan con actitudes o gestos de confrontación sin motivo alguno, logran en medio de su acción que su pensamiento racional prevalezca, logrando en medio de la acción arrepentirse para no ocasionar agresiones físicas, lo cual, genera en ellos una toma de decisión positiva puesto que alcanzan a identificar que la acción a realizar no es la apropiada, también se observa en los estudiantes afectados que no se dejan llevar por la provocación siendo significativo puesto que no se generan peleas.

No obstante, también se presentaron algunos cambios en la tolerancia a la frustración, como es el caso que unos estudiantes se ofrecieron para decorar un mensaje y sin querer combinaron mal los colores y le echaron demasiado colbón al mensaje, teniendo como resultado que dañaron el diseño que otros compañeros habían hecho con la escarcha, entonces, los integrantes del grupo les dijeron que ese trabajo estaba mal, por lo tanto los estudiantes se molestaron y respiraron, luego, un estudiante dijo “entonces” e inmediatamente hizo silencio y expulsó el aire fuertemente diciendo “aaaaaa” mientras que el otro compañero solo tensionó los músculos de su frente y concluyó diciendo: “está bien, sí lo dañamos” aceptando su error sin llegar a las

agresiones verbales, lo cual, llevó a identificar que el autocontrol genera reflexión en las diferentes situaciones de la cotidianidad, permitiéndoles a los adolescentes reconocer algunos errores para luego cambiar o actuar de otra forma para tener un mejor desempeño y superar los obstáculos que se les presenten en la vida cotidiana.

4.2. Elementos inmersos en la estrategia lúdica de la danza folclórica que permiten fortalecer la inteligencia emocional.

4.2.1. Juegos Cooperativos. Permitió que los estudiantes se relacionen e interactúen adecuadamente, siendo significativo para aumentar los niveles de inteligencia emocional, puesto que se evidenció que propiciaba el diálogo constante en los adolescentes para resolver cualquier inconveniente que se presentará durante los juegos, además, Este tipo de juego al no tener un carácter competitivo no produjo tensiones en los estudiantes porque permitió que lleven su propio ritmo de aprendizaje, evitando que los estudiantes se concentrarán en la meta o resultado final, prestando mayor atención en el proceso donde los estudiantes expresaron que se divirtieron y se sentían contentos, pues no había una competencia entre grupos ni entre los mismos integrantes, lo cual, generó en los participantes que compartieran un objetivo común promoviendo las conductas sociales.

Es importante resaltar que estos juegos influyeron en desarrollar diferentes habilidades coordinativas generando una disociación de movimientos corporales, además, propiciaron la interacción y la comunicación siendo fundamentales para mejorar el ambiente de la convivencia, por lo que a través de dichos juegos generaron vínculos de amistad donde compartieron con las demás personas diferentes opiniones y experiencias que contribuyen al desarrollo integral.

4.2.2. La creatividad. Esta habilidad permitió a los estudiantes analizar los diferentes problemas desde varios puntos de vista, donde se generaban lluvias de ideas para encontrar la solución más apropiada para las situaciones problemáticas, es importante mencionar que en relación con las actividades lúdicas se propició situaciones problemáticas con el propósito que los estudiantes recurran a la generación de nuevas ideas a partir de las ya existentes, teniendo como resultado mayor capacidad de análisis por parte de los adolescentes y un mejor manejo emocional.

Se puede destacar que, al momento de generar ideas, los estudiantes decían que chévere se siente y aprendemos de nuestros amigos, posteriormente libremente plasmaban las ideas o mensajes en forma de pensamiento, donde exploraron diferentes colores, dejando en claro que ellos pintaban de acuerdo a sus emociones durante la sesión. También exploraron la improvisación en el colorear y diseño de figuras siendo fundamental para la inteligencia emocional y los procesos creativos, puesto que les permitió expresar libremente sus emociones, donde muchas veces los estudiantes daban a conocer que se sentían con rabia, pero en el transcurso de pintar les producía una sensación de bienestar, por consiguiente, ayudo a tener mayor conciencia emocional.

4.2.3. Expresión corporal. Es un elemento que permito a los estudiantes exteriorizar de una forma adecuada las emociones y sentimientos espontáneamente a través del cuerpo, equilibrando emocionalmente y reduciendo las tensiones de los adolescentes. Otro de los cambios que posibilitó es un mejor dominio de la parte comunicativa, donde de forma consciente los estudiantes se daban cuenta de sus tenciones en el rostro, permitiéndoles relajar la musculatura facial, por lo que redujo considerablemente las confrontaciones al permitirles transmitir claramente las emociones, por consiguiente, se produjo cambios positivos en los

comportamientos debido a que las lúdicas les permitió exteriorizar en las puestas en escena y pasos dancísticos las emociones de todo tipo donde liberaban gran cantidad de energía que conllevó a tener un estado de bienestar óptimo.

La expresión corporal permite un equilibrio en la parte psíquica debido a que las personas liberan todo tipo de pensamiento destructivo en la energía del movimiento, además de ser una forma para colocar la mente en blanco permitiendo una reducción del estrés que influía en la consecución de las acciones, como en el caso en que los estudiantes llegaron de mal humor debido al calor que estaba haciendo, pero en el momento que estaban realizando la puesta teatral fue bajando su tensión muscular siendo evidente en los rostros, puesto que constantemente sonreían y pudieron canalizar su rabia empleando la energía en el movimiento.

4.2.4. Dramatización. Por medio de este elemento se trabajó situaciones problemáticas que al relacionarlas con la expresión corporal y emocional, se generaron algunos cambios en la exteriorización de todo tipo de pensamiento logrando un equilibrio y sensaciones de bienestar en los adolescentes que se involucraron en el proceso. Por consiguiente, se propició que en los estudiantes intervenga en mayor instancia la mente racional a tal punto, que reflexionaron en dos instancias, la primera en el momento de crear el papel y la segunda al momento del dramatizarlo, lo cual generó cambios comportamentales en la convivencia, puesto que, los mensajes que transmitían cómo dialogar y no utilizar la violencia se aplicaron en la cotidianidad siendo evidente en la convivencia.

Teniendo en cuenta lo expuesto, la dramatización posibilitó un desarrollo integral, además de brindarles una mayor seguridad en cuanto a la comunicación emocional generando cambios en los niveles de inteligencia emocional. Es importante mencionar que mediante la dramatización se propició un diálogo constante, donde compartieron puntos de vista para

mejorar la construcción y puesta en escena de cada personaje, cabe mencionar que dichas acciones inciden en la solución de conflictos, además de permitirles a los adolescentes estructurar relaciones interpersonales.

4.2.5. Los títeres. Es un elemento que contribuyó a la comunicación, a la solución de problemas y a los procesos empáticos de los estudiantes, por lo que desde su elaboración los participantes interactuaron con sus compañeros con el propósito de centrar el tema específico para mostrar a los espectadores dejando un mensaje positivo. Es importante destacar que la elaboración de los títeres y su manipulación incide significativamente sobre la comprensión de los demás, generando comportamientos solidarios en los momentos que compartían materiales para la elaboración del títere, además de generar explicaciones en cuanto a la manipulación y los momentos de intervención para las puestas en escenas.

Considerando lo expuesto, se puede destacar que los estudiantes también optaron por una personificación del títere adecuadamente, dejando mensajes en sus actuaciones como el no utilizar la violencia, el no gritar a los compañeros y no pelear por que hay otra formas de resolver los problemas, siendo constructivo para los comportamientos durante la convivencia como en el momento que dos estudiantes se enojan los demás compañeros, les sugieren que mejor traten de hablar y no pelear, lo cual, contribuyó a tener una mejor conciencia en las acciones y elevar los niveles de inteligencia emocional.

Los títeres permitieron a los estudiantes superar barreras en cuanto a la comunicación de las emociones puesto que no eran capaces de expresarlo frente a sus compañeros por considerarlo un sinónimo de debilidad, pero a través de los títeres lograron expresar palabras amistosas como decirle a sus compañeras “estas muy bonita hoy” o “que vacano como bailas”, lo anterior hace que los estudiantes se motiven cada día y se establezcan vínculos de amistad entre ellos, por lo

cual las agresiones se redujeron y se vio impactada de manera positiva la convivencia puesto que tienen mayor facilidad de expresar sus puntos de vista.

4.2.6. Manipulación de plastilina. La manipulación de plastilina logra estimular en los estudiantes los procesos de solución de problemas, debido a que en los momentos en que creaban algún muñeco y por error se les dañaba, recurrían a corregir la falla. En muchas situaciones presentaban varias dificultades que fueron superando poco a poco sin perder el control, es decir, la plastilina permite que el estudiante focalice su atención y logre una buena concentración evitando que haga presencia los estados de ansiedad.

Considerando lo expuesto, la manipulación de plastilina incide en algunos comportamientos y estados emocionales, como es el caso que en momentos que hacía calor los estudiantes se molestaban o se sentían sofocados por lo que hacía presencia los estados de ánimo negativo o en otros estudiantes se evidenciaba el enojo. Al momento de manipular la plastilina poco a poco fueron cambiando de actitud hasta tal punto de hacer chistes entre los compañeros evidenciándose que la tensión en los músculos de la frente desapareció, por lo que el ambiente se volvió acogedor y propicio para la interacción entre los integrantes de cada grupo.

Es importante destacar que en el momento de manipular la plastilina se activan los sentidos de la visión y mayormente del tacto, lo que hace que en los estudiantes se reduzca el estrés debido a que, si se alteran, la plastilina les permite canalizar la energía en el elemento, generando un cambio en el estado de ánimo, para luego ser plasmado el estado de tranquilidad a la convivencia.

4.2.7. Música folclórica. La música siendo un lenguaje que activa el sentido del oído incide en las emociones de los estudiantes, por lo que se presentaron cambios significativos en los estados de ánimo, es decir, cuando los estudiantes estaban tristes o de malgenio, la música

generó en muchos estudiantes una sensación de bienestar porque disminuyó las tensiones haciendo que se estimule en los adolescentes la capacidad interpretativa y de focalización, teniendo mayor disposición para escuchar activamente la información transmitida por otras personas.

Es de gran importancia destacar que la música genera cambios en los estados emocionales, puesto que la música folclórica al ser instrumental transforma las emociones negativas a estados positivos de ánimo por lo que incidió en el control emocional y comportamental de los estudiantes evitando una acción impulsiva o inconsciente. En el caso de los estudiantes por diferentes situaciones que llegaban al borde de las emociones negativas al escuchar la música paulatinamente iba bajando la tensión, hasta tal punto de reírse constantemente.

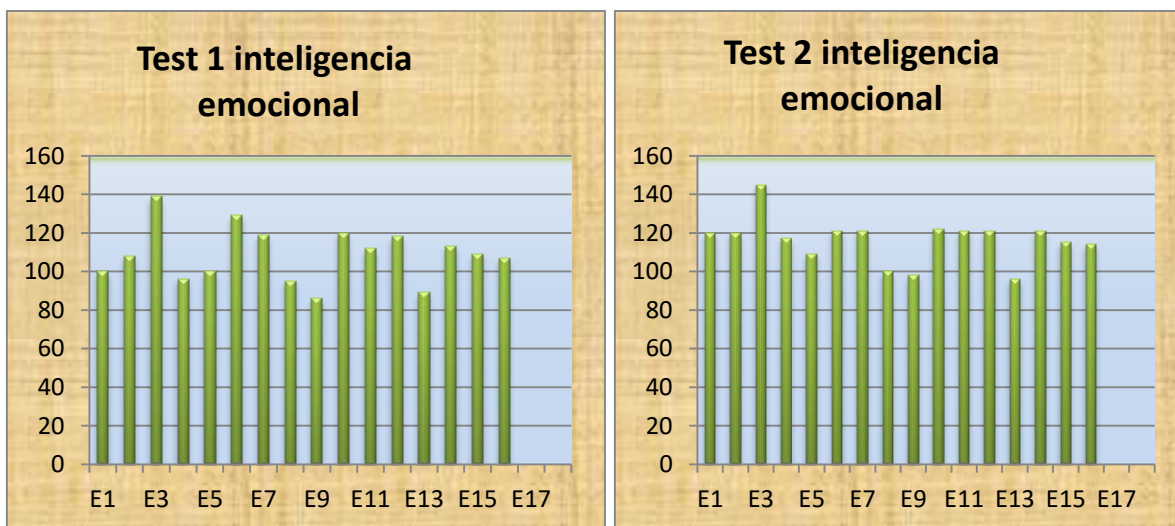
4.3. Resultados aplicación 1 y 2 del test en cuanto a la macro categoría y categorías.

Primeramente, al identificar la problemática en cuanto a los comportamientos agresivos y violentos por parte de los estudiantes del grado 7, con el objetivo de tener mayor fiabilidad en la observación participante se aplicó el test denominado inventario emocional BarOn Ice: NA-completo, el cual fue adaptado en Lima-Perú por las autoras Nelly Ugarriza y Liz Pajares.

En cuanto a las características del test tiene 60 preguntas con cuatro respuestas como muy rara vez, rara vez, A menudo y muy a menudo. Se puede mencionar que lo pueden realizar los niños y adolescentes ya que no evidencia complejidad en la comprensión de las preguntas, además puede ser realizado en un tiempo de 30 minutos. Las escalas de valores con las que fueron valorados los estudiantes son las planteadas por las autoras que van de 0-60 con una valoración deficiente, 70-79 muy baja, 80-89 baja, 90-109 adecuada, 110-119 alta, 120-129 muy alta y 130 a más valoración excelente.

Cabe mencionar que se aplicaron las preguntas antes de intervenir con los juegos y después de la intervención, en la primera instancia se identificó la problemática encontrando que los estudiantes del grado 7, presentaban dificultades al momento de reconocer sus propias emociones y de los demás compañeros, además de presentar acciones impulsivas, cuando algún estudiante no estaba de acuerdo con alguna idea se desencadenaba agresiones físicas ocasionando algunas contusiones o en su defecto se presentaban agresiones verbales ocasionando molestias y un ambiente inadecuado para la formación integral, puesto que los estudiantes evidenciaban estar tensionados en el transcurso de su jornada académica.

Dichos comportamientos negativos se relacionan con los resultados de la primera aplicación, encontrándose que dos estudiantes alcanzaron la valoración de bajo con un rango de puntuación de 88 y 89 como se puede corroborar en la gráfica, siguiendo la escala 7 estudiantes obtuvieron una valoración adecuada con un puntaje entre los 95 y 109, también se puede mencionar que 4 estudiantes lograron la valoración de alto entre los rangos de 110 a 119, en muy alta se ubicaron 2 estudiantes y por último en excelente 1 estudiante.



Grafica 1: Test inteligencia emocional 1 y 2

Los resultados han llevado a identificar que hay estudiantes que resolvieron las preguntas sin mayor consciencia denotando que presentaron dificultades en la IE. Según María Jiménez y Esther López consideran que “es razonable pensar que aquellos alumnos con dificultad para regular sus emociones y que presenten un comportamiento impulsivo, tengan una mayor probabilidad de experimentar dificultades en su adaptación a su entorno social, la escuela y posteriormente el trabajo” (Jiménez y López, 2009, p. 72).

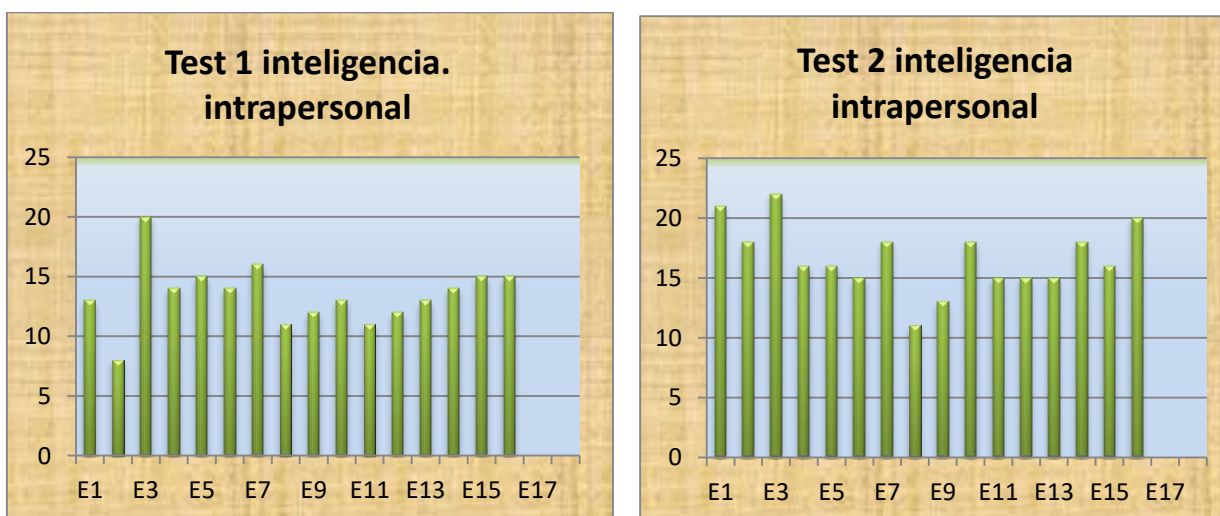
Teniendo en cuenta lo propuesto por el autor, los estudiantes evidenciaron dificultades con la inteligencia emocional, presentaron ciertos inconvenientes al momento de estructurar o entablar relaciones interpersonales positivas, dejándose influenciar por adolescentes externos a la institución que incentivaban el comportamiento agresivo, siendo un aspecto motivador para los estudiantes por el reconocimiento ante el círculo social donde se desenvuelve el estudiante, por lo que se evidenció incapacidad en la toma de decisiones positivas.

Después de aplicar con la población los juegos, se realizó la aplicación del test por segunda instancia encontrando que los estudiantes subieron los rangos, se identificó que 8 estudiantes se concentraron en la valoración de muy alta que está delimitada por los rangos de 120-129, en el siguiente rango que va del 90-109 se ubicaron 3 estudiantes alcanzando la valoración de adecuada, mientras tanto en las demás valoraciones referentes a alta y excelente se mantuvieron los estudiantes, destacando que aumentaron sus puntajes acercándose a valoraciones más adecuadas.

El resultado de la segunda aplicación es congruente con los comportamientos observados, donde presentan cambios como el no imponer las ideas sobre la de los demás cuando no se está de acuerdo, además, se minimizaron las confrontaciones y no se evidenció agresiones físicas ni verbales durante la aplicación de los juegos debido a que reflexionaban para no actuar

impulsivamente, por lo cual se afirma que comienza a haber rasgos óptimos de inteligencia emocional, en los estudiantes. En relación con lo expuesto se identifica que los estudiantes al momento de enojarse evitan que su emoción conlleve a una acción inconsciente, interviniendo el pensamiento que les permitió a los estudiantes analizar las consecuencias de una acción inadecuada.

4.3.1. Inteligencia intrapersonal. Es necesario destacar que la inteligencia emocional tiene varios componentes como es el caso de la inteligencia intrapersonal siendo una habilidad que permite comprender los pensamientos, emociones y sentimientos que surgen en nuestro interior, haciendo referencia a lo expuesto en la primera aplicación se encontró que 1 estudiante tiene la valoración de muy baja concerniente a los rangos de 6- 10 puntos, 13 estudiantes están en baja entre los rangos de 11-15 y adecuada entre los rangos de 16-20 como se puede constatar en la gráfica, dejando en claro que los estudiantes presentaban dificultades al no reconocer sus emociones, es decir no identifican que sienten en algunas situaciones cotidianas.



Grafica 2. Resultados test 1 y test 2 de la inteligencia emocional.

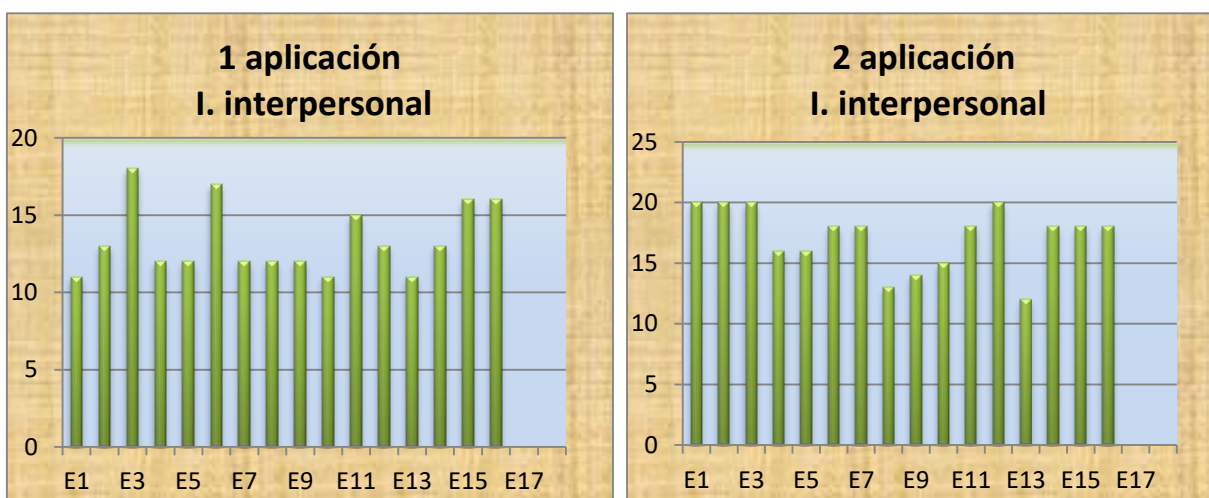
Otros problemas que se evidenciaron antes de la intervención con los juegos dancísticos, es que los estudiantes al momento de tener una discusión se enojaban, lo cual se evidenciaba en el

rostro. Sin embargo, después de la aplicación de las estrategias los estudiantes expresaban “estoy calmado no me pasa nada” pero todo lo contrario era lo que comunicaban corporalmente. En la segunda aplicación como se puede observar en la segunda gráfica se encuentra algunas diferencias donde los estudiantes subieron su rango de puntuación y también cambiaron de valoración, donde se encontró que en baja están 6 estudiantes entre los rangos de 11-15 puntos, en la valoración de adecuada 8 discentes y en excelente se posicionaron 2 estudiantes entre el rango de 30 a 35 puntos. Dichos resultados son acordes con los estudiantes puesto que cuando son mortificados por sus compañeros expresan que esta con rabia que no los molesten, que no están de genio para aguantar sus chistes o acciones que incomodan, siendo importante puesto que identifican algunas emociones negativas.

4.3.2. Inteligencia Interpersonal. Esta habilidad se la puede entender como la habilidad para relacionarse con las personas de una forma adecuada, por consiguiente a través del test también se valoró la inteligencia interpersonal encontrando en la primera aplicación que 12 estudiantes siendo la mayoría alcanzaron una valoración de baja concernientes a los rangos de 11-15, seguidamente se encontró que 4 estudiantes se posicionaron en la valoración de adecuada entre 16-20 puntos como se puede observar en la gráfica, relacionándose los datos de la aplicación con el comportamiento que presentaron los estudiantes antes de la intervención con los juegos.

Las deficiencias que se observaron fueron que los estudiantes no lograban trabajar en equipo, donde ellos dejaban en claro que no se entendían con sus compañeros, por lo tanto, evitaban interactuar y compartir experiencias siendo inadecuado para el desarrollo social y emocional. En cuanto a la segunda aplicación de las preguntas, se encontró que los estudiantes subieron sus valoraciones, donde 12 estudiantes se ubicaron en adecuada y 4 estudiantes continúan en baja.

Es importante resaltar que los participantes subieron sus rangos de puntuación en comparación con la primera aplicación como se puede evidenciar en las gráficas, acercándose a valoraciones apropiadas. Se puede mencionar que el resultado es coherente con lo observado durante la aplicación de los juegos donde los estudiantes empezaron a relacionarse entre sí, generando un ambiente agradable donde predominó el dialogo constante acerca de la vida cotidiana de cada estudiante y también de la actividad a desarrollar durante el juego.



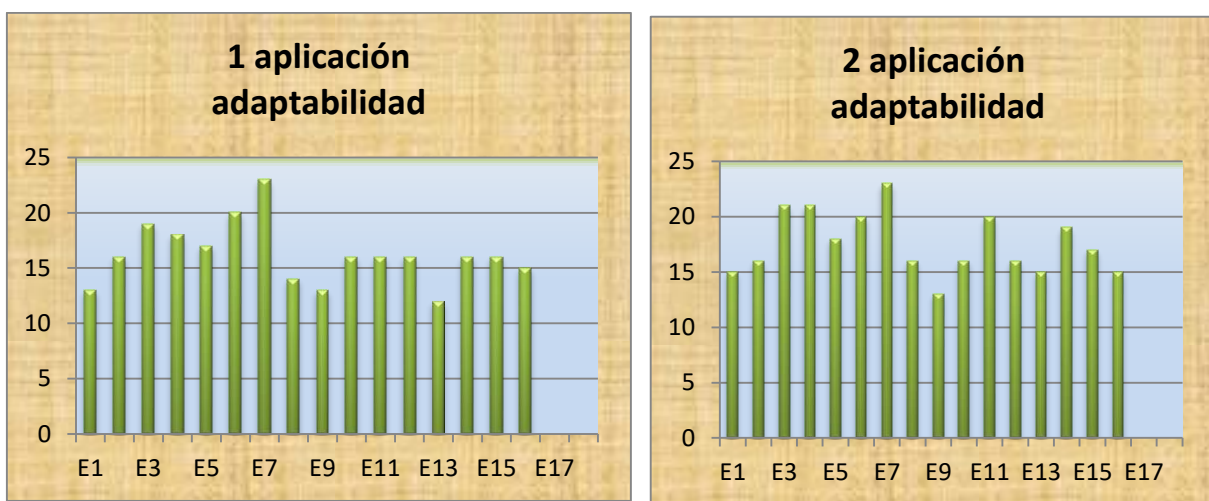
Grafica 3. Resultados categoría inteligencia interpersonal.

4.3.3. Adaptabilidad. Es la habilidad para cambiar y ser flexibles ante diferentes situaciones que se presentan en la vida cotidiana con el propósito de evitar las confrontaciones entre pares, por lo tanto, es de gran importancia evaluar la adaptabilidad en los adolescentes puesto que permite identificar los niveles de apropiación, como es el caso de los estudiantes del grado 7 donde se encontró en la primera aplicación que 5 estudiantes se ubicaron entro los rangos de 11-15 concernientes a la valoración de baja, también se encontró que 10 estudiantes alcanzaron los puntajes de 16-20 con una valoración de adecuada y solo un estudiante obtuvo un rango de 21-25 ubicándose en una valoración de alta.

Dichos resultados de la primera aplicación no se relacionan con el comportamiento observado, puesto que se evidencio que antes de la aplicación de los juegos los estudiantes tenían

algunas dificultades en los momentos de solucionar problemas que se les presentaban en su cotidianidad, como es el caso que trataban de resolver todo problema a través de gritos o insultos que daba como resultado confrontaciones, que perjudicaban el ambiente de convivencia y aprendizaje generando estrés o incomodidad en los estudiantes del grado 7, también se observó que se originaban amenazas cuando no estaban de acuerdo en alguna idea planteada.

Después de intervenir en la población con los juegos se encontró, en la segunda aplicación, que los estudiantes elevaron sus rangos de puntaje y otros cambiaron de valoración, como es el caso de 4 participantes que alcanzaron los rangos de 11-15 con una valoración de mala, en la valoración de adecuada ubicada entre los rangos de 16-20 se posicionaron 9 estudiantes y en la valoración de alta 3 estudiantes que obtuvieron de 21-25 puntos.



Grafica 4. Resultados de categoría de adaptabilidad.

Se evidenciaron algunos cambios en los estudiantes donde recurrían al diálogo y también a esperar el momento para intervenir, siendo de gran importancia puesto que se redujeron los gritos que incomodaban a la mayoría de estudiantes, también se evidencio una flexibilidad en el momento que los estudiantes ya no imponían sus ideas, si no que escuchaban algunas sugerencias de sus compañeros para mejorar la idea inicial enriqueciendo la capacidad creadora,

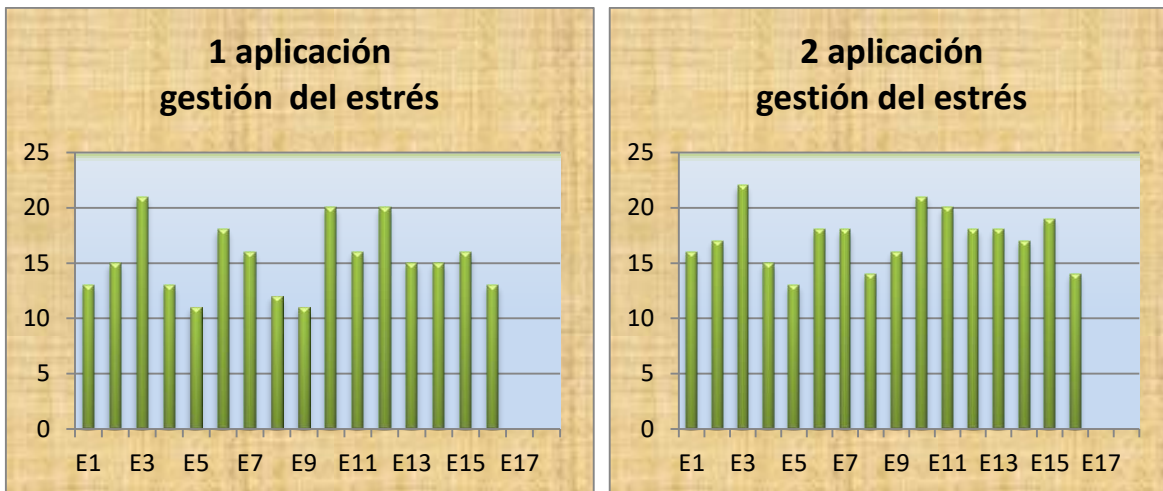
además de generar momentos amenos. Los resultados de los estudiantes tienen una relación con la adaptabilidad puesto que tienden a desenvolverse adecuadamente a diferentes situaciones presentadas en la convivencia.

4.3.4. Gestión del estrés. Es la habilidad para regular las emociones negativas en situaciones de presión, logrando un estado homeostático para luego guiar la conducta y evitar comportamientos impulsivos a causa del desborde emocional, en la primera aplicación.

Los resultados que se encontraron en esta categoría antes de la intervención con los juegos fueron que 9 estudiantes alcanzaron una valoración de baja establecida entre los rangos de 11-15, la valoración de adecuada fue alcanzada por 6 participantes con una puntuación 16-20 y tan solo un estudiante alcanzó la valoración alta entre los 21-25 puntos.

Los comportamientos observados antes de la aplicación de los juegos de la danza folclórica eran inadecuados debido a que en cualquier momento se iniciaba algunas confrontaciones con agresiones físicas por cualquier motivo, como es el caso que tan solo por una mirada profunda y amenazante se iniciaba las peleas por parte de las personas observadas.

Teniendo en cuenta lo mencionado se logró identificar dificultades con el manejo de estrés, el cual estaba relacionado en los momentos de escuchar gritos por parte de algún compañero, inmediatamente se originaban discusiones que conllevaban a gritarse los unos a los otros, diciéndose: “cállate o cállate vos” por lo que se evidenció que perdían el control fácilmente por mínima que sea la provocación.



Grafica 5. Resultados categoría manejo del estrés.

Después de la intervención en la comunidad con los juegos se aplicó por segunda vez el test encontrando que 4 estudiantes alcanzaron los rangos de 11 – 15 referente a la valoración baja, 9 estudiantes alcanzaron la valoración de adecuada entre los rangos de 16-20 y en alta se ubicaron 3 estudiantes que obtuvieron puntajes entre los 21-25 puntos.

La intervención por medio de los juegos generó algunos cambios significativos en los procesos de comunicación donde los estudiantes empezaron a dialogar disminuyendo el estrés debido a la ausencia de gritos.

Teniendo en cuenta lo comportamientos observados en los estudiantes del grado 7, puesto que, se presentaron momentos en que los estudiantes decidían desplazarse acercándose a la persona diciéndole “a ver dime que quieres decirme”, entonces al estar muy cerca los estudiantes no tensionaban los músculos de su rostro, por lo que no alteraban a la otra persona y no se presentaron peleas. También se observaron cambios en el momento donde un estudiante perdía el control y recurría a buscar a la otra persona para pelear, sin embargo, la persona no respondía, trataba de guardar la calma evidenciándose que recurrían a respirar profundamente para estar en armonía por lo que no hubo confrontaciones.

4.4. Conclusiones

La lúdica y la danza folclórica es una gran herramienta por su adaptabilidad para fortalecer la inteligencia emocional, puesto que tiene como componente social la comunicación y la expresión, que contribuyen a la interacción entre las personas, además, de generar ambientes propicios para la convivencia pacífica por la liberación de tensiones que desestabilizan a los estudiantes.

La inteligencia emocional resulta favorable al trabajarla en todas las etapas del ciclo vital de los seres humanos, puesto que mediante ella se puede hacer una introspección personal para luego relacionarse con el comportamiento y así interactuar adecuadamente con el contexto social, pero en la etapa donde más hay que centrarse es en la adolescencia, debido a que las personas comienzan a tener algunos cambios físicos, fisiológicos y se desbordan las emociones por lo que tienden a los comportamientos impulsivos.

Las actividades lúdicas de la danza folclórica contribuyen a un bienestar personal debido a que el constante movimiento planeado en sus actividades, favorece a que los estudiantes canalicen sus energías asociándose con los comportamientos constructivos, debido a que se elimina la hormona del cortisol por el constante movimiento corporal minimizando los estados de ansiedad, además, de generar mayor claridad en la toma de decisiones y un manejo adecuado de emociones.

El cooperativismo implícito en los juegos permite que se reduzca los comportamientos violentos, puesto que no generan presión en los estudiantes por el afán de ganar, generando mayor influencia en los procesos empáticos puesto que los participantes se colaboran los unos a otros con el propósito de que todos participen sirviendo de apoyo y motivación, además de evitar el aislamiento de los estudiantes.

La manipulación de plastilina inmersa en los juegos permite que los estudiantes descarguen toda su energía negativa en la elaboración de algunas figuras, por lo cual, sus emociones negativas comienzan a ser reguladas mejorando la convivencia, además de influir de forma relevante en la autoconciencia logrando plasmar a través de los muñecos sus pensamientos con el propósito de darlos a conocer de una forma diferente.

Estimular la creatividad en los adolescentes es significativo para potencializar la inteligencia emocional, puesto que se logra adquirir la capacidad para analizar toda dificultad que se presenta en cualquier situación, para luego plantear diferentes soluciones de solución contribuyendo a una convivencia pacífica.

La expresión corporal genera un equilibrio en los adolescentes, ya que, es un medio para exteriorizar todos los pensamientos, donde se involucra la respiración que contribuye a la realización de movimientos armónicos y evita la alteración de estados de ánimo que pueden generar conflicto, llegando a ser una forma de libre expresión consciente que incide en el proceso para lograr potencializar la inteligencia emocional.

4.5. Recomendaciones

Es necesario que el docente opte por una actitud flexible y amigable con los estudiantes, con el propósito de disminuir las tensiones, para que al momento de realizar cada actividad no estén predispuestos o tensionados y así evitar que se generen confrontaciones.

Se recomienda que evitar durante el planteamiento y el desarrollo de cada actividad la competencia con el propósito de que no surjan rivalidades entre los integrantes de cada grupo minimizando la escogencia y la exclusión de participantes por poseer o presentar dificultades en las habilidades.

Tener un tiempo prudente para el desarrollo de cada juego, evitando generar estrés o tensiones en los participantes con el propósito de que no aparezcan comportamientos agresivos que conlleven a las confrontaciones.

Los cambios de canción para que los estudiantes realicen las maquetas, mensajes etc. Deberán tener un tiempo prudente, es decir, las pausas no deben ser muy extensas con el objetivo que estén en constante movimiento en sus desplazamientos, produciendo un gasto energético y de consumo calórico que contribuya al bienestar de cada participante.

Se recomienda tener gran variedad de materiales como marcadores, colores, pinceles temperas, escarcha, plastilina para que los participantes puedan explorar con dichos materiales y logren desarrollar sus habilidades artísticas, además, de mejorar la capacidad en la toma de decisiones.

Es necesario utilizar música folclórica variada para que no se repitan las mismas canciones, también con velocidades diferentes para que puedan explorar diversos movimientos de forma espontánea, logrando enriquecer el bagaje motor.

Se recomienda dejar que los estudiantes se expresen libremente tanto en el lenguaje verbal como también en el lenguaje corporal, donde no se condicione y exija la técnica de los pasos de la danza folclórica, con el propósito de generar mayor sensación de bienestar y confianza en los participantes.

Referentes

- Abarca, M. (2003). La educación emocional en la Educación Primaria: Currículo y Práctica. *Development*, 384.
- Alcover Alcodori, F. Y Lafuente Avedillo, R. Historia de la música y del arte de las culturas antiguas, Rivera Editores, Madrid, 1996.
- Alvaradado, Lusmidia, García, M. (2008). *Investigación Socio-Critica*. (2), 187–202. <https://doi.org/10.1177/0022034512447951>
- BarOn, R. (1997). Development of the BarOn EQ-I: A measure of emotional and social intelligence. 105th Annual Convention of the American Psychological Association in Chicago.
- Benadives, M., & Gomez-Restrepo, C. (2005). Métodos de investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV(1), 118–124.
- Bisquerra Alzina, R., & Pérez Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales (emotional competencies). *Educación XX1*, 10, 61–82. <https://doi.org/10.5944/educxx1.1.10.297>
- Catino, F. L. (2015). *Dialnet-TestPsicologicosYEntrevistas-5803803*. 1(2), 79–90.
- Cecilia, C., Domínguez, C., Paola, Y., Colorado, S., & David, H. (2015). Características de inteligencia emocional en un grupo de universitarios con y sin ideación suicida. 138–155. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5236645>
- Cid, P., & Díaz, A. (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y Enfermería*, 14(2), 21–30. <https://doi.org/10.4067/s0717-95532008000200004>
- Cifuentes, M. (2017). La influencia de la inteligencia emocional en el rendimiento matemático de alumnos de educación secundaria. Aplicación de un programa de intervención psicopedagógica de educación emocional. Retrieved from https://repositorio.ucjc.edu/.../Tesis_Doctoral_Ma_Elisabet_Cifuentes.pdf?...%0Afile:///C:/Users/Toshiba-PC/Downloads/Tesis_Doctoral_Ma_Elisabet_Cifuentes.pdf
- Contreras, F., Barbosa, D., & Espinosa, J. C. (2010). Personalidad , inteligencia emocional y afectividad en estudiantes universitarios de áreas empresariales Implicaciones para la formación de líderes * Personality , emotional intelligence and affectivity in college students of business areas Implications f. 6, 65–79. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/679/67916261006.pdf>
- Díaz, F., Hernández, G, (2003). Retos actuales en la formación y práctica del psicólogo educativo. *Revista de la Educación superior ANUIES*, XXXV.
- Doctoral Presentada por Milagros Trigoso Rubio Dirigida por Jesús Nicasio García Sánchez Dra Deilis Ivonne Pacheco Sanz León, T. Y. (2013). *Inteligencia Emocional en Jóvenes y Adolescentes Españoles y Peruanos: variables psicológicas y educativas Emotional Intelligence in Spanish and Peruvian youth and adolescents: psychological and educational variables (Universidad de Leon)*. Retrieved from http://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3344/Inteligencia_emocional.PDF?sequence=1
- Elliot, J. (2000). ¿En qué consiste la investigación-acción en la escuela? *La Investigación-Acción En Educación*, 4–20.
- Extremera, N. (2013). Inteligencia emocional en adolescentes. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 0(352), 34–39.

- Extremera, N., & Fernández Berrocal, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo : hallazgos científicos de sus efectos en el aula. *Revista de Educación*, 332, 97–116.
- García, E. (n.d.). *Diseño , aplicación y evaluación Programa de Doctorado : Educación y Sociedad*.
- García Mariano, & Gimenez, S. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos : propuesta de un modelo integrador emotional intelligence and its main models : proposal for an. (1).
- Gelaber, J. (2014). *Intervención psicopedagógica en inteligencia emocional en educación infantil MEMORIA*. [https://doi.org/ISBN: 978-84-693-1123-3](https://doi.org/ISBN:978-84-693-1123-3)
- Goleman D (1996). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairós.
- Haskell, A.L. *El maravilloso mundo de la danza*, Aguilar S.A., Madrid, 1971.
- Sachs, C. *Historia universal de la danza*, Centurión, Buenos Aires, 1944.
- Huizinga, J. (1972). *Johan Huizinga - Homo Ludens (español)*.pdf.
- Jiménez Morales, M. I., & López-Zafra, E. (2009). Inteligencia emocional y rendimiento escolar: Estado actual de la cuestión. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 41(1), 69–79.
- Jurado, A. & M. L. (2010). *Rela (Universidad de Nariño; Vol. 22)*. Retrieved from <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/bibliotecavirtual/viewer.aspx?&var=81847>
- Llorca, A. (1900). *Lo que deben ser los juegos de los niños en La Escuela Moderna* nº 112
- Lorena, S., & Chalpued, H. (2010). Los títeres como estrategia educativa para favorecer la inteligencia lingüística y la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 5 años del centro infantil fundación proinco (Universidad de Nariño). Retrieved from <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/bibliotecavirtual/viewer.aspx?&var=83213>
- Luz, M., Cala, P., Jaime, J., & Castrillón, C. (2015). Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes universitarios undergraduate students. 32. Retrieved from <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/viewFile/5798/6984>
- Martineaud, S. & Engelhart, D. (1996). *El Test de inteligencia emocional*. Barcelona: Martínez Roca
- Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Recuperado de <https://goo.gl/PMUtkl>
- Martínez, M. (2014). *La investigación cualitativa (síntesis conceptual)*. *Revista de Investigación En Psicología*, 9(1), 123. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033>
- Marulanda, O. (1984). *El folclor de Colombia : práctica de la identidad cultural (A. Editores, Ed.)*. Retrieved from <http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2398>
- Melero Aguilar, N. (2012). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad: un análisis desde las ciencias sociales. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de La Educación*, 0(21), 339–355.
- Muñoz, A. (2013). *Música e identidad sociocultural. Aproximación antropológica*. [Tecsistecat 5(15). Universidad Autónoma de San Luís Potosí, México]. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/tecsistecat/n15/identidad.html>.
- Matviuk, S. (2012). *Inteligencia emocional y prácticas de liderazgo en las organizaciones colombianas*. Retrieved from http://historiayespacio.univalle.edu.co/index.php/cuadernos_de_administracion/article/view/76/139
- Mayer, J. D. (2004). *What is Emotional Intelligence? Recommended Citation*. Retrieved from https://scholars.unh.edu/personality_lab

- Megías, E., Arriola, E. R., & Salcedo, L. L. (2009). Trace anomaly, thermal power corrections, and dimension two condensates in the deconfined phase. *Physical Review D - Particles, Fields, Gravitation and Cosmology*, 80(5). <https://doi.org/10.1103/PhysRevD.80.056005>
- Muñoz, F. (2000). *Adolescencia y Agresividad*.
- Olmos, J. V. M. (2015). *Expresión de Ira y Violencia Escolar*: (Universidad de Murcia). Retrieved from <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/311435/TJVMO.pdf?sequence=1>
- OMS. (2003). Informe mundial sobre la violencia y la salud. *Revista Do Instituto de Medicina Tropical de São Paulo*, 45(3), 130–130. <https://doi.org/10.1590/s0036-46652003000300014>
- Pacheco, N. E., & Fernández-berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado : evidencias empíricas *The Role of Students ' Emotional Intelligence : Empirical Evidence*. *Revista Electronica De Investigacion Educativa*, 6(2), 17. <https://doi.org/10.1989/ejep.v4i2.84>
- Palomo del Blanco, M. (1995). *El niño hospitalizado. Características, evaluación y tratamiento*. Madrid: Pirámide.
- Piñeiro, E. (2015). Observacion participante una introduccion. Retrieved from <http://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/116/72>
- Restrepo G., B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45–55. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>
- Rosero, D. T. N. S. M. (2013). Inteligencia emocional para fortalecer el desempeño académico en los estudiantes del programa de grupos juveniles creativos del municipio de chachagüi (Universidad de Nariño). Retrieved from <http://sired.udenar.edu.co/2435/1/89853.pdf>
- Rueda, B., & Lopez, C. (2013). Música y programa de danza creativa como herramienta expresión de emociones. *RETOS. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, (24), 141–148.
- Tierno, B. (2004). *La psicología del niño y su desarrollo*. Madrid: San Pablo.
- Torres, J. (2015). *La lúdica una estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia*. Universidad Nacional de Colombia.
- Trujillo, M. (2005). Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional. *Innovar: Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, 15(25), 9–24.
- Ugarriza Chávez, N., Pajares Del Aguila, L., & Pajares del Águila, L. (2005). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn ICE : NA , en una muestra de niños y adolescentes *. *Persona*, 8(2000), 11–58. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2872458.pdf%5Cnhttp://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=2872458>
- Villota, K. P. & L. (2011). la inteligencia emocional en la producción de ensayos argumentativos escritos, en estudiantes de psicología de la Universidad Mariana (Universidad de Nariño). Retrieved from <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/bibliotecavirtual/viewer.aspx?&var=84660>
- Vilaró, M. (2014). El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil. *Tesis de Pregado*, 1–52. Retrieved from <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2459/vilaro.tio.pdf?sequence=1>
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones*

psíquicas. In Archives of General Psychiatry (Vol. 52).
<https://doi.org/10.1001/archpsyc.1995.03950190065010>

Ysern, L. (2016). Tesis Doctoral: Relación Entre La Inteligencia Emocional, Recursos Y Problemas Psicológicos, En La Infancia Y Adolescencia. Universitat De Valencia, 1–174.

Anexo 1

Proceso de la participación de los estudiantes.





Anexo 2

INVENTARIO EMOCIONAL BarOn ICE: NA - COMPLETA

Adaptado por Nelly Ugarriza Chávez Y Liz Pajares Del Aguila

Nombre: _____

Colegio: _____

Grado: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Estatal () Particular () Fecha: _____

INSTRUCCIONES

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

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

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

		Muy rara vez	Rara vez	A menudo	Muy a menudo
24.	Intento no herir los sentimientos de las personas.				
25.	No me doy por vencido (a) ante un problema hasta que lo resuelvo.				
26.	Tengo mal genio.				
27.	Nada me molesta.				
28.	Es difícil hablar sobre mis sentimientos más íntimos.				
29.	Sé que las cosas saldrán bien.				
30.	Puedo dar buenas respuestas a preguntas difíciles.				
31.	Puedo fácilmente describir mis sentimientos.				
32.	Sé cómo divertirme.				
33.	Debo decir siempre la verdad.				
34.	Puedo tener muchas maneras de responder una pregunta difícil, cuando yo quiero.				
35.	Me molesto fácilmente.				
36.	Me agrada hacer cosas para los demás.				
37.	No me siento muy feliz.				

38.	Puedo usar fácilmente diferentes modos de resolver los problemas.				
39.	Demoro en molestarme.				
40.	Me siento bien conmigo mismo (a).				
41.	Hago amigos fácilmente.				
42.	Pienso que soy el (la) mejor en todo lo que hago.				
43.	Para mí es fácil decirles a las personas cómo me siento.				
44.	Cuando respondo preguntas difíciles trato de pensar en muchas soluciones.				
45.	Me siento mal cuando las personas son heridas en sus sentimientos.				
46.	Cuando estoy molesto (a) con alguien, me siento Molesto (a) por mucho tiempo.				
47.	Me siento feliz con la clase de persona que soy.				
48.	Soy bueno (a) resolviendo problemas.				
49.	Par mí es difícil esperar mi turno.				
50.	Me divierte las cosas que hago.				
51.	Me agradan mis amigos.				
52.	No tengo días malos.				
53.	Me es difícil decirle a los demás mis sentimientos.				
54.	Me disgusto fácilmente.				
55.	Puedo darme cuenta cuando mi amigo se siente triste.				
56.	Me gusta mi cuerpo.				
57.	Aún cuando las cosas sean difíciles, no me doy por vencido.				
58.	Cuando me molesto actúo sin pensar.				
59.	Sé cuando la gente está molesta aún cuando no dicen nada.				
60.	Me gusta la forma como me veo.				

Anexo 3

Matriz de selección y análisis de la información

Fase de análisis de información

Grupo Poblacional: Grado 7 No. de Participantes: 17 Técnicas Aplicadas: observación participante y test

CATEGORIAS DEDUCTIVAS	CODIFICACIÓN DE INFORMACIÓN	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL III
	Reportes Verbales		Antes y durante la intervención	Elementos que permiten potenciar la IE
Intrapersonal	<p><u>Autoconciencia emocional</u> Codificación: CONCIEMO</p> <p>Sesión uno</p> <p>1 juego</p> <p>Al momento de coger los materiales lo hacen ordenadamente sin empujarse.</p>	<p><u>Autoconciencia emocional</u> Codificación: CONCIEMO</p> <p>Sesión uno</p>	<p><u>Autoconciencia emocional</u></p> <p>Antes</p> <p>Se evidencia que los estudiantes no logran identificar las emociones, especialmente cuando se encuentran enojados, donde expresan que están bien, pero sus gestos y</p>	<p>Juegos cooperativos</p> <p>Permitieron que los estudiantes interactúen frecuentemente, donde recurrían al dialogo constante, además, al no tener el aspecto competitivo, generaba en los estudiantes mayor</p>

	<p>Un estudiante va a otro grupo y les quita un marcador a sus compañeros, los integrantes del grupo se enojan y le dicen que se los devuelva, el estudiante se ríe, e inmediatamente le responde los integrantes diciéndole que les da rabia que cojan los materiales asignados que eso les molesta y dificulta su concentración.</p> <p style="text-align: center;">CONCIEMO</p> <p>Algunos estudiantes de género masculino al momento de ejecutar el paso de la cumbia se enojan, hay momentos que evidencian rabia en el desplazamiento, pero no empujan y no agraden a sus compañeros, CONCIEMO solo se observa en sus gestos faciales agresividad.</p> <p>Algunos estudiantes reflexionan acerca de las imágenes dando a conocer que les disgusta la mirada de enojo y desesperación que les provoca miedo, CONCIEMO expresando que ellos no permitirían que alguien</p>	<p>Los integrantes del grupo se enojan y le dicen que se los devuelva, el estudiante se ríe, e inmediatamente le responde los integrantes diciéndole que les da rabia que cojan los materiales asignados que eso les molesta y dificulta su concentración.</p> <p style="text-align: center;">CONCIEMO</p> <p>Algunos estudiantes de género masculino al momento de ejecutar el paso de la cumbia se enojan, hay momentos que evidencian rabia en el desplazamiento, pero no empujan y no agraden a sus compañeros,</p> <p style="text-align: center;">CONCIEMO</p> <p>Algunos estudiantes reflexionan acerca de las imágenes dando a conocer</p>	<p>miradas demuestran agresividad, desencadenando en peleas y agresiones físicas.</p> <p style="text-align: center;">Los estudiantes evidencian enojo y estados de ánimo negativos expresando frecuentemente que se encuentran aburridos, pero no identifican el motivo por el cual se encuentran alterados.</p> <p>Los estudiantes se alteran rápidamente por simples miradas y no identifican la razón de su molestia, expresando que no les gusta que los vean, lo cual conlleva a confrontaciones y peleas.</p> <p style="text-align: center;">Los estudiantes frecuentemente durante</p>	<p>bienestar por lo que no se tensionaban para ganar los juegos, simplemente disfrutaban el desarrollo del mismo, es decir, no había presencia de estrés beneficiando la comunicación entre los integrantes de los grupos. También es importante destacar que contribuía a los procesos empáticos puesto que en muchas ocasiones cuando un estudiante no podía realizar un movimiento o se le dificultaba, sus compañeros no lo aislaban, recurriendo a integrarlo y colaborarle explicándole la manera más fácil de realizar el</p>
--	--	---	---	--

	<p>los vea así diciendo que pobres que no saben lo que les espera.</p> <p>Los estudiantes dialogan frecuentemente para definir la estructura del mapa mental, cada estudiante aporta sus ideas las cuales son tenidas en cuenta plasmándolas en el mapa mental.</p> <p>Sesión 2</p> <p>2 juego</p> <p>Las mujeres proponen con una actitud positiva que quieren conformar un grupo de mujeres para ponchar a los hombres, expresando que ellas pueden también hacer las cosas de los hombres. CONCIEMO</p> <p>Al momento de conformar los grupos se molestan los hombres se enojan alegando que les ganan a los compañeros. CONCIEMO</p> <p>Posteriormente dialogan en grupo y acceden jugar con sus compañeras.</p>	<p>que les disgusta la mirada de enojo y desesperación que les provoca miedo, CONCIEMO</p> <p>Sesión 2</p> <p>Quieren conformar un grupo de mujeres para ponchar a los hombres, expresando que ellas pueden también hacer las cosas de los hombres. CONCIEMO</p> <p>Al momento de conformar los grupos se molestan los hombres se enojan alegando que les ganan a los compañeros. CONCIEMO</p>	<p>las clases se encuentran inquietos, donde de forma intercalada salen al baño de la institución y solicitan tomar agua, dando a conocer que no saben la razón de su ansiedad.</p> <p>Se evidencia que cuando se generan preguntas entre compañeros del mismo curso, se responden con rabia evidenciándose en sus rostros dicha emoción, lo cual, desencadena en peleas o confrontaciones verbales.</p> <p>Los estudiantes frecuentemente evidencian desesperación, lo cual genera enojo, sin causa alguna, cuando tienen que cumplir con sus labores escolares,</p>	<p>movimiento, por lo que se observó que no había estudiantes que se aislaba de los grupos.</p> <p>La creatividad</p> <p>Esta contribuyo a que los estudiantes aprendan a ver los problemas desde diferentes perspectivas con el propósito de darle solución. Incidiendo en mayor parte en las subcategorías de solución de problemas, asertividad y autoconocimiento, puesto que los estudiantes recurrían a reflexionar e interiorizar para luego comunicar las ideas de una forma</p>
--	--	--	---	---

	<p>En el caso de las mujeres todas tratan de liderar el juego en su respectivo grupo cuando se le cae el balón al suelo se ríen expresan que se sienten contentas y no se molestan. CONCIEMO En cuanto a los hombres lidera solo un estudiante a su grupo y en el momento que se le cae el balón al piso o ponchan a uno de sus integrantes se enojan demasiado CONCIEMO pero no agreden a nadie de sus compañeros.</p>	<p>Se ríen expresan que se sienten contentas y no se molestan. CONCIEMO</p> <p>en el momento que se le cae el balón al piso o ponchan a uno de sus integrantes se enojan demasiado CONCIEMO</p> <p>Los estudiantes dan a conocer que las cosas que les hace dar rabia es que algunos compañeros los molesten cuando están en clases, también cuando están de malgenio dejando en claro que preferirían que no les hagan chistes cuando están en esos estados. CONCIEMO</p>	<p>dicho enojo lo desahogan con sus compañeros.</p> <p>Cuando algo no sale como está planeado por parte de los estudiantes tienden a enojarse, tanto en el aspecto académico, deportivo o recreativo, expresando su molestia por medio de insultos y golpes a los pupitres, también arrojando sus cuadernos contra la pared y con sus compañeros.</p>	<p>adecuada, dándoles mayor claridad al momento de resolver los inconvenientes que se presentaron durante el juego.</p> <p>Evitando que dichas acciones sean trasladadas a sus compañeros.</p>
--	---	--	---	--