

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA
EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA

AUTOR:

LIC. MERA MALDONADO DIANA ELIZABETH

TUTOR:

CÓRDOVA MORAN JORGE ANTONIO MGS.

Milagro, Febrero 2024

Aprobación del director del Trabajo de titulación

Yo, **Jorge Antonio Córdova Morán** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Diana Elizabeth Mera Maldonado**, cuyo tema es **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**, que aporta a la Línea de Investigación **DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE** previo a la obtención del Grado Magíster en Educación Básica. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 23 de febrero del 2023



JORGE ANTONIO
CORDOVA MORAN

Jorge Antonio Córdova Morán
C.I.: 0917629974

Derechos de autor

Sr. Dr.
Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Yo, Diana Elizabeth Mera Maldonado en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este proyecto de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magíster en Educación Básica, como aporte a la Línea de Investigación **DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE** de conformidad con el Art.114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 8 de abril del 2023



Diana Elizabeth Mera Maldonado
C.I.: 0706819737

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y
POSGRADO DIRECCIÓN DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
BÁSICA**

En la Dirección de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los diecinueve días del mes de marzo del dos mil veinticuatro, siendo las 10:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. MERA MALDONADO DIANA ELIZABETH, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: TOMALA SALVATIERRA ANGELO MIGUEL, Presidente(a), MALDONADO CISNEROS GERMÁN ARTURO en calidad de Vocal; y, Ing. RUIZ RUIZ INGRID NINOSHKA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **88.17** equivalente a: **MUY BUENO**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 11:00 horas.



ANGELO MIGUEL
TOMALA
SALVATIERRA

TOMALA SALVATIERRA ANGELO MIGUEL
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



GERMÁN ARTURO
MALDONADO CISNEROS

MALDONADO CISNEROS GERMÁN ARTURO
VOCAL



INGRID NINOSHKA
RUIZ RUIZ

Ing. RUIZ RUIZ INGRID NINOSHKA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



DIANA ELIZABETH
MERA MALDONADO

LIC. MERA MALDONADO DIANA ELIZABETH
MAGISTER

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo de investigación con mucho cariño y amor a Dios, mi esposo e hijo, mi padre y mi hermano, junto con mi ángel guardián “mi madre”, quienes son los pilares fundamentales en mi trayecto de vida, ellos han estado en mis alegrías y dificultades, además me dan su apoyo incondicional y la motivación a seguir en la lucha y cumplimiento de mis metas.

Agradecimiento

El presente trabajo de investigación se realizó bajo la guía del Magister Jorge Córdova, a quien le expreso mi profundo agradecimiento, por hacer posible la realización de este estudio. Además, agradezco por la paciencia, tiempo y dedicación que tuvo para que esta investigación sea de éxito.

También manifiesto en este escrito a las personas que son pilar en mi vida: A Dios por brindarme la oportunidad de vivir, por permitirme llegar a este paso tan importante en mi vida; a mi esposo por su apoyo incondicional y estar conmigo en cada caída y alegría; y a personas anónimas que me apoyaron de una u otra manera en la elaboración del trabajo de investigación.

Índice de Contenidos

Aprobación del director del Trabajo de titulación.....	II
Derechos de autor	III
Acta de sustentación	IV
Dedicatoria	V
Agradecimiento	VI
Índice de Contenidos.....	VII
Índice de Tablas	IX
Resumen	X
Abstract	XI
Introducción	2
CAPÍTULO I: Problema de la investigación	5
<u>1.1 Planteamiento del problema.....</u>	<u>5</u>
<u>1.2 Formulación y sistematización del problema</u>	<u>7</u>
<u>1.3 Objetivo general</u>	<u>8</u>
<u>1.4 Objetivos específicos</u>	<u>9</u>
<u>1.5 Justificación</u>	<u>9</u>
<u>1.6 Formulación de hipótesis o idea a defender y determinación de variables</u>	<u>10</u>
CAPÍTULO II: Marco Teórico Referencial.....	11
<u>2.1 Antecedentes de la investigación</u>	<u>11</u>
<u>2.2 Bases teóricas y conceptuales de la investigación.....</u>	<u>14</u>
2.2.1 Estrategia Lúdica	14
2.2.1.1 Objetivo de las estrategias lúdicas.....	15
2.2.1.2 Importancia de las actividades lúdicas.	15
2.2.1.3 Beneficios de las actividades lúdicas.	17
2.2.1.4 Mediación de las TIC con las estrategias lúdicas.	17
2.2.2. El juego didáctico	17
2.2.3 Inteligencia emocional.....	18
2.2.3.1 Tipos de inteligencia emocional.....	20
2.2.3.2 Ventajas y desventajas de la inteligencia emocional	21

2.3 Bases legales que fundamentan el estudio	22
CAPÍTULO III: Marco Metodológico.....	24
3.1.Enfoque, alcance, modalidad, tipo de estudio y diseño de investigación.	24
3.1.1. Método deductivo.....	25
3.1.2. Método inductivo.....	26
3.1.3. Método Analítico	26
3.1.4. Método Sistémico	27
3.2.Población y muestra.....	32
3.3.Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	33
3.3.1. Entrevista.....	33
3.3.2. Grupo Focal.....	34
3.4.Técnica de análisis de datos.....	37
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	38
4.1 Análisis descriptivo de los resultados.....	38
CAPÍTULO V: Propuesta	45
5.1 Título de la propuesta	45
5.2 Justificación.....	45
5.3 Objetivos de la Propuesta	46
5.3.1 Objetivos General de la propuesta	46
5.3.2 Objetivos Específicos	46
5.4 Aspecto Teórico de la propuestaFundamentación teórica	47
5.5 Factibilidad de su aplicaciónFactibilidad Técnica.....	49
5.6 Descripción de la propuesta.....	49
CAPÍTULO VI: Conclusiones y Recomendaciones.....	50
Conclusiones.....	50
Recomendaciones	51
Referencias Bibliográficas	52

Índice de Tablas

Tabla 1: Matriz de operacionalización de la variable independiente	31
Tabla 2: Matriz de operacionalización de la variable dependiente	33
Tabla 3: Cuadro de los resultados obtenidos en la entrevista realizada a los estudiantes por medio de la técnica de grupos focales.....	41
Tabla 4: Cuadro de los resultados obtenidos en la entrevista realizada a los docentes que imparten clases en quinto grado de educación general básica	43

Resumen

El presente trabajo de investigación trata sobre las *Estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Daniel Córdova Toral* y tiene como objetivo analizar la aplicación de dichas estrategias y su influencia en la inteligencia emocional. Se trata de una investigación campo, de carácter no experimental y transversal. Se han aplicado entrevistas a docentes y se ha trabajado con un grupo focal formado por los estudiantes que asisten regularmente a clases, en la jornada vespertina, quienes proporcionaron la información relevante utilizada. Los datos obtenidos luego de ser analizados permitieron llegar a las siguientes conclusiones: las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes, lo que ha permitido evidenciar que su uso fomenta actitudes y capacidades que propician un desarrollo integral, los docentes no aplican estrategias lúdicas que involucren la inteligencia emocional por desconocimiento y porque no lo consideran relevante, a partir de ello, resultaron las recomendaciones y entre éstas surge la necesidad de proponer una guía didáctica de uso docente, misma que incluye diversas estrategias metodológicas en contribución al desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes.

Palabras clave: estrategia, lúdica, emocional, enseñanza, didáctica aprendizaje.

Abstract

This research work deals with *Playful strategies to develop the emotional intelligence of fifth grade students at the Daniel Córdova Toral School of Basic General Education* and aims to analyze the application of these strategies and their influence on emotional intelligence. It is a field of research, non-experimental and transversal in nature. Interviews have been carried out with teachers and work has been carried out with a focus group made up of students who regularly attend classes in the evening, who will provide the relevant information used. The data obtained after being analyzed allowed us to reach the following conclusions: recreational strategies contribute to the development of students' emotional intelligence, which has made it possible to show that their use promotes attitudes and abilities that promote comprehensive development, teachers do not apply ludic strategies that involve emotional intelligence due to lack of knowledge and because they do not consider it relevant, from this, the recommendations resulted and the need to propose a didactic guide for teaching use emerged, which includes various methodological strategies in contribution to the development of emotional intelligence in students.

Keywords: strategy, playful, emotional, teaching, didactic learning.

Introducción

En el contexto educativo actual, en el que es esencial el enfoque en el desarrollo integral de los estudiantes, la presente investigación se embarca en un análisis profundo de las estrategias lúdicas y su impacto potencial en el fomento de la inteligencia emocional, que es reconocida como una habilidad fundamental para el éxito personal y académico. Este estudio se sumerge en diversas estrategias lúdicas, desde juegos didácticos hasta actividades recreativas, con el objetivo de identificar prácticas efectivas que no solo promuevan el disfrute durante el aprendizaje, sino que también contribuyan al fortalecimiento de las habilidades emocionales de los estudiantes.

Al examinar cómo las estrategias lúdicas pueden convertirse en vehículos para el desarrollo emocional, este trabajo se centra en proporcionar ideas sobre la intersección entre el juego y la inteligencia emocional en entornos educativos. Al abordar esta temática, se pretende no solo enriquecer la comprensión teórica de estas actividades; sino también, llegar a orientaciones prácticas para educadores y profesionales interesados en potenciar las habilidades emocionales de los estudiantes a través de métodos innovadores y motivadores.

La característica principal que se considera en esta investigación, con relación al problema identificado son: la ausencia de estrategias emocionales por parte de los miembros de su entorno, familiares y docentes; la crisis de inseguridad presente y la migración de las familias, estos factores influyen de manera negativa en su disciplina, provocando problemas conductuales y una mala convivencia escolar. De igual modo la limitada formación y capacitación de docentes en el área de contención emocional se ve reflejado en la carencia de apoyo emocional del docente al alumno.

Esta investigación de índole socioeducativa surge con el propósito fundamental de evidenciar la trascendental importancia de las estrategias lúdicas en el contexto educativo, específicamente en el desarrollo y fortalecimiento de la inteligencia emocional. La relevancia de este estudio radica en la comprensión de cómo las actividades lúdicas pueden desempeñar un papel determinante en la formación integral de los individuos, extendiéndose más allá de la mera adquisición de conocimientos académicos. Al explorar y destacar la conexión intrínseca entre el juego y las habilidades emocionales, esta investigación busca llenar un vacío en la comprensión actual de las prácticas pedagógicas que pueden influir positivamente en el bienestar emocional de los estudiantes.

El enfoque de esta investigación es cualitativo, de tipo descriptivo y para obtener la información requerida se aplicaron entrevistas, orientadas hacia el desempeño docente en relación con las estrategias metodológicas empleadas para cultivar la inteligencia emocional en sus estudiantes. Durante este proceso, se registraron las opiniones e ideas de los docentes que imparten clases en el grado y de los estudiantes, entre otros aspectos. El propósito fue comprender cómo las estrategias lúdicas se integran dentro del marco pedagógico y cómo impactan en el desarrollo emocional de los educandos.

En el capítulo 1 se integró el problema con su planteamiento, formulación y sistematización, cuyo objetivo es determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral, se encuentra, además, los objetivos específicos, la justificación y formulación de hipótesis y la determinación de variables.

En el capítulo 2 se incluyó en el marco teórico referencial: los antecedentes de la investigación y las bases teóricas y conceptuales de la investigación, donde constan todas las variables conceptualizadas y finalmente las bases legales que fundamentan el estudio propuesto.

En el capítulo 3 describe el marco metodológico, compuesto por: el enfoque, alcance, modalidad, tipo de estudio y diseño de investigación, los métodos empleados en la presente investigación, la operacionalización de variables, la población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de la información.

En el capítulo 4 presenta el análisis descriptivo de los resultados y la reflexión de los mismos.

En el capítulo 5 contiene la propuesta con su justificación, objetivo general y objetivos específicos, el aspecto teórico de la propuesta, factibilidad de su aplicación, su descripción y el enlace de la propuesta elaborada

Finalmente, en el capítulo 6 se incluyen las conclusiones y recomendaciones obtenidas del presente proyecto ejecutado.

Capítulo I: Problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

Es importante formar a los estudiantes en emociones desde los primeros años de escolaridad, para los cuales, es necesario que los docentes dominen varias estrategias lúdicas para estimular estas competencias; por lo que, se debe cambiar el modelo educativo, transitando de un modelo tradicional a un modelo activo con enfoque humanista.

Al respecto, un estudio de las Naciones Unidas (2020), reconoce el impacto de la pandemia de COVID-19 en el ámbito educativo, provocando altos índices de rezago escolar, ante esta situación, se plantean cuatro acciones específicas para la recuperación de los conocimientos en un corto plazo, por tal motivo, se insta a los gobiernos de todo el mundo a priorizar la agenda educativa como un tema fundamental en la esfera pública. Las acciones son: reincorporar a los niños y niñas que suspendieron sus estudios, restablecer el nivel de aprendizaje perdido, garantizar el cuidado de la salud mental de los estudiantes, finalmente, reconocer, respaldar y capacitar al personal docente.

UNICEF (2019) indica que los niños tienen su propio proceso de aprendizaje. Por lo que, los recursos educativos convencionales, son uno de los puntos más relevantes que reducen las mejoras significativas en los resultados de aprendizaje; por lo que, se requiere un cambio de paradigma que ponga al estudiante en el centro del proceso educativo. En el informe describe lo siguiente: Un enfoque más centrado en la potenciación de los logros educativos, especialmente al respaldar el desarrollo de habilidades en los jóvenes, como aprendices capaces

de adaptarse a diferentes contextos personales, sociales, académicos y ambientales (pp. 4)

En Ecuador, la UNESCO en el año 2021, presenta una caja de herramientas para la educación, que es el resultado de procesos participativos con organizaciones públicas y privadas que tienen como objetivo principal la transformación de la educación porque aspira a formar alumnos capaces de transformar no solo su entorno educativo, sino también la sociedad en su conjunto, reconfigurando el plan de estudios como un medio para cambiar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles convertirse en líderes de una nueva generación arraigada en valores de justicia y libertad. (UNESCO, 2021)

Bolívar (2018) publica una guía metodológica sobre la implementación de estrategias lúdicas en Ecuador. Este documento recopila recursos educativos y respalda estudios que indican que el contenido del currículo ejecutado por medio de actividades lúdicas es un método efectivo para educar y fomentar el aprendizaje de manera práctica. Se destaca que el modelo lúdico propone un enfoque vinculado a la realidad y a la creatividad humana, por lo que es muy importante que los docentes retomen la elaboración de recursos didácticos que estimulen el juego trabajo en sus aulas.

Según el Currículo Priorizado del Ministerio de Educación del Ecuador (2020), que se enfoca en el desarrollo de las competencias comunicacionales, digitales y socioemocionales para la educación general básica, establece que las competencias emocionales abarcan el conjunto de conocimientos, aptitudes, habilidades y actitudes fundamentales para entender, expresar y manejar apropiadamente los aspectos vinculados a las emociones (Ministerio de Educación, 2021, pp.9). Los niños y adolescentes aprenden

conceptos, valores, actitudes y habilidades que les ayudan a entender y controlar sus emociones, su identidad personal, a cuidar de los demás con relaciones positivas, a resolver problemas difíciles, y que todas estas competencias contribuyen al desarrollo integral del estudiante y a la reducción de diversas formas de violencia tanto en entornos educativos como sociales. (Castro, 2019).

Los niños y niñas que deben desarrollar la inteligencia emocional presentan problemas de conducta, baja tolerancia a la frustración, comportamiento agresivo con sus compañeros, además, la carencia del apoyo afectivo de sus representantes y docentes, por tal motivo, se les debe fomentar un proceso de pensamiento emocional, “empatía”, emoción básica para cualquier relación humana, debido a que favorece la construcción de espacios de paz en la sociedad, comunidad y familia a partir del conocimiento propio de las emociones y la capacidad de manejarlas sin afectar a otros. Vásquez (2022) menciona que usar estrategias lúdicas que estimulen la sensación, el descubrimiento, el compañerismo, la expresión y la fantasía de los niños para mejorar sus emociones. Reconociendo esta realidad educativa y la importancia de implementar enfoques de enseñanza-aprendizaje que comprometan a los alumnos y, a su vez, contribuyan a su progreso personal, social y educativo, el presente trabajo profundiza el uso de estrategias lúdicas usando el juego y recursos didácticos como herramientas para generar impacto positivo en el desarrollo de competencias educativas.

1.2 Formulación y sistematización del problema

La pregunta central de nuestra formulación del problema es:

¿En qué medida la aplicación de **estrategias lúdicas** influye en el desarrollo de la **inteligencia emocional** de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Escuela de

Educación Básica Daniel Córdova Toral?

Se procedió a la sistematización del problema en dónde se establece tres preguntas fundamentales que permitirán alcanzar los objetivos específicos

- ¿Cómo se conceptualiza teóricamente la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes?
- ¿Qué actitudes de **inteligencia emocional** demuestran los estudiantes, a partir de la aplicación de estrategias metodológicas en quinto grado de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral?
- ¿Cómo se diseña la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de las competencias emocional de los estudiantes?

Mediante el desarrollo de esta investigación se pretende defender las siguientes ideas

- Existen estrategias metodológicas idóneas para fomentar el desarrollo y mejoramiento de la inteligencia emocional
- Las actitudes de los estudiantes dependen de la inteligencia emocional que viene desarrollando con la intervención de estrategias metodológicas.
- Las estrategias lúdicas propuestas al docente para que se apliquen en el aula, permiten el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica.

1.3 Objetivo general

Determinar de qué manera la aplicación de **estrategias lúdicas** influye en el desarrollo de la **inteligencia emocional** de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica

Daniel Córdova Toral.

1.4 Objetivos específicos

- Determinar la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en quinto grado de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral.
- Identificar las actitudes de **inteligencia emocional** demostradas por los estudiantes, a partir de la aplicación de estrategias metodológicas en quinto grado de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral.
- Diseñar una guía de estrategias lúdicas dirigida al docente para el desarrollo de las competencias emocionales de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral.

1.5 Justificación

La presente investigación se realiza ante la necesidad presentada en el salón de clases, los estudiantes deben desarrollar la inteligencia emocional, la misma, que es un factor indispensable en el desarrollo integral de los niños, como lo menciona Vergara et al (2021) la inteligencia emocional es la habilidad humana para enfrentar los problemas cotidianos. En el contexto social en el que se desenvuelven los estudiantes, se observa un escaso o nulo interés en la salud mental, así como la presencia de violencia, crimen y un aumento de la marginación y el acoso escolar, factores que han contribuido a la disminución del bienestar psicosocial.

En América Latina y el Caribe hay un gran problema para fomentar y fortalecer la inteligencia emocional de los niños y adolescentes, lo que los hace tener baja autoestima, ansiedad, pensamientos irracionales, trastornos psicosomáticos, sentimientos de inferioridad,

falta de autocontrol, baja tolerancia a la frustración, inestabilidad emocional e incapacidad para defender sus intereses, entre otros. Estas consecuencias se originan en experiencias vividas en entornos inapropiados para su desarrollo, lo que ha limitado su capacidad de adaptación efectiva al entorno en el que se desenvuelven (Yslado et al., 2019).

La presente investigación propone una guía de estrategias lúdicas que sea de uso docente para desarrollar la inteligencia emocional a los estudiantes de quinto grado de educación básica, como lo indica Sánchez, Perdomo y Matos (2016). Las estrategias lúdicas son actividades que usan el juego como medio para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Mediante juegos y actividades recreativas, estas estrategias fomentan el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales en los alumnos, ofreciendo un impulso integral en su crecimiento y aprendizaje. Así mismo, Vygotsky (1978) manifiesta que el juego actúa como un motor que permite regular las emociones, expresar pensamientos y sentimientos, concentrarse y prestar atención de una manera divertida. El autor lo describe como una 'herramienta social y cultural'. Por eso, el estudio actual usa esta metodología educativa porque ayuda al estudiante a mejorar sus habilidades emocionales.

1.6 Formulación de hipótesis o idea a defender y determinación de variables

Las estrategias lúdicas fomentan el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica.

Variable Independiente: Estrategia Lúdica.

Variable Dependiente: Inteligencia Emocional

Capítulo II: Marco Teórico Referencial

2.1 Antecedentes de la investigación

García y Navarrete (2022) mencionan que realizar actividades lúdicas dentro del ámbito educativo de estudiantes en Ecuador, tiene un impacto directo en el crecimiento y la identificación de las emociones. Los hallazgos obtenidos de esta investigación señalan una solución práctica para abordar esta problemática, la cual implica la creación de una estrategia lúdica fundamentada en un conjunto estructurado de actividades. Así, este avance es relevante porque favorece el progreso de las habilidades emocionales.

Cardona & Manchola (2022) en su investigación titulada “Conectando mis Emociones :estrategia psicopedagógica para analizar el desarrollo de las competencias emocionales de los niños del grado transición de la Institución Educativa la Sierra de la ciudad de Medellín” (p. 1), se plantearon como objetivo general analizar el nivel de desarrollo de las competencias emocionales de los niños, mediante una estrategia psicopedagógica, llegando a la conclusión de que los niños toman conciencia de sus propias emociones, por tanto, la docente debe indagar, escuchar y observar para crear y diseñar ambientes que promuevan experiencias integrales. Por lo anterior, resulta de gran interés flexibilizar el currículo e incorporar propuestas que favorezcan la educación emocional de los estudiantes. Esos hallazgos son importantes para esta investigación porque evidencian la importancia crucial del aprendizaje emocional en los procesos de enseñanza aprendizaje y su potencial aplicación en el desarrollo de competencias emocionales.

Según Mier (2021) el desarrollo de la inteligencia emocional se ha vuelto un tema de creciente importancia en la educación a nivel global. El objetivo de este estudio consistió en reforzar el avance de la inteligencia emocional a través de la implementación de la disciplina positiva, haciendo uso de actividades lúdicas en equipo. Este estudio se aplicó en Colombia a un

grupo de 20 estudiantes que cursaban el grado de transición, la estrategia pedagógica basada en la disciplina positiva, utilizada en este proyecto de investigación, permitió la identificación de diversos factores que ejercen influencia en la vida cotidiana de los niños, por tanto, este estudio proporciona valiosa información para investigaciones futuras.

Rosero-Morales, et al. (2021) enfocan su estudio en examinar la inteligencia emocional en un entorno que sigue a la pandemia de COVID-19, utilizando la metodología de análisis de contenido para extraer ideas centrales presentes en los trabajos relevantes. Los resultados obtenidos en esta investigación indican la importancia central de desarrollar la inteligencia emocional como un medio para afrontar los impactos de la pandemia. Basándonos en esta contribución, se concluye que este estudio pone de manifiesto la significativa relevancia del aprendizaje emocional en los procesos educativos. No obstante, es esencial destacar que la extensión de la labor presentada se encuentra restringida debido a su enfoque en un entorno inmediato posterior a la pandemia. Por consiguiente, resulta fundamental ampliar la investigación en un contexto de funcionamiento habitual actual.

León-Castro, et al. (2023). Esta investigación tiene lugar en el ámbito educativo, en el cual se plantean diversas estrategias de carácter socioemocional desde las etapas iniciales del proceso escolar, el enfoque de esta investigación se enmarca en una descripción de tipo documental, con un diseño bibliográfico que hace referencia al empleo de herramientas terapéuticas emocionales, incluyendo el uso de marionetas, centrándose en la utilización de 18 recursos tangibles como los títeres para fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional. Aunque se relaciona con este estudio por desarrollarse en el ámbito educativo cabe destacar que no se dirige específicamente al quinto grado de educación básica por lo que es necesario ampliar el estudio y contextualizar la presente investigación.

La investigación realizada por Bacca- Araujo, et al. (2020) se enfoca en la etapa de la adolescencia, centrándose en la temática de la inteligencia emocional, en esta propuesta se plantean estrategias lúdicas como herramientas para abordar el tema desde una perspectiva teórica del aprendizaje moderno teniendo en cuenta los parámetros de la gamificación, estableciendo tres fundamentos esenciales como la identificación de las emociones, su función y la gestión adecuada de estas dentro del proceso de desarrollo psicoafectivo. Este enfoque se basa en las experiencias de los adolescentes como punto de partida para su estudio, lo que resalta la necesidad de realizar investigaciones similares para estudiantes de quinto año de educación general básica.

Investigaciones realizadas por Mejía et al. (2022) tienen como objetivo establecer enfoques de juego corporal destinados a enriquecer la educación emocional de niños de 4 y 5 años en la escuela de educación básica Benjamín Rosales Aspiazu. Las estrategias identificadas en este estudio se refieren a una serie de actividades lúdicas que implican el uso del cuerpo y están diseñadas para promover el desarrollo de emociones específicas, como la confianza en uno mismo, el control de la agresividad, la empatía y el entusiasmo, estas estrategias representan una contribución significativa en el fortalecimiento de la educación y el desarrollo de competencias emocionales. Por tanto, esta información es trascendente para la presente investigación.

La presente investigación hace mención a las estrategias lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades sociales en niños. Este estudio se llevó a cabo utilizando el método de revisión de literatura, con una técnica de búsqueda y revisión bibliográfica actualizada, lo cual permite deducir que las estrategias lúdicas se destacan como las más apropiadas y efectivas para que los niños de quinto año de educación general básica adquieran y mejoren sus habilidades emocionales de manera exitosa, lo que les facilita la adaptación a la sociedad en la que se desenvuelven (Rabasco, et al. 2023).

2.2 Bases teóricas y conceptuales de la investigación

2.2.1 Estrategia Lúdica

Las estrategias lúdicas se relacionan con la inherente capacidad humana de experimentar alegría, satisfacción y entretenimiento, siendo elementos fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se considera que cuando se integran en actividades pedagógicas, potencian el desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo de los niños. Una estrategia lúdica pretende mejorar la inteligencia emocional de los estudiantes, facilitándoles reconocer, entender y manejar sus emociones de forma eficaz (Villalva & Copo, 2020).

López y Ramos (2021) mencionan que, al implementar actividades con un enfoque lúdico, utilizando la metodología “sin mesa y sin sillas se aprende mejor” (p.25), se evidencia que los resultados promueven un desarrollo integral. Esto se refleja en el fortalecimiento de habilidades sociales, físicas y cognitivas. Por lo que entornos lúdicos musicales, el contar con un libre movimiento, favorecerían a este desarrollo.

Según Nuñez (2002) la estrategia lúdica se presenta como un enfoque ante la rutina diaria, una mentalidad hacia la vida misma. Se manifiesta en los entornos habituales como una forma de interactuar con la vida, generando felicidad y cultivando una sensación de relajación a través de actividades simbólicas e imaginativas que acompañan al juego. Las

manifestaciones lúdicas se convierten en un recurso educativo dentro del aprendizaje y en una estrategia de investigación, dentro de un entorno pedagógico creado para estimular la creatividad desde el valor de la libertad y autonomía.

2.2.1.1 Objetivo de las estrategias lúdicas.

La implementación de estrategias lúdicas tiene como objetivo mejorar el estado emocional de los estudiantes, se busca que, a través del juego y la diversión, los estudiantes experimenten emociones positivas y desarrollen habilidades para manejar las emociones negativas, estas estrategias buscan crear un ambiente agradable en el aula donde los estudiantes puedan aprender jugando y realizando diversas actividades lúdicas. Los juegos contribuyen en el aprendizaje de los niños, generando espacios dinámicos y mejorar la transición entre grados, se adaptan a cualquier persona y contexto. Es importante destacar que estas actividades deben cumplir con una serie de normas de convivencia y ser diseñadas de manera pedagógica para que sean efectivas en el proceso de enseñanza (Rosales y Martínez, 2020).

2.2.1.2 Importancia de las actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo y reconocimiento de emociones en los estudiantes. A través del juego y la diversión, se crea un ambiente propicio para explorar y expresar emociones. A lo largo de la historia, las actividades lúdicas han estado estrechamente ligadas a entornos educativos, lo que permite que el juego integre aspectos fundamentales del proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta de gran importancia en la metodología educativa. Así, las actividades lúdicas también generan la relación interpersonal en un contexto de comunicación, que ayuda a aumentar la participación

en juegos y actividades donde los niños aprenden a colaborar en grupo, a expresarse de manera eficaz y a desarrollar habilidades sociales como la empatía, la tolerancia y el respeto hacia los demás (Ministerio de educación, 2021, pp. 4).

Los estudiantes se integran al entorno que los envuelve, aprenden, se relacionan con los demás, comprenden las reglas y el modo de operar de la sociedad a la que pertenecen, mediante la actividad lúdica, que se considera como la forma natural de hacerlo. Asimismo, el juego es esencial en este proceso de integración social y debe fundamentarse en los principios básicos de la educación, tales como la formación integral y la participación (Castro, 2011).

La lúdica, además de ser una actividad divertida y graciosa, es una forma de desarrollar las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual, que son esenciales para nuestro ser como el psicológico, el físico, el intelectual y el social. El juego también contribuye al crecimiento, al desarrollo y al proceso educativo de la persona, al relacionarse con cada uno de estos aspectos. Desde la perspectiva física, el juego impulsa el desarrollo corporal y sensorial, descubriendo nuevas sensaciones, coordinando movimientos corporales, facilitando experiencias de dominio que fomentan la autoconfianza en los niños, y explorando sus capacidades sensoriales y motoras (Martínez y Rosales, 2020).

El juego ha sido visto por largo tiempo como una forma de enseñanza para preparar a los niños en destrezas que les servirían para afrontar las actividades del día a día. Su enfoque radica en cultivar habilidades a través de una participación emocional de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje creativo en una vivencia alegre y significativa (Candela y Benavides, 2020).

2.2.1.3 Beneficios de las actividades lúdicas.

Favorece el aprendizaje del estudiante al fomentar la investigación, el reconocimiento, el descubrimiento, el razonamiento y la búsqueda de soluciones, actividades que son esenciales para un adecuado proceso de aprendizaje. Además, un docente que incorpora el juego puede observar cómo el estudiante se involucra en las actividades propuestas con mayor felicidad, disposición y energía, ya que el disfrute del juego garantiza un ambiente propicio para un aprendizaje más efectivo y enriquecedor (Candela y Benavides, 2020).

- Motivación para aprender
- Predisposición para conocer nuevos temas
- Relacionarse de mejor manera con sus compañeros.

2.2.1.4 Mediación de las TIC con las estrategias lúdicas.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) pueden facilitar las estrategias lúdicas. Esto posibilita usar las herramientas digitales para generar experiencias lúdicas y fomentar el desarrollo emocional de los estudiantes. Se emplean actividades lúdicas como recursos pedagógicos para fortalecer la inteligencia emocional y mejorar el bienestar emocional de los alumnos. Estas estrategias se centran en el juego, la diversión y la integración de las TIC para crear vivencias que fomenten el desarrollo socioemocional de los estudiantes (Saul et al., 2023).

2.2.2. El juego didáctico

Se trata de una estrategia ampliamente empleada en todos los niveles educativos debido a sus múltiples beneficios, que involucran momentos de acción instintiva y de interpretación o asimilación lógica y abstracta de las experiencias vividas para alcanzar los objetivos

curriculares. El juego y el proceso de aprendizaje comparten diversos aspectos, como la motivación por superarse, la práctica y el entrenamiento que mejoran habilidades y capacidades, y la implementación de tácticas que llevan al éxito y ayudan a superar obstáculos. El enfoque lúdico presenta numerosas ventajas en la dinámica de enseñanza y aprendizaje al integrar factores que aumentan la concentración del estudiante en el contenido, facilitando así la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades (Enriquez, 2017).

Ciertamente, el empleo de textos narrativos, tales como cuentos, obras teatrales, canciones y trabalenguas, juega un papel fundamental en la educación inicial al potenciar el desarrollo del lenguaje oral. Este enfoque no solo facilita el proceso de aprendizaje, sino que también fomenta la participación de los docentes, permitiendo a los niños en edad preescolar explorar y descubrir su entorno de manera más efectiva. Asimismo, la intervención del docente les permite explorar y conocer su entorno a través del juego, que es una de las principales estrategias educativas (Beltrán, 2023).

2.2.3 Inteligencia emocional

La inteligencia emocional se define como la habilidad de identificar, comprender y gestionar nuestras propias emociones y las de los demás de manera eficaz. Esto implica competencias como la autoconciencia emocional, la regulación emocional, la empatía y las habilidades sociales. Su importancia radica en su influencia sobre el éxito tanto en el ámbito personal como profesional, ya que incide en nuestras relaciones interpersonales, nuestra capacidad para tomar decisiones y nuestra habilidad para lidiar con el estrés y adaptarnos a diversas situaciones (Hernández & Dickinson, 2014).

La inteligencia emocional abarca una amplia gama de aspectos relacionados con las emociones y el pensamiento de un individuo. Se refiere a la habilidad para reconocer, comprender y gestionar las emociones propias y ajenas de manera eficaz (Cedeño et al., 2018). Este conjunto de habilidades requiere un profundo autoconocimiento emocional que permite identificar y comprender las propias emociones, así como sus causas y efectos. Asimismo, la inteligencia emocional implica la habilidad de regular las emociones de forma apropiada, lo que conlleva dominar los impulsos, manejar el estrés y adaptarse a distintas situaciones emocionales (Fernández, 2016).

Los docentes son los principales líderes emocionales del alumnado, lo que implica el hecho de actuar como ejemplo y modelo a imitar. El profesorado capaz de captar, comprender y regular las emociones de su grupo conseguirá el equilibrio emocional del mismo fomentando las habilidades de inteligencia emocional mediante programas de educación emocional que se integren en los currículos.

Hernández y Dickinson (2014) aseguran que la inteligencia emocional se compone de distintas características y atributos que habilitan a las personas para identificar, entender y regular sus propias emociones y las ajenas. Estas son algunas de las características clave:

Autoconciencia emocional: Se refiere a la capacidad de reconocer y comprender las emociones personales, así como estar consciente de cómo influyen en los pensamientos y acciones.

Autocontrol emocional: Implica la habilidad de manejar y regular las propias emociones de manera eficaz, evitando reacciones impulsivas o desmesuradas.

Automotivación: La habilidad para orientar y mantener el impulso hacia metas y objetivos personales, incluso en situaciones difíciles o desafiantes.

Empatía: La competencia para entender y compartir los sentimientos y perspectivas de los demás, lo que facilita las relaciones interpersonales y la comunicación efectiva.

2.2.3.1 Tipos de inteligencia emocional

Según Cano y Zea (2019) la inteligencia emocional se clasifica principalmente en dos categorías:

Inteligencia emocional intrapersonal: Se refiere a la capacidad de comprender y manejar las propias emociones. Esta área incluye habilidades como el reconocimiento de las emociones personales (autoconciencia emocional), la habilidad para regular las emociones de manera apropiada (autocontrol emocional), la capacidad de motivarse a sí mismo (automotivación) y la capacidad de evaluar honestamente las propias fortalezas y debilidades emocionales (autoevaluación).

Inteligencia emocional interpersonal: Este tipo de inteligencia emocional se enfoca en la competencia para entender y relacionarse eficientemente con los demás. Incluye competencias como la empatía (entender las emociones y perspectivas de los demás), la habilidad para crear y mantener relaciones saludables, la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la influencia social positiva.

2.2.3.2 Ventajas y desventajas de la inteligencia emocional

Fúnez (2023) menciona que la inteligencia emocional (IE) presenta una serie de beneficios considerables, aunque también puede conllevar ciertas desventajas. A continuación, se detallan algunas de cada categoría:

Ventajas

Manejo efectivo del estrés: La IE capacita a las personas para gestionar el estrés de manera más eficiente, lo que puede traducirse en una mejora tanto en la salud mental como física.

Relaciones más gratificantes: Aquellos con una IE elevada suelen disfrutar de relaciones interpersonales más satisfactorias y saludables, gracias a su capacidad para comprender y responder adecuadamente a las emociones de los demás.

Toma de decisiones más informadas: La IE facilita la toma de decisiones más reflexiva y empática, lo que puede resultar en elecciones más acertadas tanto en el ámbito personal como profesional.

Liderazgo efectivo: Los líderes con una IE desarrollada suelen ser más empáticos, inspiradores y capaces de motivar a sus equipos, lo que contribuye a un mejor desempeño y satisfacción laboral.

Desventajas

Sobrerregulación emocional: A veces, las personas con alta IE pueden sobre controlar sus emociones, lo que podría llevar a la represión de sentimientos auténticos o a parecer distantes emocionalmente.

Manipulación: Algunas personas pueden usar sus habilidades de IE para manipular a los demás, ya sea para obtener beneficios personales o para influir en las decisiones de otros de manera deshonesta.

Exceso de sensibilidad: Las personas con alta IE pueden ser más sensibles a los cambios emocionales en su entorno, lo que podría afectar su equilibrio emocional y su capacidad para funcionar efectivamente en situaciones estresantes.

Sobrevaloración de las emociones: En algunos casos, las personas con alta IE pueden dar demasiada importancia a las emociones en la toma de decisiones, lo que podría llevar a decisiones impulsivas o poco racionales.

2.3 Bases legales que fundamentan el estudio

En el código de la Niñez y Adolescencia (2003) de nuestro país considera el “Derecho a la educación” Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un Sistema educativo que:

1. Asegurar que cada niño y niña tenga la oportunidad de acceder y mantenerse en la educación básica, y que cada adolescente tenga acceso a la educación secundaria o su equivalente.
2. Desarrollar propuestas educativas flexibles y alternativas que se adapten a las necesidades individuales de todos los niños y adolescentes, con especial énfasis en aquellos con discapacidades, que trabajan o que enfrentan situaciones que requieren enfoques educativos más adaptados.
3. Asegure que los niños, niñas y adolescentes dispongan de profesores, materiales de enseñanza, laboratorios, espacios, infraestructura y recursos apropiados y disfruten de un entorno propicio para el aprendizaje. Este derecho abarca el acceso efectivo a la educación

inicial desde el nacimiento hasta los cinco años, y por ello se implementarán programas y proyectos abiertos y flexibles, adaptados a las necesidades culturales de los educandos; y que respete las creencias éticas, morales y religiosas de los padres y de los propios niños, niñas y adolescentes.

“Objetivos de los programas de educación” La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña, adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo (Código, 2016).

Después de revisar las normativas vigentes del código de la Niñez y Adolescencia (2003) de nuestro país considera el “Derecho a la educación” Es un derecho fundamental que los niños, niñas y adolescentes reciban una educación de alta calidad. Esto implica asegurar que todos tengan acceso y puedan permanecer en la educación básica, extendiéndose hasta la etapa de bachillerato para los adolescentes. Se proponen alternativas flexibles para atender las distintas necesidades de estos grupos, priorizando aquellos con discapacidad, los que trabajan o se encuentran en situaciones que requieren un enfoque educativo más específico. Además, se provee a los niños, niñas y adolescentes de profesores, materiales de enseñanza, laboratorios y entornos propicios para el aprendizaje. Este derecho abarca el acceso efectivo a la educación inicial desde el nacimiento hasta los cinco años. Para ello, se implementan programas y proyectos abiertos y flexibles, adaptados a las necesidades culturales de los educandos.

CAPÍTULO III: Marco Metodológico

3.1. Enfoque, alcance, modalidad, tipo de estudio y diseño de investigación.

En este capítulo, la investigación tiene un enfoque cualitativo dado que se enfoca en el análisis de relaciones sociales para dar sentido a eventos y describir los que ocurre en el proceso educativo (Sandín, 2003). En la indagación cualitativa no se predice o controla las variables, más bien se observa el día a día y se escucha a uno mismo y a los demás (Uttech, 2006). Siendo las estrategias cualitativas usadas para la recolección de datos mediante entrevistas y la documentación (Morales, 1992). En el presente estudio la información es obtenida mediante entrevistas y grupos focales que permite analizar diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto, donde se busca obtener una comprensión profunda y detallada de las competencias socioemocionales y cómo se desarrollan dentro del ámbito educativo.

La investigación aplicada tiene como objetivo el solucionar problemas relacionados con la producción, distribución, manejo de bienes y servicios. Esto se debe a la premura de mejorar, optimizar y maximizar el desarrollo de los sistemas tecnológicos, procesos estandarizados mediante el uso del conocimiento científico. En la investigación aplicada se tiene como finalidad el ofertar mejoras en proyectos de gestión, pedagogía y tecnología (Paniagua & Condori, 2018). Como es el caso del presente trabajo, porque tiene como propósito proponer una guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional, cuya intención es aportar para mejorar la práctica docente.

Por su nivel de profundidad es de tipo explicativa como lo menciona Ramos (2020) en este campo de estudio se buscan explicaciones y definiciones de eventos, se ha propuesto estructuras basadas en el análisis literario, dando lugar a la construcción de un modelo sistematizado, es decir,

la construcción de la realidad que se logra a través de la interacción subjetiva con los participantes dando lugar al sostenimiento de las bases para sustentar la causa y efecto de la inserción de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias emocionales.

La investigación de campo es un enfoque metódico que implica la recopilación de datos y la recolección de información directamente en el entorno o lugar donde ocurre el fenómeno de la investigación. Este enfoque permite a los investigadores observar y analizar situaciones, eventos o comportamientos en su contexto de la vida real, lo que a su vez puede proporcionar una comprensión más profunda y detallada de lo que está sucediendo (Sánchez et al., 2018). Por los medios para obtener los datos se infiere que es investigación de campo porque se obtiene la información de fuente primaria, para determinar la influencia del desarrollo de la inteligencia emocional en el aula.

Por la mayor o menor manipulación de variables es de carácter no experimental porque se desarrollan en un contexto natural y se obtiene los datos de forma directa para después analizarlos. Según el tipo de inferencia los métodos aplicados en la presente investigación son el deductivo, inductivo, analítico y sintético, porque permiten recoger datos y evidencias para el respectivo análisis y recabar nueva información sobre estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia emocional garantizando la obtención de resultados válidos y confiables.

3.1.1. Método deductivo

Se describe como "que actúa o se origina a través de pensamientos" y pensamiento se define como "proceso mediante el cual se avanza de manera lógica desde lo que es válido en todos los casos hacia situaciones particulares". Esta aproximación educativa implica que el proceso de adquisición de conocimiento se desarrolla desde conceptos amplios hacia situaciones concretas.

En consecuencia, el enfoque deductivo se materializa al exponer un principio teórico que conduce al planteamiento de una suposición específica (Álvarez et al., 2018, pp. 58).

3.1.2. Método inductivo

El concepto de enfoque inductivo, en contraste con el deductivo, se caracteriza por ser "aquello que se realiza a través de la inducción". Inducción se define como "la acción y el resultado de llevar a cabo la inducción", y en el contexto presente, inducir se interpreta como "extraer, a partir de observaciones o experiencias particulares, el principio general implícito en ellas". De este modo, el método inductivo se implementa mediante la aplicación de una suposición específica, con el objetivo posterior de descubrir el fundamento teórico que subyace en dicha suposición (Palmett, 2020, pp. 105).

3.1.3. Método Analítico

El método analítico se refiere a un método de investigación y solución de problemas que se basa en la comparación de un fenómeno, objeto o cuestión en partes más pequeñas o componentes individuales. Estos elementos se examinan en detalle con el propósito de comprender cómo interactúan y contribuyen al conjunto completo. El fundamental del enfoque analítico consiste en examinar y entender los elementos esenciales de un sistema o contexto, a menudo con el fin de lograr una comprensión más profunda y pormenorizada de su operación. Esta estrategia es frecuente en campos científicos, técnicos e investigativos (López & Ramos, 2021).

3.1.4. Método Sistémico

El método sistémico se basa en el pensamiento sistémico, y se divide en dos grandes visiones: el contexto, formado por los sistemas de la naturaleza, el ser humano y la acción del serhumano (Ricardo, 2019).

De acuerdo al periodo temporal que se realiza el presente trabajo corresponde a una investigación transversal porque analiza datos de las variables y el diseño de cuestionarios o instrumentos que permiten el análisis y a la vez la interpretación de los datos recogidos en un momento determinado los cuales son relevantes para el objeto del estudio dentro de estrategias lúdicas y de acuerdo al tiempo que se efectúa, es sincrónico porque se lleva a cabo en tiempo real.

Operacionalización de variables

Tabla 1.

Matriz de operacionalización de la variable independiente.

Problema	¿En qué medida la aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral?			
Título	Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica.			
Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable Independiente: Estrategia Lúdica	“Es aquella acción inherente al ser humano que vincula el gozo, placer y diversión siendo de importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que encuadrado en una	Acción inherente al ser humano	Juego	GE1.1¿Qué cosas se puede aprender por medio del juego? GE2.1 ¿De qué manera influye la creatividad en los juegos que realiza con los estudiantes?

	actividad pedagógica potencia el desarrollo cognitivo de los niños”. (Herrera, et al, 2014, p.41)		Aprendizaje	GE2.2 Según su opinión, ¿El aprendizaje es un proceso inherente de los niños? GE2.3¿Los diferentes tipos de juegos desarrollan habilidades cognitivas en el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de EGB?
		Actividad pedagógica	Actividades de integración	GE1.2. ¿Qué experiencias puede compartir con sus compañeros por medio del juego? GE1.3. ¿Qué actividades de entretenimiento realiza su docente para que todos en el salón de clases se integren?
		Desarrollo cognitivo	Representaciones	GE1.4 ¿Qué dramatizaciones ha realizado en el aula de clases? ¿Le gustó dramatizar?

			GE2.4. 5. ¿En qué situaciones áulicas ha utilizado representaciones simbólicas?
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------

			Recursos	GE1.5. ¿Dentro de su aula, qué recursos didácticos como títeres, marionetas, puzzle, rompecabezas, maquetas, entre otros, hay?
				GE1.6 ¿En qué actividades escolares ha utilizado materiales didácticos? ¿Le gustó mucho utilizarlo?

Nota: La presente tabla muestra con detalle la operacionalización de la variable independiente, herramienta que ayuda en la construcción de los instrumentos de recolección de datos.

Tabla 2.

Matriz de operacionalización de la variable dependiente.

Problema	¿En qué medida la aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral?			
Título	Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica.			
VARIABLES	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable Dependiente: Inteligencia Emocional	Habilidad de identificar, comprender y gestionar nuestras propias emociones y las de los demás de manera eficaz. Esto implica competencias como la	Identificación de habilidades	Instrumento	GE2.5 ¿Qué instrumentos de evaluación de inteligencia emocional ha implementado con los estudiantes de quinto grado de EGB?

<p>autoconciencia emocional, la regulación emocional, la empatía y las habilidades sociales.</p> <p>Su importancia radica en su influencia sobre el éxito tanto en el ámbito personal como profesional. (Hernández & Dickinson, 2014).</p>	Competencias a nivel personal e interpersonal		GE2.6 ¿Qué beneficios o inconvenientes identifica al usar rúbricas en las actividades lúdicas?
		Comunicación asertiva	GE1.7 ¿Su docente los motiva a que se comuniquen de forma respetuosa entre uds?
			GE2.7 Mencione ventajas y desventajas sobre el uso de la comunicación asertiva en el manejo de conflictos en el salón de clases.
		Empatía	GE1.8 ¿Por qué cree que es importante ponerse en el lugar de los demás para entender sus sentimientos?
	Inteligencia emocional	Autocontrol	GE2.9.¿Qué acciones realiza para autocontrolarse emocionalmente ante situaciones complicadas o difíciles en la institución?
		Inteligencia emocional	GE2.3. ¿Qué actividades realiza usted para desarrollar

			la inteligencia emocional en los estudiantes de quinto grado de EGB?
		Habilidades sociales	GE2.10. ¿Qué habilidades sociales se desarrollan con la convivencia social?
			GE1.9 Según su opinión, mencione si considera importante que la habilidad social de pedir ayuda cuando es necesario e indique por qué.

Nota: La presente tabla muestra con detalle la operacionalización de la variable independiente, herramienta que ayuda en la construcción de los instrumentos de recolección de datos.

3.2.Población y muestra

Población

La población objetivo del presente estudio son los 30 estudiantes de quinto grado de Educación General Básica que asisten regularmente a clases, de la jornada vespertina, de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral que se encuentra ubicada en la provincia de El Oro cantón Machala y dos docentes que imparten clases de diferentes asignaturas en mencionado grado.

Indicadores de Inclusión

- a. Estudiantes con comportamiento agresivo
- b. Niños con padres separados

- c. Estudiantes con bajo rendimiento académico
- d. Estudiantes con actitudes introvertidas

Indicadores de Exclusión

- a. Estudiantes con buen comportamiento
- b. Niños que viven con sus padres
- c. Estudiantes con buen rendimiento académico
- d. Estudiantes con actitudes extrovertidas

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

3.3.1. Entrevista

La entrevista consiste en que el investigador busca obtener información mediante una comunicación verbal y directa. Los datos se centrarán en experiencias vividas y elementos subjetivos de la persona, como sus convicciones, posturas, percepciones o principios, en relación con el contexto que se investiga (Murillo, 2018).

La entrevista requiere una planificación cuidadosa para que la información obtenida sea relevante para la investigación. Es esencial controlar y mejorar la técnica utilizada (definir objetivos, elaborar preguntas, codificar correctamente). Asimismo, durante el desarrollo de la entrevista, es crucial emplear una estrategia efectiva para obtener la información requerida. Esto implica crear un ambiente propicio, verificar la precisión de los registros y dirigir la entrevista con determinación para lograr los objetivos planteados con el entrevistado (Fàbregues et al., 2016). La técnica de la entrevista se aplica usando una guía de entrevista, la misma, que permitió medir las variables operacionalizadas, se usa en la presente investigación porque permite recolectar datos de manera rápida y eficaz, el instrumento elegido se aplicó a 30 estudiantes por medio de la técnica de los grupos focales y dos docentes de la unidad educativa donde se lleva a

cabo el estudio.

3.3.2. Grupo Focal

Un grupo focal es una estrategia de investigación cualitativa en la que se reúne a un reducido conjunto de individuos que comparten ciertas características o vivencias pertinentes, con el propósito de deliberar sobre un tema específico bajo la dirección de un moderador. Estos encuentros proveen una plataforma para indagar sobre percepciones, actitudes, criterios y vivencias compartidas acerca de un tema en particular (Escobar & Bonilla, 2017). La interacción entre los participantes puede producir ideas, mostrar perspectivas variadas y aportar conocimientos profundos que pueden ser valiosos para entender un fenómeno social, crear productos o servicios, o informar políticas (Anchundia, 2018).

El actual estudio se aplica a 30 estudiantes de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral, por tal motivo, se aplica la técnica de grupos focales porque se evita la manipulación de la información, se obtiene los datos de manera espontánea y los estudiantes pueden interactuar entre ellos con el fin de que exista mayor veracidad en sus respuestas.

ENTREVISTA APLICADA A DOCENTES

Tema: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de quinto grado de educación general básica.

Objetivo: Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral.

Género: Femenino Masculino

Variable Independiente: Estrategia Lúdica

- 1) ¿De qué manera influye la creatividad en los juegos que realiza con los estudiantes?
- 2) Según su opinión, ¿El aprendizaje es un proceso inherente de los niños?
- 3) ¿Qué actividades realiza usted para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes de quinto grado de EGB?
- 4) Según su criterio, ¿Qué habilidades cognitivas se desarrollan con los diferentes tipos de juegos?
- 5) ¿En qué situaciones áulicas ha utilizado representaciones simbólicas?
- 6) ¿Qué instrumentos de evaluación de inteligencia emocional ha implementado con los estudiantes de quinto grado de EGB?
- 7) ¿Qué beneficios o inconvenientes identifica al usar rúbricas en las actividades lúdicas?
- 8) Mencione ventajas y desventajas sobre el uso de la comunicación asertiva en el manejo de conflictos en el salón de clases.
- 9) ¿Qué acciones realiza para autocontrolarse emocionalmente ante situaciones complicadas o difíciles en la institución?
- 10) ¿Qué habilidades sociales se desarrollan con la convivencia social?

GRUPO FOCAL APLICADO A ESTUDIANTES

Tema: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica.

Objetivo: Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral.

Género: Femenino Masculino

Variable Independiente: Estrategia Lúdica

- 1) ¿Qué cosas se puede aprender por medio del juego?
- 2) ¿Qué experiencias puede compartir con sus compañeros por medio del juego?
- 3) ¿Qué actividades de entretenimiento realiza su docente para que todos en el salón de clases se integren?
- 4) ¿Qué dramatizaciones ha realizado en el aula de clases? ¿Le gustó dramatizar?
- 5) ¿Dentro de su aula, qué recursos didácticos como títeres, marionetas, puzzle, rompecabezas, maquetas, entre otros, hay?
- 6) ¿En qué actividades escolares ha utilizado materiales didácticos? ¿Le gustó mucho utilizarlo?
- 7) ¿Su docente los motiva a que se comuniquen de forma respetuosa entre uds?
- 8) ¿Por qué cree que es importante ponerse en el lugar de los demás para entender sus sentimientos?
- 9) Según su opinión, mencione si considera importante que la habilidad social de pedir ayuda cuando es necesario e indique por qué.

3.4. Técnica de análisis de datos

En el presente capítulo se mostrará el análisis e interpretación de los resultados de la investigación los cuales permiten determinar de qué manera influyen las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del quinto grado de educación general básica a quienes se les aplicó una entrevista como instrumento de investigación a 30 estudiantes y dos docentes, los mismos que imparten clases en el mencionado grado, en la Escuela de Educación General Básica “Daniel Córdova Toral”.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis descriptivo de los resultados.

En el presente capítulo se mostrará el análisis e interpretación de los resultados de la investigación los cuales permitirán determinar si las estrategias lúdicas propuestas son efectivas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del quinto grado de educación general básica a quienes se les aplicó la técnica de grupo focal como medio de investigación a 30 estudiantes y la entrevista como técnica de obtención de datos a dos docentes de la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral.

Tabla 3

Cuadro de los resultados obtenidos en la entrevista realizada a los estudiantes por medio de la técnica de grupos focales

PREGUNTAS	ENTREVISTADOS	IDEAS PRINCIPALES	OBJETO DE ESTUDIO
1. ¿Qué cosas se puede aprender por medio del juego?	Nada, a compartir con los amigos, cómo se puede aprender un juego, a convivir con los demás, a ganar y a perder, se desarrollan habilidades, valores.	El juego permite desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas.	Juego
3. ¿Qué actividades de entretenimiento realiza su docente para que todos en el salón de clases se integren?	Actividades grupales, juegos en la hora de educación física, actividades de dibujo y pintura, y paseos escolares.	El docente realiza actividades de entretenimiento dentro y fuera del salón de clases.	Actividades de integración
4. ¿Qué dramatizaciones ha realizado en el aula de clases? ¿Le gustó dramatizar?	No, no se ha realizado dramatizaciones. Sí, nos gusta realizar dramatizaciones.	En el salón de clases no se han realizado dramatizaciones, pero se deben realizar porque llama la atención del estudiante.	Actividades de integración
5. ¿Dentro de su aula, qué recursos didácticos como títeres, marionetas, puzles, rompecabezas, maquetas, entre otros, hay?	No tenemos, hay una maqueta, pero es de la jornada de la mañana.	Dentro del aula de clases no hay materiales didácticos.	Recursos
6. ¿En qué actividades escolares ha utilizado materiales didácticos? ¿Le gustó mucho utilizarlo?	No, no hemos utilizado. Si nos gustaría utilizarlos en el aula de clases.	Los materiales didácticos llaman la atención a los estudiantes y les gustaría utilizarlos en el salón de clases.	Recursos

7. ¿Su docente los motiva a que se comuniquen de forma respetuosa entre uds?	Sí, nos conversa, nos llama la atención cuando hacemos algo mal, nos dice que siempre debemos decir las palabras mágicas: perdón, permiso, disculpe, por favor y gracias.	Las palabras mágicas y el conversatorio con técnicas empleadas para fomentar valores.	Comunicación asertiva
8. ¿Por qué cree que es importante ponerse en el lugar de los demás para entender sus sentimientos?	Para que no se pongan tristes, para poder ayudarlo y aconsejarlo, para saber como se siente y entenderlo, para darle ánimo, para que se sienta bien, comprender su estado emocional.	La empatía es la habilidad que permite ayudar a los demás en situaciones difíciles.	Empatía
9. Según su opinión, mencione si considera importante que la habilidad social de pedir ayuda cuando es necesario e indique por qué.	Si, para poder saber más, para que otras personas sepan lo que sientes y estar tranquilo, cuando molesta algún compañero debemos pedir ayuda para protegernos.	La habilidad social de pedir ayuda permite estar tranquilo.	Habilidades sociales

Nota: En la presente tabla se encuentra detallada la información recolectada a los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica por medio de la técnica de grupo focal.

Tabla 4

Cuadro de los resultados obtenidos en la entrevista realizada a los docentes que imparten clases en quinto grado de educación general básica.

PREGUNTAS	ENTREVISTADOS	IDEAS PRINCIPALES	OBJETO DE ESTUDIO
1. ¿De qué manera influye la creatividad en los juegos que realiza con los estudiantes?	La creatividad permite desarrollar juegos interactivos y llamativos para los estudiantes, porque ellos se divierten. El docente debe ser creativo en el salón de clases para que los niños no se aburran.	La creatividad permite ejecutar actividades llamativas e interactivas para el estudiante.	Juego
2. Según su opinión, ¿El aprendizaje es un proceso inherente de los niños?	Así es, todos los seres humanos compartimos ese proceso, los niños son como esponjas absorben todo lo que ven, hacen, huelen, tocan y oyen. Los estudiantes están en continuo aprendizaje, ellos todo lo que hace otro y hace él lo esta procesando en su cabecita.	El aprendizaje esta implícito en todo ser humano y más en la niñez, porque absorben todo lo que receptan de sus sentidos y hacen.	Aprendizaje
3. ¿Qué actividades realiza usted para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes de quinto grado de EGB?	Se realizan actividades grupales, dinámicas, se respeta la opinión de los estudiantes y ellos comparten sin problema, conversatorios.	Las actividades grupales, dinámicas y los conversatorios son utilizados comúnmente para fomentar la parte emocional de los estudiantes.	Inteligencia emocional
4. Según su criterio, ¿Qué habilidades cognitivas se desarrollan con los diferentes tipos de juegos?	Siempre dependerá del juego, porque hay juegos que les permite desarrollar razonamiento, memorización, concentración, lenguaje,	Los juegos permiten desarrollar múltiples habilidades cognitivas como: razonamiento, memorización, concentración, lenguaje, motivación, atención,	Juego

	motivación, atención, memoria, orientación, entre otras. Los estudiantes con el juego interactúan y desarrollan habilidades porque presentan una situación problema en el juego y deben resolverla de diferentes formas.	memoria, orientación y resolución de conflictos	
5. ¿En qué situaciones lúdicas ha utilizado representaciones simbólicas?	Al explicar un contenido, cuando se debe indicar información importante a los estudiantes.	Las representaciones simbólicas se implementan para compartir información relevante a los estudiantes.	Representaciones
6. ¿Qué instrumentos de evaluación de inteligencia emocional ha implementado con los estudiantes de quinto grado de EGB?	Al inicio del año lectivo se aplicó una ficha socioemocional y permitió conocer aspectos emocionales de los estudiantes.	Las fichas socioemocionales son un instrumento que permite conocer aspectos emocionales de los estudiantes y se aplica a principios del año lectivo.	Instrumento
7. ¿Qué beneficios o inconvenientes identifica al usar rúbricas en las actividades lúdicas?	Trae más beneficios que inconvenientes, nos permite tener un mayor control en el desarrollo de la actividad para identificar que se debe mejorar en el contenido.	Las rúbricas son un instrumento de evaluación que permite identificar las falencias en la adquisición del proceso de aprendizaje, cuando la actividad lúdica se implementa con un fin, se debe implementar una rúbrica y evaluar dicho ejercicio.	Instrumento
8. Mencione ventajas y desventajas sobre el uso de la comunicación asertiva en el manejo de conflictos en el salón de clases.	La comunicación asertiva trae solo ventajas, porque nos permite como alumnos y docentes a tener un ambiente armonioso, a respetarnos los unos a los otros, evitar conflictos, fomenta en los estudiantes el buen trato y respeto a los demás.	La comunicación asertiva es una habilidad social que permite crear un ambiente adecuado y armonioso, para que el estudiante desarrolle las múltiples competencias y habilidades, bajo el respeto mutuo de docentes y alumnos.	Comunicación asertiva

<p>9. ¿Qué acciones realizapara autocontrolarse emocionalmente ante situaciones complicadas o difíciles en la institución?</p>	<p>Ejercicios de respiración, alejarme y calmarme, Contar hasta 10, distraerme con otras actividades.</p>	<p>A los docentes se les presentan situaciones que no pueden controlar, pero es necesario que la actitud para enfrentarla sea la adecuada y dependerá de la técnica o ejercicio que emplee.</p>	<p>Autocontrol</p>
<p>10. ¿Qué habilidades sociales se desarrollan con la convivencia social?</p>	<p>Empatía, trabajo en equipo, comunicarse, respeto, tolerancia, asertividad, resolución de problemas, resiliencia y compartir.</p>	<p>Empatía, trabajo en equipo, comunicarse, respeto, tolerancia, asertividad, resolución de problemas, resiliencia y compartir son habilidades sociales que se desarrollan con la <u>convivencia social.</u></p>	<p>Habilidades sociales</p>

Nota: En la presente tabla se encuentra detallada la información recolectada a los docentes de quinto grado de Educación General Básica por mediante la técnica de la entrevista.

Reflexión

En los resultados obtenidos se evidencia que los estudiantes medianamente realizan actividades propicias para el desarrollo de la inteligencia emocional de forma lúdica, los juegos empleados por el docente son escasos, dado que, más se implementa el conversatorio, juegos dentro de la hora de educación física, paseos escolares, dinámicas y actividades de dibujo y pintura. Los alumnos tienen bien definidas las habilidades sociales, pero las actividades lúdicas empleadas son limitadas. El docente debe utilizar variedad de recursos y ejercicios que le permitan al alumno desarrollar la inteligencia emocional.

Capítulo V: Propuesta

5.1 Título de la propuesta

Diseño de una guía didáctica de estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia emocional.

5.2 Justificación

En la Escuela de Educación Básica Daniel Córdova Toral, del cantón Machala, de la provincia de El Oro, se ha determinado que los estudiantes deben desarrollar su inteligencia emocional, una de las causas es que dentro de sus aulas pocas veces se planifica actividades lúdicas que vayan encaminadas al reconocimiento y manejo adecuado de las emociones de los alumnos. Además, se logró establecer que los docentes no están capacitados para atender estas necesidades de los estudiantes, lo que está ocasionando que los niños de quinto grado de educación general básica presenten actitudes inadecuadas por la falta de estabilidad emocional dentro del presente periodo educativo.

Es importante resaltar que la presente propuesta, sugiere una serie de actividades que van a ser de mucha ayuda a todo docente que desee aplicar esta herramienta didáctica, siendo esta de gran valía al instante de ser aplicada.

5.3 Objetivos de la Propuesta

5.3.1 Objetivos General de la propuesta

Aplicar estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia emocional de los estudiantes de quinto Grado Educación General Básica.

5.3.2 Objetivos Específicos

- Determinar las destrezas de inteligencia emocional a desarrollar para los estudiantes de quinto grado de educación general básica.
- Conceptualizar teóricamente la aplicación de la estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.
- Diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.

5.4 Aspecto Teórico de la propuesta

Fundamentación teórica

La presente propuesta encuentra su fundamento en diversas teorías psicológicas y educativas. La teoría de Vygotsky destaca la importancia de la interacción social en el desarrollo humano, y las estrategias lúdicas proporcionan un entorno propicio para que los niños interactúen, expresen y regulen emociones. La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner aboga por reconocer diferentes formas de inteligencia, incluida la emocional. Las estrategias lúdicas abordan estas inteligencias al permitir la expresión emocional a través de diversas actividades, fomentando así el desarrollo integral (Casado, 2014).

La Teoría del Juego de Piaget resalta el papel central del juego en el desarrollo cognitivo y emocional. Las estrategias lúdicas facilitan la exploración y la resolución de problemas en un contexto seguro, alineándose con la visión de Piaget sobre el juego como una actividad esencial para el desarrollo. El Modelo de Competencia Emocional de Goleman, que destaca la inteligencia emocional, encuentra respaldo en las estrategias lúdicas al proporcionar oportunidades para la práctica de habilidades emocionales de manera experiencial (García & Giménez, 2010).

La Teoría del Juego Terapéutico, utilizada en entornos clínicos, se puede adaptar a contextos educativos para mejorar la salud emocional de los niños. Al integrar elementos terapéuticos en las estrategias lúdicas, se crea un espacio seguro para que los niños exploren y comprendan sus emociones (Véliz & Uribe, 2021). La integración de estas perspectivas teóricas revela que las estrategias lúdicas actúan como un puente entre diversas teorías, facilitando la interacción social, la expresión emocional, la exploración cognitiva y la práctica de habilidades emocionales.

Desde una perspectiva contemporánea respaldada por la neurociencia, se destaca que el juego activa áreas del cerebro asociadas con la emoción, la memoria y el procesamiento social. La liberación de neurotransmisores como la dopamina durante el juego refuerza conexiones neuronales, facilitando el aprendizaje emocional. En conjunto, la fundamentación teórica de las estrategias lúdicas resalta la complejidad del desarrollo humano y la necesidad de abordar la competencia emocional desde diversas dimensiones. Estas estrategias no solo preparan a los niños para enfrentar el mundo, sino que también fortalecen su competencia emocional de manera integral, destacando la relevancia y la eficacia de las estrategias lúdicas en la formación emocional infantil.

5.5 Factibilidad de su aplicación

Factibilidad Técnica

La presente guía, está estructurada técnicamente con los diferentes dispositivos existentes en el mercado como celulares y computadoras, será una guía didáctica en formato digital con la finalidad de acceder a la misma de manera fácil y sencilla desde cualquier lugar que se encuentre el docente y/o según la necesidad según sea el caso, es decir, dicha guía estará disponible en el internet a nivel nacional e internacional.

5.6 Descripción de la propuesta

La propuesta en mención ha sido elaborada con diversas actividades con estrategias lúdicas para docentes. Se describe que la guía didáctica, destaca en su portada infantes jugando e interactuando uno con otro. La guía didáctica, detalla en su contenido interno una gama bastante diversa con actividades las cuales están relacionadas con estrategias lúdicas para docentes, además se describen diferentes actividades de juegos los cuales acorde con el nivel de educación al cual va dirigido. Cada actividad consta con su respectiva planificación y desarrollo de las actividades con un título, nivel, ámbito, destreza, objetivo de la actividad, tiempo, recursos, y procedimiento, lo cual hace fácil su uso.

ENLACE DE LA PROPUESTA:

<https://issuu.com/dianemer97/docs/libretamilibrodeactividadesinfantilcolorido>

CAPÍTULO VI: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Los docentes ejecutaron escasas actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional, es decir, que la variedad de juegos lúdicos empleados es escasa. Los estudiantes mencionaron que no han realizado dramatizaciones, que no hay recursos didácticos en el aula. Los ejercicios ejecutados por el docente son escasos porque los alumnos mencionaron paseos escolares y actividades en la hora de Educación Física.
- Los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica presentaron bases para una buena convivencia y habilidades sociales que permiten establecer los principios de una buena inteligencia emocional, manifiestan que debe haber respeto mutuo con los compañeros, presentan empatía, que pedir ayuda es una habilidad muy importante para ellos, tanto para aprender como para protegerse.
- Se diseñó una guía de estrategias lúdicas que presenta una variedad de juegos, el cual, los docentes de quinto grado de educación general básica pueden realizar con los estudiantes que les permitirá el desarrollo de la inteligencia emocional, la misma, que le ayudará al docente a diversificar actividades para que los alumnos puedan aprender y divertirse a la vez.

Recomendaciones

- Los docentes deben ser creativos y diversificar las actividades lúdicas ejecutadas en el salón de clases, averiguar, mantenerse en constante aprendizaje de metodología eficaz para el desarrollo integral de los estudiantes, no deben limitarse a lo que les ha funcionado hasta el momento, deben incluir recursos didácticos y diferentes metodologías que permitan que los alumnos se diviertan mientras aprenden.
- Los padres de familia y docentes deben continuar enseñando y ejecutando actividades lúdicas o más llamativas para que el estudiante pueda acrecentar habilidades emocionales y sociales, las mismas, que le ayudarán a desarrollar la inteligencia emocional para tener una buena convivencia con sus compañeros y respeto a sí mismo.
- Los docentes utilicen la guía didáctica planteada, además, pueden investigar y desarrollar otras actividades que les llame la atención a sus estudiantes. Las actividades lúdicas y los recursos didácticos son elementos que propician un buen ambiente de aprendizaje, además, que a los niños los mantiene entretenidos y les gusta mucho. En la entrevista realizada, ellos manifestaron que les gustaría mucho realizar más actividades divertidas.

Referencias Bibliográficas

Bibliografía citada

- Alzina, R. B., y Cassà, È. L. (2021). La evaluación en la educación emocional: Instrumentos y recursos. *Aula abierta*, 50(4), 757-766.
<https://reunido.uniovi.es/index.php/AA/article/view/16685>
- Álvarez, J., Alonso, I., y Gorina, A. (2018). Método Didáctico Para Reforzar El Razonamiento Inductivo-. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE)*, 1(1), 2-15.
<https://www.researchgate.net/publication/327779523%0AMÉTODO>
- Anchundia, A. (2018). *LOS GRUPOS FOCALES PARA EL DIAGNÓSTICO DE VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL CONTEXTO COMUNITARIO*. Universidad de Guayaquil Facultad de Ciencias Psicológicas.
- Bacca, J. J., Bello Ariza, J. T., & Quiroga Arias, D. M. (2020). Inteligencia emocional en adolescentes.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3433/Bacca_Bello_Quiroga_2020.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Barrios, P., y Reales, M. (2021). *Fortalecimiento de las competencias comunicativas y el aprendizaje autónomo en estudiantes, a través de una guía didáctica*. Corporación Universidad de la Costa.
- Beltrán, L. (2023). *Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial*.
- Berger, C., Milicic, N., Alcalay, L., Torretti, A., Arab, M. P., & Justiniano, B. (2009). Socio emotional Wellbeing in Educational Contexts: Perception of Chilean Students.
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90-98.

- Candela Yesenia, C. M. (2020). Activiades Lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 82. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398.pdf
- Cardona, B. E. y Manchola, D. P. (2022). Conectando mis Emociones: estrategia psicopedagógica para analizar el desarrollo de las competencias emocionales de los niños del grado transición de la Institución Educativa la Sierra de la ciudad de Medellín. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11912/10287>.
- Casado, M. (2014). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner aboga por reconocer diferentes formas de inteligencia, incluida la emocional. Las estrategias lúdicas abordan estas inteligencias al permitir la expresión emocional a través de diversas actividades, fomentando así el desarrollo integral.*
- Castro, E. (2019). La formación continua como fuente de desarrollo de las competencias y habilidades socio- emocionales de acuerdo a los requerimientos del Modelo Educativo para la Educación Obligatoria. *Jurusan Teknik Kimia USU*, 3(1), 18-23.
- Castro, J. (2011). La expresión plástica: Un recurso didáctico para crear, apreciar y expresar contenidos del currículo escolar. *Actualidades Investigativas en Educación*, 6(3). <https://doi.org/10.15517/aie.v6i3.9232>
- Cedeño, L., Vélez, M., & Mendoza, B. (2018). Incidencia de la inteligencia emocional en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *Revista Cognosis*, 3(3), 35-54. <https://doi.org/ISSN 2588-0578>
- Cisneros, A., Urdánigo Johnny, Guevara, A., & Garcés Julio. (2022). Vista de Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Cientí_fic. *Dominio de Las Ciencias*, 8(24778818), 1165–1185.
- codigo_ninezyadolescencia.pdf*.(12 de 04 de 2016). <https://www.igualdad.gob.ec/wp->

Cornellà, E. B. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5-19.

<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra*.

Escobar, J., y Bonilla, I. (2017). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. *Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología* *cuadernos hispanoamericanos de psicología*, 9(1), 51-67.
http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/957/Gupos_focales_una_guía_conceptual_y_metodológica.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Extremera, N. y.-B. (2001). La importancia de desarrollar la inteligencia emocional...
Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653), 1, 2. Obtenido de

<https://rieoei.org/historico/deloslectores/759Extremera.PDF>

Fàbregues, S., Meneses, J., Rodríguez, D., & Paré, M. (2016). *Técnicas de investigación social y educativa* (Editorial UOC (ed.)).

Feria Ávila, H., Matilla González, M., & Silverio Mantecón, L.(2020).*La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica?*

Fernandez, A. M. (2016). Aportes para la educación de la Inteligencia Emocional desde la Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 16(1), 53-66.
https://www.redalyc.org/jatsRepo/773/77344439002/html/index.html#redalyc_773_44439002_ref3

Franco Cañón Omar. (2020). La lúdica y el diseño, un escenario económico emergente en el contexto nacional y regional. *SciELO*, vol.21(1), pp.110-129. ISSN 0124-8693.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-86932020000100110&script=sci_abstract&tlng=es

- Gallardo, E., y Calderon, C. (2017). *Metodología de Investigación: manuales autoformativos interactivo*.
- García, M., y Giménez, S. (2010). *LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SUS PRINCIPALES MODELOS: PROPUESTA DE UN MODELO INTEGRADOR* *EMOTIONAL INTELLIGENCE AND ITS MAIN MODELS: PROPOSAL FOR AN INTEGRATED MODEL*. 43–52. <http://www.cepcuevasolula.es/espiral>.
- García Santana, D. A., & Navarrete Pita, Y. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria. *Estudios Del Desarrollo Social: Cuba Y América Latina*, 10(3), 70–81. <https://revistas.uh.cu/revflasco/article/view/6>
- González, J.; Cayuela, D.; López-Mora, C. (2019). Prosocialidad, Educación Física e Inteligencia Emocional en la Escuela. *Journal of Sport and Health Research*. 11(1):17-32. TF_Granados_Sanchez.pdf. (13 de 08 de 2020). Obtenido de https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/2475/1/TF_Granados_Sanchez.pdf
- Guazhco Pacheco, C. E. (2020). Habilidades sociales y convivencia escolar de un centro educativo, Samborondón, 2020, Universidad Cesar Vallejo <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49055>
- Hidalgo, A. (2019). *Técnicas estadísticas en el análisis cuantitativos de datos*. 1, 28–44. <http://coes.udenar.edu.co/revistasigma/articulosXV/1.pdf>
- Hamui, A., y Varela, M. (2013). La técnica de grupos focales Alicia. *Investigacion en Educacion Medica*, 2(1), 55-60. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/5167416>
- Hernández, C., & Dickinson, E. (2014). Importancia de la inteligencia emocional en Medicina. *Inv Ed Med*, 3(11), 155-160. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572014000300006
- León, A., Esteves-Fajardo, Z., Valle-Navarro, C., & Alcívar-Olvera, M. (2023). Los títeres como herramienta pedagógica para el desarrollo de la inteligencia emocional. *CIENCIAMATRIA*, 9(16), 113- 128. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i16.1030>

- López, A., y Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31.
- Lozada, I. Y. A., & Rodríguez, M. Á. M. (2019). La inteligencia emocional en la práctica educativa: La percepción de los docentes. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(2), 42.
- Martínez, A., & Rosales, P. (2020). *La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Distrital Cristo Rey*. Corporación Universidad de la Costa.
- Mejía, M. M. D., Merello, A. D. F., Arboleda, C. C. A., & Muñoz, R. B. C. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7(3), 31.
- Mier, A. G. (2021). El fomento del desarrollo de la inteligencia emocional a través de la disciplina positiva en el nivel de transición de una institución pública del distrito de Barrancabermeja. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/14033>
- Ministerio de educación. (2021). Módulo de juego trabajo. www.educacion.gob.ec
- Morales, A. G. (1992). *El Ateneo de México, 1906-1914: orígenes de la cultura mexicana contemporánea* (Editorial CSIC-CSIC Press (ed.)). No. 363.
- Murillo, J. (2018). La entrevista Metodología de Investigación Avanzada. *Metodología de Investigación Avanzada*, 1-20.
http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf
- Naciones Unidas. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. https://www.siteal.iiep.unesco.org/respuestas_educativas_covid_19.
- Nazario, P. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *Revista de Investigación y Cultura*, 11-17
- Núñez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos* (Editorial Loyola

- (ed.)).
- Palmett, A. (2020). MÉTODOS INDUCTIVO, DEDUCTIVO Y TEORÍA DE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA. *Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42. www.petroglifosrevistacritica.org.ve
- Paltan, P. G. (2023). La dramatización como estrategia para el desarrollo socioemocional. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- Rabasco, M., Ullauri, P., & Aldaz Angelita. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Domino De Las Ciencias*, 9(2), 1618–1638. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363>
- Ramírez. (2021). La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México: Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. *Revista de Educación a Distancia*, 1-20.
- Ramos, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rodas, F., y Pacheco, V. (2020). Grupos Focales: Marco de Referencia para su Implementación. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 182-195. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1401>
- Rosales, P., & Martínez, A. (2020). La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de transición de la institución educativa distrital “Cristo Rey” [Trabajo de grado]. Universidad de la Costa.
- Rosero-Morales, E.-D.-R., Córdova-Viteri, P. N., & Balseca-Acosta, A. C. (2021). La Inteligencia Emocional en infantes: Aspectos a considerar en las aulas post pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(11), 229–245. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i11.1266>
- Sandín, M. (2003). La enseñanza de la investigación cualitativa. *Revista de Enseñanza Universitaria*, 21(1), 37–52.

- Sánchez, L., Perdomo, O., & Matos, N. (2016). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475752820029>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística (Universidad Ricardo Palma (ed.); Primera Ed). <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>
- Sánchez Vega, Katerine; Ospina Nieta, Yovani. La comunicación asertiva como función integradora de la práctica gerencial con lección académica de ciencias sociales. Universidad Pontificia Bolivariana. Palmira, Valle. 2010.
- Saul, C., Cevallos, V., David, J., Aguilar, C., Emma, M., Tapia, G., Educativa, U., Conocoto, F., Educativa, U., Conocoto, F., Educativa, U., & Conocoto, F. (2023). Desarrollo de las inteligencias múltiples y rendimiento escolar en matemáticas. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 172-201. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v9i3.3438>
- Sucasaire, J. (2021). *Estadística descriptiva para trabajos de investigación* (Vol. 1). https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2241/3/Estad%20adstica_descriptiva_para_trabajos_de_investigaci%20n.pdf
- UNESCO. (30 de mayo de 2021). Programa para América Latina. <https://www.unesco.org/es/articles/primera-caja-de-herramientas-de-educacion-ambiental-para-el-desarrollo-sostenible-en-ecuador>
- UNICEF. (Septiembre de 2019). Unicef por la infancia. <https://www.unicef.org/es/informes/estrategia-de-educacion-de-UNICEF-2019%E2%80%932030>
- Uttech, M. (2006). ¿Qué es la investigación-acción y que es un maestro investigador? *XXI. Revista de Educación*, 8(8), 139–150.
- Valbuena, A., & Rodríguez, L. (2018). Análisis espacial en epidemiología: revisión de métodos. *Revista de la Universidad Industrial de Santander. Salud*, 50(4), 358-365. <https://doi.org/10.18273/revsal.v50n4-2018009>

- Vásquez, S. M. (2022). *Recursos didácticos para el desarrollo de destrezas en el ámbito de expresión corporal y motricidad en los estudiantes de educación inicial subnivel ii de la unidad educativa "Chaltura"*. Universidad Tecnica del Norte.
- Vergara, R., Farfán, J., & Reynosa, E. (2021). Educación emocional en niños de primaria: una revisión sistemática. *Revista Científica, Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 6(2664–3111), 19–24. <https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/288>
- Villalva, M. L., & Copo, J. G. (2020). Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de septiembre. *ROCA*, 16(1). <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1483>
- Vivas, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 4(2), 33-54. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41040202>
- Vygotsky, L. (1978). *Mente y sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yslado, R. M., Villafuerte, M., Sánchez, J., & Rosales, I. (2019). Vivencias en el proceso de institucionalización e Inteligencia Emocional en niños y adolescentes: diferencias según variables sociodemográficas/Experiences in the Institutionalization Process and Emotional Intelligence in Children and Adolescents: Differences According to Sociodemographic Variables. *Revista Costarricense de Psicología*, 38(2), 179–204. <https://doi.org/10.22544/rcps.v38i02.04>