

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN
PSICOPEDAGOGÍA

TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN

Utilización de las habilidades de la inteligencia emocional en forma lúdica para promover el desarrollo intrapersonal e interpersonal en niños de tercer y cuarto grado de la Escuela Maryland Internacional Day, Estado de Maryland, Estados Unidos.

ASESORA:

Doctora Zayra Méndez

ESTUDIANTE:

Licda. Johanna Monge Jiménez

2007

AGRADECIMIENTOS

A Dios por amarme tan incondicionalmente.

A mi esposo Richard por su amor y apoyo.

A mi padres Gerardo y Sonia quienes me ha impulsado toda mi vida.

Mis hermanas Vane, Karla y Pame por toda su ayuda.

A mis profesores en especial a la Dra. Zayra Mendez por sus palabras sabias en momentos significativos para mí.

A los niños y educadores de la escuela participante sin los cuales no hubiera sido posible este trabajo.

Por último pero no menos importante mis amigos, en particular a Charlie, Mo y Rexella.

DEDICATORIA

A la memoria de nuestro primer bebé.

Aunque no tuvimos la oportunidad
de conocerte te amamos y te recordamos.

Sabemos que estás en el cielo y
esperamos algún día reunirnos contigo.

“PORQUE TÚ FORMASTE MIS ENTRAÑAS;
TÚ ME HICISTE EN EL VIENTRE DE MI MADRE.
TE ALABARÉ; PORQUE FORMIDABLES,
MARAVILLOSAS SON TUS OBRAS;
ESTOY MARAVILLADO,
Y MI ALMA LO SABE MUY BIEN.
NO FUE ENCUBIERTO DE TI MI CUERPO,
BIEN QUE EN LO OCULTO FUI FORMADO,
Y ENTRETEJIDO EN LOS MÁS
PROFUNDO DE LA TIERRA.
MI EMBRIÓN VIERON TUS OJOS,
Y EN TU LIBRO ESTABAN ESCRITAS
TODAS AQUELLAS COSAS
QUE LUEGO FUERON FORMADAS,
SIN FALTAR UNA DE ELLAS
¡CUÁN PRECIOSOS ME SON, OH DIOS
TUS PENSAMIENTOS!
¡CUÁN GRANDES ES LA SUMA DE ELLOS!
SI LOS ENUMERO, SE MULTIPLICAN
MÁS QUE LA ARENA;
DESPIERTO, Y AÚN ESTOY CONTIGO.”

SALMO 139:13-18

TABLA DE CONTENIDOS

	Página
Agradecimientos	ii
Dedicatoria	iii
Tabla de contenidos	v
Lista de cuadros	ix
CAPÍTULO I	
PROBLEMA	10
1.1 Antecedentes	11
1.1.1 Investigaciones en técnicas lúdicas aplicadas en la educación	11
1.1.2 Investigación sobre inteligencia emocional en las escuelas	12
1.2 Formulación del problema	13
1.3 Justificación de la investigación	13
1.4 Objetivos	14
1.4.1 Objetivo general	14
1.4.2 Objetivos específicos	14
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	16
2.1 Antecedentes de la inteligencia emocional	17

2.2	Conceptualización	22
2.2.1	Inteligencia	22
2.2.2	Emoción	22
2.3	Inteligencia emocional según Mayer y Salovey	24
2.4	Inteligencia emocional según Goleman	26
2.5	Técnicas lúdicas en la educación	28
2.6	Técnicas y aplicación del pensamiento creativo en la resolución de conflictos	29
CAPÍTULO III		
MARCO METODOLÓGICO		33
3.1	Tipo de investigación	34
3.2	Paradigma investigativo	36
3.3	Acceso al campo	38
3.4	Descripción del escenario	39
3.5	Selección de participantes	40
3.6	Tipo de muestra	40
3.7	Definición conceptual de las categorías de análisis	41

3.8 Técnicas e instrumentos utilizados	41
3.8.1 Observación participante	42
3.8.2 Cuestionarios	42
3.8.3 Actividades recreativas en Inteligencia emocional	44
3.9 Estrategias de análisis de datos	44
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS DE RESULTADOS	45
4.1 Análisis de sesión # 1	46
4.2 Análisis de sesión # 2	49
4.3 Análisis de sesión # 3	52
4.4 Análisis de sesión # 4	55
4.5 Análisis de sesión # 5	56
4.6 Análisis de sesión # 6	57
4.7 Análisis de sesión # 7	61
4.8 Análisis de sesión # 8	63
4.9 Análisis de los cuestionarios	66

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	69
5.1 Conclusiones	70
5.2 Recomendaciones	73
CAPÍTULO VI	76
6.1 Discusión	77
Referencias bibliográficas	82
Anexos	87
Anexo 1 Planeación de sesiones lúdicas	87
Anexo 2 Breve historia	102
Anexo 3 Sinopsis película “Cars”	102
Anexo 4 Guía de película	103
Anexo 5 Pre y pos cuestionarios	103
Anexo 6 Casos cortos para redefinir	104

LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

Cuadro N° 1: Modelos actuales de la inteligencia emocional

Cuadro N° 2: Resultados de los cuestionarios

Gráfico N° 1: Resultado de los cuestionarios

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Antecedentes

El primer capítulo ofrece información introductoria sobre este proyecto por medio de la síntesis de investigaciones realizadas en los últimos años, el planteamiento del problema del presente estudio, sus objetivos y justificación. De esta forma se diseña y estructura el concepto del trabajo por realizar y los elementos que dirigirán el proceso de la investigación.

1.1.1 Investigaciones en técnicas lúdicas aplicadas en la educación

En la literatura norteamericana existen investigaciones las cuales emplean el uso de técnicas no tradicionales en la educación como por ejemplo: juegos, simuladores e instrucción por computadora utilizados con el fin de involucrar a los estudiantes en la enseñanza. Nemerow (1996), concluye en un estudio de motivación y aprendizaje: “Aunque jugar juegos en la clase no resuelve todos los problemas en la educación, puede ser una herramienta útil, una de muchos diferentes métodos y técnicas usadas para envolver los estudiantes en el aprendizaje” (365).

Según Kumar y Lightner (2007) usar juegos y actividades en la clase fortalece el aprendizaje activo así como la interacción y colaboración. Es importante asegurarse que los estudiantes están trabajando con las ideas propuestas para así concentrar la participación en ellas. De esta manera, surge un beneficio social al incorporar juegos en clase, pues se nota que los estudiantes se apoyan mutuamente de una forma positiva para trabajar juntos y lograr la meta de la actividad. Como ejemplo, puede haber estudiantes más avanzados quienes ayuden a otros a desarrollar hábitos de estudio y así estimularlos a estudiar más en sus hogares.

1.1.2 Investigación sobre inteligencia emocional en las escuelas

El autor McCluskey, (1997) en su artículo “Inteligencia emocional en las escuelas”, plantea que las escuelas deben ser vistas como organismos vivos, en crecimiento y desarrollo. Dentro de esta perspectiva, las personas que buscan la eficacia de las escuelas solamente toman en cuenta a los integrantes del este sistema en relación con la comunicación e interacción mantenida con el medio académico; no obstante, es poco el interés por la búsqueda de métodos a través de los cuales los individuos puedan entender sus emociones y las de otros.

Refiriéndose a la educación estadounidense el mismo autor señala que las lecciones están dirigidas a enfatizar la racionalidad y la lógica sin importar las emociones y las relaciones. Asimismo, éstas deben inculcar el individualismo competitivo en lugar de la colaboración y la solidaridad, y hacer creer que el aprendizaje está solamente circunscrito a lugares y tiempos específicos, con temas predeterminados y con la ayuda de expertos. Debido a esta forma de tratamiento, McCluskey se plantea la siguiente pregunta: ¿Deberían las habilidades de “inteligencia emocional” encontrar su camino dentro del currículo escolar? Inmediatamente responde: “debería ser posible hacerlo” (p.2), aunque los retos provengan especialmente de las personas que han mantenido este sistema. Los mismos maestros, padres de familia y los estudiantes pueden resistirse al cambio, aunque lo recomendable sería empezar desde los primeros años de primaria, periodo de mayor formación del individuo.

Para poder incursionar el método en las escuelas McCluskey (1997) señala que se podría tratar de enseñar durante los momentos de descanso o

recreo. Refiere a Daniel Goleman quien realizó actividades durante los momentos de recreo, después de los cuales él describe cómo luego de escoger a algunos alumnos como mediadores o árbitros y explicar las reglas del juego, se le puede enseñar al grupo cómo resolver conflictos en el campo de juego o patio. A este tipo de actividades McCluskey les da el nombre de “Escuela de las emociones”, la cual señala podría ser desarrollada junto algún programa comunitario como por ejemplo Scouts, asociaciones de padres y maestros, grupos artísticos, etc.

1.2 Formulación del problema:

¿De qué manera la utilización de las habilidades de la inteligencia emocional, en forma lúdica, podrán promover el desarrollo interpersonal e intrapersonal en niños de tercero y cuarto grado de la Escuela Maryland Internacional Day?

1.3 Justificación

El presente trabajo se dirige a obtener información para mostrar la importancia de la inteligencia emocional en la educación en las siguientes áreas:

Primero, es posible y viable utilizar la teoría de la inteligencia emocional en la educación porque ésta propicia la autorreflexión y el auto-análisis en de las habilidades personales y sociales lo cual lleva a nuevas alternativas que favorecen la construcción del conocimiento y al mismo tiempo propicia cambios favorables en el rendimiento personal, académico, y social del estudiante. En contraste con el enfoque tradicional de la educación e inteligencia como señala Sternberg (1996) la sociedad norteamericana le ha dado un valor excesivo al

concepto de cociente intelectual, para el posterior éxito en la vida. Entendiendo como éxito saber tomar decisiones al resolver tanto problemas lógico-matemáticos como solucionar conflictos con sus compañeros de estudio o trabajo.

Segundo, para promover la enseñanza de la inteligencia emocional se lograrían beneficios para los alumnos al construir medios lúdicos que sirvan como instrumento didáctico de ésta teoría. Es decir, utilizando juegos conocidos y adecuados para la edad de los estudiantes se incluirá el materia que se planea enseñar para cada sesión, de esta forma se capta y se mantiene la motivación del aprendiz. Al mismo tiempo, se da un espacio para que estudiantes puedan desarrollar su inteligencia emocional.

1.4. Objetivos:

1.4.1. Objetivo general:

Implementar actividades lúdicas basadas en las habilidades de la inteligencia emocional para promover el desarrollo intrapersonal e interpersonal en niños de tercero y cuarto grado de la escuela Maryland International Day.

1.4.2 Objetivos específicos:

- Establecer los principios de la inteligencia emocional adecuados en la educación de niños para facilitar su crecimiento emocional.
- Elaborar medios lúdicos didácticos para apoyar el proceso de desarrollo interpersonal e intrapersonal de los niños.

- Determinar el grado de beneficios en el trato interpersonal e intrapersonal de los niños a partir del uso de las habilidades de la inteligencia emocional en un periodo de ocho sesiones.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

El marco teórico se compone de información bibliográfica que atañe al tema de este proyecto de tesis y proporciona las bases teóricas en que se apoya la práctica investigativa y los resultados encontrados.

2.1. Antecedentes de la inteligencia emocional:

La importancia de las emociones y la inteligencia ha sido descrita desde la antigüedad en las explicaciones de la conducta humana. El aspecto emocional de la razón ha sido discutido como un elemento fundamental de la naturaleza humana tanto en la Biblia, como entre filósofos griegos y en la psicología moderna.

En cuanto a los antecedentes históricos, primero se puede mencionar lo que dice en la Biblia “Mejor es el tarda de airarse, que el fuerte; Y el que se enseñorea de su espíritu, que el que toma una ciudad” (Proverbios 16:32), refiriéndose al dominio propio, la capacidad de manejar el enojo y ser paciente. En otra cita se advierte de las cualidades divinas de la naturaleza de Dios que todo creyente debe tratar de mantener pues de esto depende la constancia en un estilo de vida “vosotros también, poniendo toda diligencia por esto mismo, añadid a vuestra fe, virtud; a la virtud, conocimiento; al conocimiento, dominio propio; al dominio propio paciencia; a la paciencia, piedad;” (2 Pedro 1:5-6). La relación entre el ser humano y Dios reside en poder reconocer su imperfección y explotar y desarrollar esas características de las emociones y el conocimiento.

Segundo, en la filosofía antigua se da la búsqueda de la verdad y el maestro Sócrates propone la condición de reconocer la ignorancia y de ahí la frase clásica “Conócete a ti mismo”. El deseo del conocimiento surge a partir

del reconocimiento de la propia ignorancia y Sócrates quiere comunicarla a los demás para purificar sus almas del error, aquella considerada el origen de toda culpa. Según el profesor Sobrino (2000) "La grandeza filosófica de Sócrates reside, entre otras cosas, en su descubrimiento de este yo real del hombre que debe gobernar en nosotros y de una moral de aspiración espiritual que ocupe el lugar de la moral entonces imperante, basada en la coacción social. Platón así lo reconoció al poner en boca de su maestro, en la Apología de Sócrates, las siguientes palabras:

«En efecto, voy por todas partes sin hacer otra cosa que intentar persuadiros, a jóvenes y a viejos, a no ocuparos ni de los cuerpos ni de los bienes antes que del alma ni con tanto afán, a fin de que ésta sea lo mejor posible, diciéndoos: "No sale de las riquezas la virtud para los hombres, sino de la virtud, las riquezas y todos los otros bienes, tanto los privados como los públicos". Si corrompo a los jóvenes al decir tales palabras, éstas serían dañinas. Pero si alguien afirma que yo digo otras cosas, no dice verdad. A esto yo añadiría: "Atenienses, haced caso o no a Ánito, dejadme o no en libertad, en la idea de que no voy a hacer otra cosa aunque hubiera de morir mil muertes"». (23)

Tercero, en la psicología el concepto de la inteligencia ha avanzado desde una sola variable o monolítica como lo señala Alonso y Benito (1996), hacia la teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) y la Inteligencia Emocional (IE). A continuación se explica cada una de ellas.

La inteligencia monolítica considera la inteligencia como una variable y se distinguen dos conceptos principales: edad mental y cociente intelectual (CI). Medir la edad mental era el fin del psicólogo francés Alfred Binet (1905) quien publicó una escala para medir la inteligencia, elaborada junto a Théodore Simon. Tal y como señalan los autores Alonso y Benito (1996) "La edad mental... se caracterizaba por un planteamiento evolutivo o de desarrollo de la inteligencia, en el que las capacidades individuales eran contrastadas con el nivel de rendimiento promedio de una determinada edad. Así los desfases o

avances, en relación a dicho promedio constituirían los índices de la capacidad intelectual del individuo” (19).

El concepto de cociente de inteligencia fue inventado por William Stern en 1912 quien basado en los trabajos de Binet-Simon propuso el concepto de cociente de la inteligencia, resultado de la división de la edad mental y la edad cronológica. Posteriormente, Terman publicó en 1916 la escala de Binet-Simon, quien utilizó la propuesta de Stern la cual dicta que el nivel de inteligencia de una persona puede medirse como un cociente de inteligencia (C.I.). Al test de Terman se le llama Escala de Inteligencia de Stanford – Binet.

El psicólogo Howard Gardner escribió en 1983 el libro *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* traducido al español como *Las Inteligencias Múltiples*, en el cual criticó la concepción monolítica de que la inteligencia es una sola y es solamente valorada por tests psicométricos y planteó la existencia de 7 inteligencias. Esta reacción se debió a su gran aporte a la psicología y a la educación donde declara la existencia de varios tipos de inteligencia, abriendo así la puerta para entender que cada persona es única pues posee diferentes niveles donde se manifiesta cada inteligencia. En 1999, Gardner depuró su definición de inteligencia en el libro *Intelligence Reframed* como “un potencial biopsicológico para procesar información que puede ser activada en un medio cultural para resolver problemas o crear productos que son valiosos en una cultura” (33-34).

Los constantes estudios de Gardner y su equipo de la universidad de Harvard en 1999 agregaron una octava inteligencia a las siete que

originalmente se habían identificado, las cuales no operan de manera aislada, sino que se combinan para llevar a cabo distintas labores. Éstas son:

1. Inteligencia Lingüística: La sensibilidad para hablar y escribir el lenguaje. La habilidad de aprender otros idiomas y la capacidad de usar el lenguaje para lograr ciertas metas.

2. Inteligencia Lógico-matemática: La capacidad de analizar problemas lógicamente, reconocer patrones abstractos, pensamiento científico y de investigación y habilidad de hacer cálculos matemáticos.

3. Inteligencia Musical: La capacidad de componer, interpretar y apreciar los patrones musicales.

4. Inteligencia corporal- kinestésica: El potencia de usar el cuerpo o partes del mismo como las manos o la boca para solucionar problemas, también la facilidad para construir y hacer cosas con las manos.

5. Inteligencia Espacial: El potencial de reconocer y manipular de un espacio amplio (por ejemplo: los pilotos o navegantes) así como patrones de áreas mas pequeñas (escultores, cirujanos, arquitectos, entre otros), es decir, percibir su entorno de forma visual-espacial y ejecutar transformaciones sobre esa percepción.

6. Inteligencia Interpersonal: La capacidad de interactuar con otras personas, sensibilidad a las intenciones, motivaciones y deseos, por lo cual se posee la capacidad de trabajar efectivamente con otros.

7. Inteligencia Intrapersonal: La habilidad de entenderse a sí mismo, sobre las capacidades propias y facultad de entender los propios deseos, miedos y capacidades. Toda esa información se utiliza efectivamente para regular la vida.

8. Inteligencia Naturalista: La capacidad para ser sensible a la naturaleza y el lugar donde se encuentra. Habilidad en la agricultura, cuidado de animales y de reconocer y clasificar nuevas especies.

En la década de los 90, gracias a los trabajos científicos desarrollados por Salovey y Mayer se destaca la importancia de desarrollar una ciencia de la inteligencia humana, que no sólo trate sobre los aspectos formales, sino también sobre la emoción y los sentimientos y cómo interviene en el funcionamiento de la mente humana y su rendimiento. Tener un coeficiente intelectual elevado ya no es suficiente para tener éxito en las esferas laboral, familiar, emocional y social de la vida. Más importante aún, es desarrollar desde la infancia capacidades sociales y emocionales para ser personas felices, confiadas y con capacidad para enfrentar contratiempos y superar obstáculos.

Formar niños expertos en matemáticas, historia, ciencias o lenguaje, es una parte de la educación. Actualmente, la clave está en educar a niños emocionalmente inteligentes, pues está comprobado que además de lo intelectual o cognitivo, las capacidades sociales y emocionales son también necesarias a la hora de interactuar adecuadamente con los demás en distintos contextos.

La gente que ha aprovechado su inteligencia emocional ha tenido la habilidad única de florecer donde otros se han hundido. La inteligencia emocional es intangible en cada uno de nosotros. Bradberry, T. & Greaves, J., la explican como la forma de “manejar nuestra conducta, como navegar en la complejidad social y como hacer decisiones que logren resultados positivos.” (2005, 24).

2.2 Conceptualización

Ante la pregunta de qué es la inteligencia emocional, conviene definir dos términos: inteligencia y emoción.

2.2.1 Inteligencia

En primer lugar, existe la definición de inteligencia como la recopilan Salovey y Mayer (1990) del filósofo griego Descartes como: “la habilidad para distinguir entre falso y verdadero” (186). No obstante, también existe como la retoman de Wechsler: “inteligencia es la total o global capacidad del individuo para actuar con propósito, pensar racionalmente y de interactuar efectivamente con su ambiente” (186). El avance del concepto de inteligencia se ha efectuado desde la medición de la inteligencia académica y la obtención del cociente intelectual, seguido por el reconocimiento de que las habilidades intelectuales dinámicas y flexibles, hasta la aceptación de la existencia de distintos tipos de inteligencias.

2.2.1 Emoción

En segundo lugar está la definición de emoción la cual se ha identificado en el pensamiento clásico como una perturbación en la actividad mental, y por lo tanto, ésta debe ser controlada. Según Hipócrates, en su teoría de los diferentes tipos de humor y su relación con los líquidos de un organismo vivo Según este médico existen las personas viscerales en las cuales la vesícula biliar produce bilis amarilla la cual él relacionaba con temperamento colérico - con características de mal temperamento y fácil de enojar- (Wikipedia.com). Según afirma Mayer (1990) las teorías recientes consideran que las emociones dirigen las actividades cognitivas, lo cual se puede notar en las investigaciones de inteligencia artificial donde se considera agregar emociones a las computadoras para que éstas puedan dirigir y organizar su procesamiento (186).

Otro aspecto de las emociones es la parte fisiológica, pues es un fenómeno consciente sobre la capacidad de respuesta. Según Davidoff (1980) el Sistema Nervioso Central (SNC) controla los estados emocionales. Durante los procesos emocionales se considera que la corteza cerebral, el hipotálamo, la amígdala y la Médula Espinal están especialmente activos.

Como respuesta a los estados emocionales, se ha estudiado cómo se dan diferentes cambios físicos en el ser humano, pues éste responde a circunstancias y a estímulos con combinaciones de reacciones mentales y fisiológicas. Se debe recalcar que las reacciones físicas son parte del conocimiento y las reacciones somáticas presentadas por el organismo son muchas. Las más importantes son las alteraciones en la circulación, los cambios respiratorios y las secreciones glandulares; de este modo algunas

personas con entrenamiento logran dominar estas reacciones y llegan a mostrar un auto control casi perfecto.

Las emociones del individuo están constituidas dependiendo del estado mental, físico y la forma de interactuar en el contexto, de esta forma existirán componentes subjetivos, fisiológicos y conductuales. Las emociones son mecanismos que ayudan a la mente para tener una visión diferente del mundo. De ahí la originalidad de cada persona y porqué no hay dos personas iguales, pues existe una gran riqueza en el auto-conocimiento de las emociones.

2.3 Inteligencia emocional según Mayer y Salovey

El tema de la inteligencia emocional (IE) se ha popularizado y existen muchas definiciones, sin embargo sería provechoso citar a los psicólogos John Mayer y Peter Salovey (1997) quienes se han destacado en la investigación científica y tienen gran apoyo en las revistas especializadas. Ellos desarrollaron un modelo de habilidad –su modelo teórico-, en el cual se define inteligencia emocional como “un subconjunto de la inteligencia social, que comprende la capacidad de controlar los sentimientos y las emociones propias, así como los de los demás, de discriminar entre ellos y utilizar esta información para guiar nuestro pensamiento y nuestras acciones”. (p. 37)

A continuación se presentan los cuatro componentes que las autoras Hume y Sánchez (2004) tradujeron y resumieron del inglés al español de este modelo de habilidad

1. Percepción y expresión emocional

Incluiría la habilidad de identificar emociones en uno mismo como en otros individuos, con sus correspondientes

correlatos físicos y cognitivos, junto con la capacidad de expresar emociones en el lugar y modo adecuado.

2. Facilitación emocional

Las emociones dirigen nuestra atención a la información relevante además, determinan tanto la manera de cómo nos enfrentamos a los problemas, como la forma de procesar la información. En definitiva, es la capacidad para generar sentimientos que faciliten el pensamiento.

3. Conocimiento emocional

Es el encargado de etiquetar correctamente a las emociones. Asimismo comprende el significado emocional no sólo en emociones sencillas, sino también la evolución de unos estados emocionales a otros.

4. Regulación emocional

Capacidad de estar anuente tanto a estados emocionales positivos como negativos y reflexionar sobre éstos para así determinar si la información que los acompaña es útil sin reprimirla ni exagerarla. Además incluiría la regulación emocional de nuestras propias emociones y las de otros.

Estas habilidades están intrínsecamente relacionadas porque sin el adecuado desarrollo de alguna de ellas no es posible desarrollar el resto, es decir, si la persona no es capaz de identificar sus emociones, ¿cómo podría regularlas? Según el modelo de habilidad de Salovey y Mayer, éste se puede utilizar sobre uno mismo (inteligencia intrapersonal) o sobre los demás (inteligencia interpersonal). Por otra parte, los aspectos personal e

interpersonal también son bastante independientes y no deben, necesariamente, darse de forma encadenada. Pueden existir áreas más desarrolladas que otras, como personas que pueden comprenderse así mismas pero con grandes dificultades a la hora de simpatizar con otras.

2.4 Inteligencia emocional según Goleman

Daniel Goleman escribió en 1995 el libro *Inteligencia emocional* en el cual popularizó el término hasta el punto de convertirse en uno de los libros más vendidos o *bestseller*. En su libro cuestionaba los clásicos conceptos de éxito, capacidad y talento, afirmando que la excesiva importancia concedida al cociente intelectual de clasificar a las personas en más, o menos inteligentes, era poco útil a la hora de predecir el futuro. Según este autor la inteligencia emocional “es una aptitud que guía, una capacidad que afecta profundamente todas las otras habilidades, ya sea facilitando o interfiriendo con ellas” (80).

Su modelo es llamado modelo mixto ya que combina dimensiones de la personalidad con habilidades emocionales. En éste se describe a la inteligencia emocional como la capacidad potencial que determina el aprendizaje de habilidades prácticas basadas en uno de los siguientes cinco elementos: el conocimiento de las propias emociones, la auto-motivación, el autocontrol, la empatía o las habilidades sociales.

- **Conocimiento de las propias emociones:** Es la capacidad de la persona de explorar y entender sus emociones. Se trata de reconocer los sentimientos en el momento que ocurren y discriminar entre ellos. Cuando las personas son realistas y honestas en sus fortalezas, debilidades, estados de ánimo, e impulsos.

- Autocontrol o manejo emocional: es la habilidad de manejar las propias emociones para apropiarse de ellas en una situación determinada; encontrar formas de manejar miedos, enojo y ansiedades; saber darse cuenta de lo que hay detrás de un sentimiento.
- Auto-motivación: es la habilidad de reunir y dirigir los propios sentimientos de forma persistente para lograr una meta, enfrentando los problemas y encontrando soluciones, sin importar la incertidumbre o la impulsividad.
- Empatía: es la habilidad de reconocer los sentimientos en otros, tomando el lugar de ellos y entendiendo sus expresiones verbales y no verbales.
- Habilidades sociales: es la destreza de manejar relaciones interpersonales, en negociaciones y la resolución de conflictos, donde es vital saber convencer e influenciar a los demás.

En resumen, las habilidades integrantes de la inteligencia emocional son numerosas y diversas según los modelos teóricos propuestos por los diferentes autores. Se han revisado dos grandes modelos de inteligencia emocional: los modelos mixtos y el modelo de habilidad. Los modelos mixtos como el de Goleman combinan dimensiones de personalidad como asertividad, optimismo, etc. con las habilidades emocionales. Por otra parte, el modelo de habilidad de Mayer y Salovey, le da importancia al procesamiento emocional de la información y al estudio de las capacidades relacionadas con dicho proceso.

A continuación se presenta una tabla con el resumen de los modelos actuales en inteligencia emocional:

Cuadro # 1. Modelos actuales de inteligencia emocional

Mayer y Salovey (1997)	Goleman (1995)
<p>Definición:</p> <p>“IE es un conjunto de habilidades que explican las diferencias individuales en el modo de percibir y comprender nuestras emociones. Más formalmente, es la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento, para comprender emociones y razonar emocionalmente, y finalmente la habilidad para regular emociones propias y ajenas” (10)</p>	<p>Definición:</p> <p>“IE incluye auto-control, entusiasmo, persistencia, y la habilidad para motivarse a uno mismo... hay una palabra pasada de moda que engloba todo el abanico de destrezas que integran la IE: el carácter” (28)</p>
<p style="text-align: center;">Habilidades integrantes:</p> <p>“Percepción, evaluación y expresión de las emociones”</p> <p>“Asimilación de las emociones en nuestro pensamiento”</p> <p>“Comprensión y análisis de las emociones”</p> <p>“Regulación reflexiva de las emociones”</p>	<p style="text-align: center;">Habilidades integrantes:</p> <p>“Conocimiento de las propias emociones”</p> <p>“Manejo emocional”</p> <p>“Auto-motivación”</p> <p>“Reconocimiento de las emociones en otros”</p> <p>“Manejo de las relaciones interpersonales”</p>
<p style="text-align: center;">Tipo de Modelo:</p> <p style="text-align: center;">Modelo de Habilidad</p>	<p style="text-align: center;">Tipo de Modelo:</p> <p style="text-align: center;">Modelo Mixto</p>

Adaptado de Mayer, Salovey y Caruso (2000). Extraído de Extremera y Fernández-Berrocal (2001)

2.5 Técnicas lúdicas en la educación

Etimológicamente la palabra lúdico se deriva del latín *ludus* que significa juego y la Real Academia Española (<http://buscon.rae.es/drae/>) define el término lúdico como “Pertenciente o relativo al juego”. El juego es una

actividad natural en el ser humano porque los niños se expresan mediante éste. Este tipo de actividades brindan la posibilidad de tratar, probar, manipular y ensayar -por medio del ensayo y error- donde se pueden desarrollar capacidades y habilidades para caminar, hablar, comer, etc. En ese espacio de actuar o tratar de imitar es donde el niño expresa su individualidad y aprende una gran cantidad de información.

Las técnicas lúdicas en la educación han pasado de estar en segundo plano a tener un papel central en la enseñanza especialmente porque la motivación y el interés del estudiante en la lección ha sido tradicionalmente un tema fundamental en la educación. Esto debido a que el aprendiz pasivo, sentado y sin interactuar, durante una lección en la cual no tiene interés, no posee el nivel suficiente de estimulación para prestar atención. No obstante, participar en un concurso, moverse en el aula o hablar con otro compañero eleva el nivel de actividad en cual el estudiante está más alerta y atento a la lección.

2.6 Técnicas y aplicación del pensamiento creativo en la resolución de conflictos

El autor Tanner (1994) define la creatividad “como la generación de ideas nuevas y útiles”, y define innovación “como el proceso de traer estas ideas a la realidad” (1). Este autor señala la existencia del mito de que la creatividad está limitada a unos pocos individuos quienes son naturalmente creativos, no obstante, la creatividad es un habilidad la cual puede aprenderse, donde existen muchas técnicas para ayudar a germinar y a acelerar el proceso de innovación.

Una vez comprendido que la creatividad puede enseñarse, entonces se espera que todos los individuos exploten hasta cierto punto sus habilidades para pensar creativamente. Asimismo, se debe tomar en consideración que algunas personas desarrollarán su creatividad mejor que otras, y esto depende tanto de la motivación dentro del ambiente, como en lo personal.

Algunas técnicas que Tanner sugiere son:

-Pensamiento lateral: se define como “buscar formas de resolver un problema con medios aparentemente ilógicos” (1). Grandes descubrimientos han ocurrido por accidente, un error que llevó a pensar en otras posibles soluciones menos obvias. De esta forma, esta manera de pensar rompe con los patrones y busca nuevos puntos de partida.

-Pensamiento metafórico: hace generales nuevas ideas al relacionar un problema con materia que no posee relación alguna con su naturaleza.

-Pensamiento positivo: esta técnica requiere percibir una situación negativa desde diferentes ángulos para así volverla positiva.

-Cuestionar la sabiduría convencional: deliberadamente se hacen preguntas acerca de los paradigmas existentes y se toman riesgos.

Algunas formas en las que se sugiere cómo controlar las emociones se encuentran en la página de Internet *Psicología: Ayuda a las personas* (<http://ayuda-psicologia.blogspot.com/2006/12/la-inteligencia-emocional.html>).

Algunas de ellas son:

- Lograr expresar con palabras lo que sentimos (verbalizar).
- ¿No entiendes bien qué te pasa? pues empieza a explicarlo.

- Cuando logramos expresar en palabras lo que sentimos damos un gran paso hacia el gobierno de nuestros sentimientos.
- "Una vez que tienes el valor de mirar al mal cara a cara, de verlo por lo que realmente es y de darle su verdadero nombre, éste carece de poder sobre ti y puedes destruirlo" Lloyd Alexander
- Pensar, escribir y hablar sobre los sentimientos.
- Es muy útil preguntarse si tendré yo los defectos que identifico en los demás. Probablemente sí.
- Identificar nuestros defectos y valores dominantes.
- Actitud crítica hacia el origen de la preocupación
 - ¿cuál es la posibilidad real de que eso suceda?
 - ¿qué es razonable hacer para evitarlo?
 - ¿sirve de algo que siga pensando en lo mismo?
- Reflexionar sobre las causas: ¿qué pensamientos se esconden en el núcleo de la tristeza? Cuestionar su validez y considerar alternativas positivas.
- Que la reflexión no acabe en lamento.
- No sólo hay males que denunciar, también hay buenos ejemplos para seguir. Centrarse en lo constructivo.
- La distracción es muy útil cuando los pensamientos deprimentes no tienen causa directa.
- Desahogo con quien nos pueda ayudar.
- Esforzarse en ver lo positivo de cualquier situación.
- Descansar.
- Pensar en los demás.

- Descargar el enfado casi nunca es positivo.
- En los momentos de enfado se piensa, se dice y se hace cosas de las cuales nos arrepentimos al poco tiempo, no obstante recordemos que nuestras acciones producen heridas difíciles de curar.
- Buscar una salida a los enfados que no perjudique a las otras personas.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

El capítulo de marco metodológico abarca el tipo de investigación, paradigma investigativo, descripción del contexto educativo, selección de los participantes, técnicas e instrumentos utilizados y la definición de estrategias de análisis utilizadas en la elaboración de este proyecto.

3.1. Tipo de Investigación

Esta investigación se plantea dentro del enfoque mixto, a la que Hernández, Fernández-Collado, & Baptista (2006), definen como:

un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema (Teddlie y Tashakkori, 2003; Creswell, 2005; Mertens, 2005; Williams, Unrau y Grinnell, 2005). Se usan métodos de los enfoques cuantitativo y cualitativo y pueden involucrar la conversión de datos cualitativos en cuantitativos o viceversa (Mertens, 2005) (755).

Entre las ventajas del enfoque mixto se puede decir que provee una variedad de puntos de vista y aproximaciones al problema estudiado brindando una perspectiva holística e integral. Tal y como Hernández et al. (2006) cita a la paradoja de los laberintos de Margaret Williams et al: “Si entramos al laberinto con brújula y otros instrumentos de precisión, con todos los sentidos en alerta máxima, confiando también en nuestra intuición y experiencia, y además observamos con cuidado; es probable que encontremos más rápidamente la salida” (797).

Dentro de los diseños mixtos se encuentra el modelo de dos etapas que tiene a su vez varias modalidades. En la presente investigación se utilizará la aplicación de un diseño cuantitativo y un diseño cualitativo de manera secuencial, lo cual como señala el autor Hernández et al. son “Diseños de aplicación independiente, pero cuyos resultados se complementan. Consiste primero en aplicar un enfoque y luego el otro, de manera relativamente

independiente, dentro del mismo estudio. Uno precede al otro y los resultados se presentan de manera separada o en un solo reporte” (764).

La metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación cuyo producto corresponde a datos descriptivos: las palabras de las personas, dichas o escritas, y la conducta observable. Por lo tanto, la conducta de los participantes en toda su singularidad y especificidad es de suma importancia, como fuente de referencia para validar el proceso mismo de intervención desde la inteligencia emocional.

Monge (2000), considera que partir de la metodología cualitativa se “... pueden desarrollar conceptos y comprensiones partiendo de los datos en general y formula interrogaciones que permitan un diseño...flexible” (60). En otras palabras, se toma a los participantes y su contexto como inseparables, cuya interacción afecta profundamente el proceso en todo momento.

El método cualitativo se impone por sus cualidades en la investigación del ser humano pues es difícil universalizar los resultados, y cuando se hace los productos son poco útiles, pues la complejidad de los seres humanos es sorprendente. Así los estudios *in situ* cobran un gran valor, aún más si se ajustan a la población con la que se trabaja. Según Barrantes (2005) la investigación *in situ* está orientada a la explicación y “Busca dar respuestas a problemas concretos para la toma de decisiones, ya sea para cambiar o mejorar la práctica...” (66).

Por su parte, la metodología cuantitativa “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis

estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández et al.:2006). Dentro de este enfoque los estudios deben seguir un proceso estructurado y predecible, se pretende que los resultados puedan ser generalizados de la muestra, a la población en general. Asimismo, que puedan repetirse dentro del marco de ciertas reglas preestablecidas y deben poseer estándares de validez y confiabilidad.

En la presente investigación se realizaron dos cuestionarios cuyas preguntas se escribieron a partir del test de Chiriboga, R. y Franco, J. en su reporte la “Validación de un test de inteligencia emocional en niños de diez años de edad” (2000). En este test los médicos trataron de construir un instrumento que permitiera valorar objetivamente la Inteligencia emocional en niños de diez años de edad y usarlo como un instrumento en su práctica profesional. Cabe mencionar que las recomendaciones de éste estudio consideran al test “como una puerta de entrada para darnos cuenta más rápido de un problema; más allá de esto el médico de familia tiene otras destrezas que le permiten ahondar en los aspectos emocionales como la entrevista que no puede ser superada por ningún test” (7).

Este proyecto además busca averiguar cómo las técnicas de la inteligencia emocional desarrollan las habilidades de los estudiantes para contribuir a la solución creativa de conflictos. Éste objetivo necesitó como forma de validez cuestionarios antes y después de las sesiones como una forma de identificar el nivel de conciencia o conocimiento que tienen los estudiantes de su inteligencia emocional.

3.2. Paradigmas Investigativos

Los paradigmas se definen como “matrices disciplinares y/o configuraciones de creencias, valores metodológicos y supuestos teóricos que son compartidos por una comunidad específica de investigadores de una ciencia.” (Arce, 1992 p. 54). Los componentes de los paradigmas son:

- Problemática: el paradigma está definido por enigmas o problemas teóricos y experimentales, los cuales se deben estudiar y analizar para aportar soluciones. Estas soluciones a la vez aportan y amplían sus coordenadas teóricas-explicativas.
- Fundamentos epistemológicos: Son supuestos más generales a los anteriores con los cuales se compromete la comunidad adepta o afiliada al paradigma.
- Supuestos teóricos: Están representados por las hipótesis o sustentos teóricos compartidos por los especialistas, los cuales son la base de la matriz disciplinaria.
- Prescripciones metodológicas: Son aquellos métodos, técnicas y reglas aceptadas por la comunidad de profesionales, utilizadas en el trabajo de construcción y refinamiento (investigación) del paradigma
- Proyecciones de aplicación: Son las técnicas o tecnologías necesarias para la aplicación de los supuestos teóricos propuestos por el paradigma ante situaciones reales.

Al utilizar la metodología cualitativa y cuantitativa en la investigación es necesario saber que cada uno de éstos tiene un paradigma diferente. El paradigma en el área cualitativa es el naturalista, el cual podría llamarse de investigación aplicada, definido por Barrantes (2005) como: “la solución de

problemas prácticos para transformar las condiciones de un hecho que nos preocupa. El propósito fundamental no es aportar al conocimiento teórico” (64).

Por su parte, la metodología cuantitativa parte del paradigma positivista cuyo propósito según Barrantes “es buscar generalizaciones libres de contexto, leyes y explicaciones (nomotéticas): deductiva, cuantitativa, centrada en semejanzas. Busca, además, la relación causa-efecto y desde el punto de vista axiológico es libre de valores” (60). En otras palabras, permite cuantificar y explicar un fenómeno con un instrumento predeterminado, el cual puede repetirse porque no toma en cuenta el contexto en que se realiza (como por ejemplo los tests).

3.3 Acceso al campo

Para la realización de este proyecto se contactó a la directora de una escuela privada en Maryland pues la investigadora había tenido contacto con ella al haber realizado diversos trabajos para la dirección de la escuela en actividades especiales y otros eventos escolares. Se concertó una cita para plantear la posibilidad de poder estudiar los problemas que la investigadora había notado al interactuar con estudiantes en visitas.

Asimismo, se le entregó a la directora de la escuela una carta de la UNED de la directora del programa del posgrado confirmando que la investigadora es estudiante y solicitando el permiso y la colaboración requerida. Si bien la inserción en comunidades educativas norteamericanas es difícil, el trámite se facilitó por las características propias de la temática de la investigación, es decir es un tema dirigido a formar al alumnado en el tema de la inteligencia

emocional. Posteriormente, se trabajó con el maestro de español de la escuela como contacto regular para determinar fechas y horas pertinentes.

3.4 Descripción del escenario

La descripción del contexto en el cual se encuentra la escuela, su historia y los detalles en que se imparten las lecciones, permiten identificar aspectos importantes para el análisis de las conductas de los sujetos estudiados.

Primero, el condado de Prince George está ubicado en la parte sur del Estado de Maryland y colinda con Washington DC y Virginia, su población es 94% afro-americana, 3% caucásica y 3% otros grupos étnicos (News 4 at 4, 2007), lo cual a su vez se refleja en la población estudiantil. Particularmente, donde se encuentra la escuela no existen otras escuelas privadas bilingües que brinden el tipo de currículo internacional.

Segundo, en cuanto a la historia de la escuela Maryland Internacional Day fue fundada en el año 2001 por la Sra. Esther Donawa quien al descubrir que no existían escuelas bilingües para sus hijos fundó la escuela ella misma empezando con Kindergarten y primer grado. De esta manera, la escuela ha ido creciendo, actualmente tiene 48 estudiantes y llega hasta el cuarto grado. La clase económica de las familias es media y alta.

Por último, las lecciones se imparten en un programa de inmersión de español en el cual a los niños se les enseña la misma materia en los dos idiomas, por ejemplo: lunes y miércoles son días en español; martes y jueves en inglés y el viernes los periodos se dividen en unos se enseña un idioma u en

los otros, el otro. Para efectos de la presente investigación se utilizará el inglés pues aunque los niños tienen una educación bilingüe no todos tienen un nivel avanzado en español, por lo que tanto los materiales y los resultados se traducirán en el lenguaje que se requiera.

Los grupos se ubican en un aula y están compuestos de la siguiente manera: pre-kinder y kinder, primero y segundo grado, tercero y cuarto grado. Se conforman las clases con varias edades porque según la concepción de la escuela los niños se benefician al observar mutuamente su trabajo y los niños mayores afirman sus conocimientos cuando ayudan a los menores.

3.5. Selección de participantes

Los escolares que participarán en la investigación representan un grupo de un total de catorce personas, con un rango de edades de nueve a los diez años.

Otra característica de este grupo es que son niños que asisten a la institución casi todo el día, aproximadamente de 8 a 10 horas ya que ambos padres laboran fuera del hogar por lo que dejan al estudiante (s) en la escuela antes de ir al trabajo y lo recogen cuando salen del mismo.

3.6 Tipo de muestra

Se utilizará la muestra no probabilística o dirigida la cual los autores Hernández Sampieri et al definen como un “Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación (2006, p. 241).

Para la presente investigación se requiere que los estudiantes respondan de forma escrita por lo cual se escogió el tercer y cuarto grado porque los estudiantes de estos grados se desempeñan mejor que los grados anteriores. Además, anteriormente la investigadora tuvo la oportunidad de interactuar con el grupo por lo que ya se había un contacto establecido.

3.7 Definición conceptual de las categorías de análisis

Al realizar la investigación desde el enfoque mixto el análisis de los datos se realizará en dos partes. Primero, el análisis de 8 sesiones, donde entendemos el término sesión como el lapso de tiempo necesario para realizar una actividad concreta, en el cual existen actores y espectadores. La sesión puede durar minutos o varios días. Luego, la información se complementará con los resultados de los cuestionarios que se aplican en la primera y última sesión.

Las sesiones con actividades lúdicas se evalúan por separado. En este caso, el análisis cualitativo permite revisar diferentes aspectos ocurridos durante las sesiones, con el propósito de ver cómo podían los niños mejorar sus relaciones interpersonales e intrapersonales con sus compañeros conforme participaban en las actividades de la inteligencia emocional.

El cuestionario se analizó diferenciando las cinco áreas de la inteligencia emocional que señala Goleman. Cada cuestionario consta de 10 preguntas, dos preguntas corresponden por área. Se asignó un punto por cada pregunta por lo que la puntuación total es de 10 puntos.

3.8 Técnicas e instrumentos utilizados

3.8.1 Observación participante

La observación según Barrantes (2005) “es el producto de la percepción del que observa; en ella incluye las metas, los prejuicios, el marco de referencia, las aptitudes, además de algún instrumento o aparato utilizado para realizar y registrar la observación. Junto a este proceso está la interpretación que debe hacerse de lo observado” (202). En la presente investigación la investigadora tuvo una participación activa con los niños como facilitadora de las actividades lúdicas. Las sesiones se realizaron durante las horas lectivas de la tarde de español los días lunes, miércoles y viernes por dos semanas y media en el mes de mayo.

La investigadora solicitó realizar algunas actividades en el aula la cual tenía pupitres organizados en hileras, y otras en el cuarto multiusos pues era necesario que los niños tuvieran un espacio amplio para moverse. En algunas sesiones se tomaron fotografías y se utilizó una videograbadora para registrar la información.

3.8.2 Cuestionarios

El cuestionario según Hernández Sampieri et al (2006) “consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (310). Básicamente hay dos tipos de preguntas: cerradas y abiertas. En el caso de las preguntas cerradas pueden existir dos opciones de respuestas por ejemplo: sí – no, o varias opciones de respuestas como: positiva, neutra, negativa, o no sabe/no responde (NS/NR).

Algunas ventajas del cuestionario con preguntas cerradas son: pueden dividirse en secciones para el análisis; reduce la ambigüedad de las

respuestas; se presta para realizar comparaciones; requiere menos tiempo en la aplicación; y, por lo general, los encuestados se encuentran más anuentes a participar porque no demanda mucho esfuerzo.

En cuanto a la extensión del cuestionario Hernández et al. (2006) señala que “es recomendable hacer solamente las preguntas necesarias para obtener la información deseada al medir la variable. Si una pregunta es suficiente, no es necesario incluir más” (p. 310). Además, las preguntas deben tener características como por ejemplo: ser claras, breves y comprensibles para los encuestados, contar con un vocabulario simple, directo y familiar, no pueden percibirse como intimidadoras o enjuiciadoras, deben referirse a un solo aspecto, no habrán de inducir la respuesta, y no es aconsejable negar el asunto interrogado. También, es importante lograr que el participante esté a gusto con la encuesta es conveniente empezar con preguntas fáciles de contestar o neutras que sirvan de introducción para captar el interés de la persona.

3.8.3 Actividades Recreativas en Inteligencia Emocional:

Según Barrantes (2005), las actividades recreativas son “técnicas que están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto” (218). En última instancia lo que se persigue es despertar la creatividad del grupo, respetando los intereses y capacidades de éste. Dentro de sus características positivas está el integrar a los individuos para así facilitar la comunicación dentro de una atmósfera positiva y productiva.

3.9 Estrategias de análisis

El análisis de las sesiones se realiza individualmente ya que cada una de ellas tiene un repaso de la sesión anterior (con excepción de la primera sesión), objetivo de la sesión lúdica, las anotaciones de las actividades y análisis.

Las preguntas de los pre y pos-cuestionarios son diferentes pero pertenecen a la misma área de evaluación. Para el análisis de los cuestionarios, éstos se dividieron en las cinco habilidades que propone Goleman y a continuación se especificaron las áreas con los números de las preguntas correspondientes.

Pre-cuestionario y pos -cuestionario dividido en secciones:

<i>Elementos de la inteligencia emocional</i>	<i>Preguntas correspondientes</i>
Conocimiento de las propias emociones	1, 2
Autocontrol	3, 4
Auto-motivación	5, 6
Empatía	7, 8
Habilidades sociales	9, 10

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se presentan los resultados obtenidos durante el desarrollo de la investigación. Éstos representan la construcción del conocimiento de la inteligencia emocional de los participantes durante las sesiones utilizando diferentes técnicas: la observación, las actividades lúdicas, los cuestionarios y la revisión de textos académicos. Los resultados están organizados de acuerdo al orden propuesto en las categorías de análisis.

4.1 Análisis primera sesión:

- Objetivo de la sesión lúdica

En ésta reunión introductoria el objetivo fue presentar el concepto de Goleman de inteligencia emocional como “una aptitud que, una capacidad que afecta profundamente todas las otras habilidades, ya sea facilitando o interfiriendo con ellas” (p. 80). Además, se presentaron en un cartel los cinco elementos de la inteligencia emocional: conocimiento de las propias emociones, la auto-motivación, el autocontrol, la empatía y habilidades sociales. Seguidamente, se les narró una pequeña historia relacionada con la falta de inteligencia emocional (Anexo 2). Cuando la investigadora contó el final de la historia causó asombro en los niños pues ellos no esperaban ese resultado y comentaron: “creí que el jefe iba a despedir el empleado”; “entonces cuando hacemos algo tenemos que hacerlo bien porque puede que lo que hagamos sea para nosotros”. En estos comentarios se puede notar cómo los niños empezaron a entender que las relaciones humanas son complejas y cómo en ellas interviene la automotivación, el autocontrol y la empatía para realizar un buen trabajo.

Luego de esta introducción se les aplicó el pre-cuestionario cuyos resultados se anotarán al final de este capítulo.

- Anotaciones y análisis

Como parte de las técnicas se les proyectó la película *Cars*. Se les preguntó a los niños si habían visto la película; ellos respondieron positivamente por lo que solamente se les presentó la última parte de la película donde se presenta una carrera automovilística (Ver sinopsis de esta parte de la película en el anexo 3). Después de ver la película se les dio una guía de preguntas. Las preguntas con las respuestas más representativas de los estudiantes se citan a continuación:

Pregunta #1 ¿Qué pasó en la carrera?

- “Chick” empujaba y golpeaba al “King” y “King” se estrelló y “Lightning” se detuvo para ayudar al “King”.

-“Lightning McQueen” arriesgó su oportunidad de ganar para ayudar a “King”.

Pregunta #2

¿Qué es más importante ganar o cuidar a los demás?

- Casi todos los niños respondieron “Cuidar a los demás”, solamente uno respondió “Ganar”.

Pregunta # 3

¿“Lightning McQueen” (carro rojo) logró lo que él quería?

- No “Lightning” no consiguió lo que él quería.

- “No, pero no le importó.”

- “No pero él ayudó a “King” a terminar su última carrera.”

- “No en lugar de pensar en él mismo, él pensó en alguien más.”

Pregunta #4

Escribe un mensaje o haz un dibujo de maneras en que puedes ayudar a tus amigos.

- “Cuando usted tiene una pelea con sus amigos después de la pelea, ve donde tu amigo y discúlpate.”

- “Si mi amigo y yo estamos jugando quedó y él se resbala y se golpea, yo iré a traer a la maestra o lo llevaré donde la maestra”.

- “Cuando ella o él está triste por algo yo los ayudaré a que se sientan mejor”.

- “Usted debe ayudar a los amigos cuando se sienten tristes hablándoles de cosas divertidas.”

- “Yo puedo tratar de alentarlos, ayudarlos y cuidar de ellos.”

Descripción de los dibujos que ejecutaron los participantes.

Dos dibujos son de niños que se han caído y otro lo está ayudando a levantarse. Otro dibujo es de “Lightning” (carro rojo) ayudando a “King” (carro accidentado) a cruzar la línea de meta.

En las respuestas de los niños se puede notar como todos, a excepción de un niño, entendieron la necesidad de pensar en otros y poder ayudarlos, aun poniendo los intereses de ellos antes de los propios. Dentro de la cultura norteamericana el objetivo principal es ganar el premio y ser competitivo, sin embargo en la película los estudiantes tuvieron otro punto de vista en cuanto a la importancia de trabajar en equipo y ayudar a los demás.

4.2 Análisis segunda sesión:

- Repaso sesión anterior

Los niños retomaron los cinco puntos principales de la inteligencia emocional recordando la historia narrada en la sesión anterior (Ver anexo 2) la cual narra cómo si el empleado hubiera considerado a su jefe, y aunque no estuviera nadie supervisándolo debió haber tratado de hacer su mejor esfuerzo, pues al importarle los otros se favorece él mismo. Los niños comentaron “porque el empleado no sabía que la casa era para él entonces no le importó cómo la hizo”, “el empleado no quería ayudar a su jefe”, “el empleado solo pensó en él mismo”.

También se les preguntó que recordaban de la película y algunos comentarios fueron:

- A “Lightning” le importaron más sus amigos que él mismo.”
- “En la carrera había tres carros y en la última vuelta “Lightning” iba a ganar pero él no ganó la carrera porque él fue a ayudar a alguien más.”
- “En esta carrera a “Lightning” le importaron otros a parte de él mismo. Sus amigos de “Radiador Spring” lo ayudaron y cuando estaba a punto de ganar “Chick” empujó a “King” y éste chocó, y cuando “Lightning” estaba a punto de ganar él se detuvo y ayudo a “King” a terminar su última carrera. “Chick” ganó el trofeo, pero a “Lightning” no le importó ganar el trofeo, a él le importó ayudar a sus amigos”.
- “Chick” ganó pero hizo trampa.”

- Objetivo de la sesión lúdica

El objetivo de esta sesión fue la presentación de situaciones que requieran usar el autocontrol. Para esta sesión se realizó la actividad conocida popularmente como la “Papa caliente” donde a los niños se les presentaron diferentes situaciones donde faltaba el autocontrol de los protagonistas. A continuación se les preguntó si podían buscar la forma de cambiar la situación, y así observar si tenían la habilidad de reaccionar adecuadamente a la situación pensando antes de actuar y ser responsables de sus actos.

- Anotaciones y análisis

Durante la actividad de la papa caliente cada vez que la música se detenía el niño (a) quien tenía la bola debía explicar cómo usar el autocontrol en las situaciones presentadas (Anexo 4) -otros niños podían también expresar sus opiniones-.

Ejemplo 1

Un joven pasa por el gimnasio. Escucha unas risas a su espalda y luego recibe un bolazo. Se vuelve e insulta a todos los presentes.

Comentario 1: “El joven podía volverse a los otros y preguntarles porque le habían pegado”.

Comentario 2: “El joven se hubiera vuelto y les hubiera pregunta porque estaban riéndose de él y les pide que se disculpen.”

Comentario 3: “Si eso me hubiera pasado a mí, yo les preguntaría ¿ustedes me golpearon a propósito? y si ellos dicen “no” entonces yo digo “está bien” y les preguntaría que si se estaban riendo de mí, y si dicen “no” entonces salgo caminando y me voy”.

Ejemplo 2

Durante una fiesta de cumpleaños: La cumpleañera tomó el micrófono para insultar a los presentes por no traerle regalos. (La cumpleañera no se percató de que su madre recibió muchos regalos y los puso en el closet).

Comentario 1: “La niña se pudo haber esperado hasta el momento de la fiesta en que se iban a abrir los regalos”.

Comentario 2: “La niña pudo ser paciente.”

Comentario 3: “Si la niña no veía los regalos se hubiera ido a la cocina y le hubiera preguntado a la mamá donde estaban los regalos”.

Comentario 4: “Si es tu cumpleaños no importan tanto los regalos y la niña debió disculparse con los invitados”.

Ejemplo 3

Un joven corría por la calle y sintió mareos. Se recostó a un auto, pero el chofer salió del carro y lo golpeó, acusándolo de abusivo.

Comentario 1: “El chofer debió haber salido del carro y preguntarle si estaba bien y tratar de ayudarlo.” Otro niño dijo, “pero es un extraño”; a lo que el primer niño respondió: “si es cierto pero él no debió haberle pegado”.

Comentario 2: “El chofer debió preguntarle a la persona cómo se sentía y debió llevarlo a emergencias del hospital más cercano”.

Comentario 3: “Si yo estoy en la calle y me siento mal y alguien me golpea yo le pediría a alguien el celular y llamaría a mi papá o mi mamá y esperararía que me fueran a recoger”.

Ejemplo 4

John salió de su casa rápido y dejó un cuaderno olvidado. Al llegar a clases le echó la culpa a otro niño y le dijo una grosería.

Comentario 1: “El niño debió preguntarle a su compañero si había visto su cuaderno”.

Comentario 2: “El niño pudo tratar de recordar que había hecho antes y no culpar a su amigo”.

Comentario 3: “Si el niño insultó a su amigo luego cuando llegara a su casa y encontrara el cuaderno, se debía disculpar”.

Ejemplo 5

Mary insultó a una amiga durante un juego muy duro, por que no le pasó la bola.

Comentario 1: “El niño pudo preguntarle por qué no le quiso pasar la pelota y disculparse”.

Comentario 2: “Después del juego, el niño pudo disculparse con el niño y decirle que la próxima vez le pase la bola”.

Los niños en varias ocasiones mencionaron la palabra disculpa lo cual refleja la enseñanza dentro de su cultura. Ellos están dispuestos a pedir disculpas lo cual es muy favorable, sin embargo lo buscado es mostrarle a los niños que la forma de actuar en los ejemplos no es apropiada, para así aprender a ser más concientes de las emociones y poder controlarlas.

Por otra parte, también hubo otros comentarios como “ser paciente”, “pudo haber preguntado”. Cabe mencionar que los niños recordaron las actividades previas e hicieron comentarios donde demuestran el impacto que tuvieron los ejemplos de ayuda y cómo las acciones siempre traen consigo consecuencias.

4.3 Análisis tercera sesión

- Repaso de sesiones anteriores

Los niños retomaron los conceptos básicos de la inteligencia emocional y los niños comentaron una situación donde se demostró su entendimiento del concepto de empatía con una compañera víctima de un pequeño accidente durante el recreo y todos estaban muy preocupados por ella. Los estudiantes relataron que el día anterior durante el recreo un niño tiró una piedra y sin intención golpeó una niña en la frente y la niña empezó a sangrar, inmediatamente los niños llamaron a la maestra quién llevó a la niña al hospital. Los niños le hicieron un dibujo a la niña donde le escribieron mensajes diciendo que esperaban se sintiera mejor. Los niños coincidieron en que esa situación les había recordado a la parte de la película en que una persona va y ayuda otra.

- Objetivo de la sesión lúdica

En esta sesión se buscó que los estudiantes reconocieran conceptos afines al buen desarrollo de una inteligencia emocional como por ejemplo empatía, sentimientos, interacción, resolución, autocontrol, etc. Se utilizó una dinámica llamada “La rueda de las emociones” y una dramatización teatral improvisada por los participantes. El nombre de la dinámica se tomó del programa de televisión *Wheel of Fortune* (La rueda de la fortuna) es un programa con el cual los niños están familiarizados, donde los participantes le dan la vuelta a una ruleta que les da la oportunidad de escoger una letra para poder adivinar la palabra oculta en una pizarra.

- Anotaciones y análisis

El grupo fue dividido en 4 subgrupos, a los niños se les asignó un número por lo que debían trabajar con compañeros con quienes por lo general no acostumbraban. Asimismo, se les dijo que el equipo debía acordar la letra

que solicitarían. Seguidamente se escribieron los espacios en la pizarra (_ _ _ _ _), cada equipo se ponía de acuerdo antes de decir la letra; antes de escribir la letra en la pizarra la investigadora les preguntaba si estaban de acuerdo y si alguno decía que no, nuevamente se discutía para decidir la letra. Cuando llegaba el momento de descifrar la palabra cada grupo tenía su oportunidad y luego de que todos los grupos decían tenían la oportunidad de adivinar la palabra, se les daba un punto si acertaban.

La investigadora notó que al formar los grupos al azar los niños interactuaron con compañeros con quienes por lo general no lo hacían, lo cual trajo como consecuencia algunos problemas entre ellos, provocando que algunas veces los grupos se demoran más tiempo para tomar la decisión. El grupo ganador se distinguió porque los niños se acoplaron a trabajar en equipo y tomaron la decisión de que cada uno tendría la oportunidad de escoger una letra y los demás lo respaldarían. Opuesto a lo anterior, quienes no contaron con la oportunidad de ganar, demostraron no lograr ponerse de acuerdo pues sus integrantes no querían apoyar a sus compañeros y deseaban realizar solamente lo que ellos decían. Debido a esto un alumno se aisló del grupo y no quiso participar.

Por otra parte se tomó nota de la experiencia teatral improvisada, en la cual una niña le dice muy enojada a un niño que por su culpa perdieron el concurso de la rueda de las emociones, el niño permanece callado mientras la niña continúa reclamando. Ella dijo que el grupo le había dado la palabra correcta, pero el niño al hablar por el grupo dijo otra palabra; el niño, en su defensa, responde que no había sido su culpa pues no había escuchado bien. Él, además, le recuerda el hecho de que en otro juego ella había cometido un

error y él no le había reclamado. La niña entonces reconoció su error y pensó que no debía enojarse tanto con él y se disculpó.

En los comentarios después de la obra se notó como la comunicación como forma de resolución de conflictos para los niños fue relevante; una niña observó: “la niña pudo haberle preguntado al niño porque dijo otra palabra y no culparlo”. Asimismo, para buscar el autocontrol es: “si ella estaba enojada nada más pudo irse un tiempo mientras se calmaba”.

4.4 Análisis cuarta sesión:

- Repaso de sesiones anteriores

Al preguntarles que recordaban de las actividades una niña dijo “yo creo que es cuando usted puede controlar sus emociones y si usted siente que se va a enojar por algo puede controlarse y buscar una forma de arreglarse con la persona”. Otra pregunta fue “¿Qué puede hacer usted si una persona lo insulta y lo golpea?”. Una niña respondió “yo le preguntaría por qué lo hizo y le diría que se disculpe”, no obstante otro niño opinó: “yo lo golpearía de vuelta”. La reacción de los varones fue empezar a corear “¡golpearlo!”, la investigadora, por su parte, expresó que esa respuesta sería posible, pero no la más adecuada, pues las emociones los estarían controlando. Asimismo advirtió que la violencia no resuelve el problema.

- Objetivo de la sesión lúdica

Esta sesión se enfocó en darles a los estudiantes la oportunidad de reconocer emociones en otras personas como característica fundamental de la empatía y su adecuada manifestación. Durante la actividad la investigadora describía características emocionales y los niños las identificaban, por ejemplo: “una persona está mirando hacia el suelo, no quiere hacer nada, ¿esta persona

está?, y un niño respondió “deprimida”. Otro ejemplo: “si una persona está sonriendo”, “está feliz”. Se pudo notar que los niños estaban muy entusiasmados con la actividad.

- Anotaciones y análisis

Se realizó una competencia de expresión emocional donde los niños escogían de una lista de emociones, una sola, se la comunicaban a la investigadora y trataban de actuarla. Por ejemplo una niña trató de representar a la alegría por lo cual brincaba y alzaba los brazos, los otros niños reconocieron muy bien la emoción. Por otra parte, a otros niños se les dificultó expresar la emoción pues al situarse frente al grupo no se movían. Con esta actividad los niños comprendieron que tanto la expresión de las emociones como el reconocimiento de éstas, no es tan fácil como parece. Inclusive algunas veces tomó bastante trabajo expresar alguna emoción especialmente si querían expresar dos términos parecidos como tristeza y depresión.

Hasta este momento se concluye que gracias a las diferentes sesiones, los estudiantes, en general, aprenden qué es la inteligencia emocional y la practican. No obstante, también están aquellos estudiantes quienes optarían por golpear al niño que los ofenda.

4.5 Análisis quinta sesión:

- Repaso de sesiones anteriores

Al preguntarle a los participantes que recordaban de las actividades realizadas una niña levantó la mano y dijo “creo que cuando le ponemos atención a los sentimientos de las otras personas podemos ayudarlos si se sienten mal”; y otra niña observó “entendí que cuando expresamos nuestras

emociones nos estamos comunicando”. Con estas expresiones los niños demuestran un gran nivel de empatía.

- Objetivo de la sesión lúdica

El propósito de esta sesión fue proporcionar una actividad grupal llamada “Se quita la silla” en la cual a los estudiantes se les brinda la oportunidad de observar cómo manejar adecuadamente sentimientos negativos en diferentes situaciones inesperadas. Al mismo tiempo, el niño ‘descalificado’ del juego debía representar una emoción.

- Anotaciones y análisis

Primero se les explica a los niños las reglas del juego: al escuchar la música los niños debían caminar alrededor de las sillas, pero al parar la música debían tratar de sentarse sin empujar. El participante sin silla, pues en el juego siempre había más niños que sillas, debía representar una emoción sugerida por la facilitadora como por ejemplo: enojo, indiferencia, alegría, etc.

Durante la actividad los niños no caminaron sino que bailaron. En una ocasión un niño empujó a otro fuera de su silla, los niños lo notaron y señalaron la acción como injusta. Cuando la entrevistadora preguntó por lo sucedido el niño “descalificado” dijo: “como él es más fuerte me sacó de la silla”. Se descalificó al otro niño sin brindarle la oportunidad de dramatizar la emoción, de inmediato los niños empezaron a decir “él esta avergonzado, enojado”. Era evidente el enojo del niño descalificado, no obstante pudo controlarse y se retiró al otro lado del cuarto.

Como tarea para la siguiente sesión se les pidió traer un objeto importante para ellos, para que la presentaran al grupo. Se advirtió que no

podían traer mascotas, pero podían escribir algo acerca de ésta y leerlo en clase.

4.6 Análisis sexta sesión:

- Repaso de sesiones anteriores

Al preguntar que recordaban de las sesiones pasadas los niños empezaron a hablar de cómo ellos solucionan los problemas entre amigos. Observaron que si se pelean con sus amigos y se dicen palabras hirientes, ellos dejan pasar un rato y después se piden perdón. Una niña apuntó la importancia de estar bien con su amiga, pues si se pelean se pone muy triste y llora hasta hacer las paces con su amiga.

Por otra parte, la investigadora le preguntó a los niños “ustedes han considerado la posibilidad de reconocer sus emociones y puedan controlarlas para evitar la discusión o la pelea” y los niños respondieron “no”. Por tanto, se deduce como reacción común de una persona ante una situación de ofensa el pelear. No obstante, el objetivo nuestro es que los niños vean otras opciones como el autocontrol para así buscar soluciones positivas a situaciones negativas.

- Objetivo de la sesión lúdica

El tema de esta reunión fue buscar abrir un espacio donde los estudiantes pudieran compartir sentimientos, emociones y pensamientos en una actividad que les permita hablar de ellos mismo y al mismo tiempo conocer los intereses de sus compañeros mediante la técnica “Muéstrello y Cuéntelo” conocido en inglés como “Show and Tell”.

La facilitadora explicó lo importante de respetar a los compañeros pues ellos iban a mostrar artículos o a hablar de acontecimientos importantes para

ellos. Se propusieron reglas por las cuales los mismos niños votaron. En ellas se acordó: escuchar a los compañeros, respetar lo que dicen y ser discretos con los gustos y sentimientos de los compañeros. Asimismo, se les explicó a los niños que podían hacer un comentario positivo o una pregunta al expositor (a), sin tratar de poner una calificación sino de ser sensibles a los sentimientos de la otra persona.

- Anotaciones y análisis

Los niños sentados en sus pupitres levantaron la mano para ser voluntarios entonces, para darle la oportunidad a todos, se empezó en orden de atrás para adelante.

-Niño 1 “Este es mi control del Nintendo, esto es muy importante para mi porque si quiero jugar en mi Playstation II solo lo conecto.”

-Niña 2 “Este es mi par de zapatos de la suerte y siempre los uso cuando quiero hacer algo muy especial como cuando quiero practicar un baile”

- Niña 3 “Este es Tito (un muñeco de peluche) lo tengo desde que estaba pequeña, lo traje en mi primer día de escuela porque estaba muy asustada, cuando estoy aburrida y no tengo nada que hacer le digo como me siento”. Luego mostró un pequeño álbum de fotos y dijo “éstas son mis fotos memorables, ésta es una foto de mi cumpleaños, cuando estoy triste puedo ver fotos de mis amigos y mi familia que viven lejos. Ésta es mi foto favorita porque fue un día que fuimos al zoológico de mascotas, la llama escupió en la cara de mi mamá y creo que eso es muy gracioso. Éste es mi perro Jazz, éste es mi tío, ésta soy yo cuando estaba mas pequeña, éste es mi hermano ya se fue para la universidad”. La niña enseñó muchas fotos de su familia y amigos y

luego de un bolso que llevaba sacó un pequeño cuaderno y dijo “este es mi diario y escribo todos mis sentimientos, cuando estoy triste escribo lo que me pasó y si tengo un día realmente bueno también lo escribo y tiene un candado para que nadie pueda leerlo y eso es todo”.

- Niño 4 “Son dos cosas que les quiero enseñar la primera es este muñeco y es importante para mí porque es el primer muñeco que obtuve de Burger King y mi Nintendo DS porque mi papá me lo compró y todos mis amigos ya lo tenían, ahora yo también”.

- Niña 5 “Esta es una roca y es especial para mí porque fue la primera roca que tuve en mi colección de rocas y fue la primera roca que mi papá tuvo en su colección de piedras también”.

- Niño 6 “Este es el cinturón que se gana en la lucha libre” y el estudiante empezó a mostrar una serie de muñecos que representan a los jugadores, sus compañeros se emocionaron y empezaron a hacer preguntas como “¿cuántos muñecos tienes?” El niño dijo “como diez”. “¿Por qué son especiales para ti los muñecos?” “Yo no sé, creo que es porque me gusta la lucha libre.”

- Niña 7 “Esta es una herradura de un famoso caballo de carreras que me dio el dueño del caballo cuando tuvieron que ponerlo a dormir porque se quebró una pierna y no pudo sanar. Este es mi Nintendo DS y fue el mejor regalo que me dieron en Navidad”. Un niño preguntó “¿por qué es importante para usted?” “Porque es el más grande regalo que mi mamá y papá me dieron a parte de la vida. Esta bolsa es importante para mí porque fue la primera bolsa que tengo de México, los visitantes de la Sra. Blanca me dieron esta bolsa y la llevo a todas partes, al primer lugar que la llevé fue a Nueva York”.

- Niño 8 “Este es ‘Mike Misterioso’ tiene 32 años de edad y es mi luchador favorito porque es el primer muñeco que tuve de un luchador latino, me gusta ver las luchas en la televisión y tengo algunos juegos de video.”

Un punto por destacar es que a los estudiantes se les dio la libertad de participar y por ello no todos lo hicieron. Sin embargo, esta sesión brindó una gran cantidad de material porque cuando los niños expusieron delante de sus compañeros demostraron su inteligencia emocional. El ejemplo más significativo fue el de la niña de la participación #3 quien habló de “Tito” su muñeco favorito, su álbum de fotos y su diario en el cual anota sus sentimientos. Un diario, precisamente, es una forma de llevar un registro de las emociones y poder tener la habilidad de conocer las propias.

4.7 Análisis séptima sesión:

- Repaso sesiones anteriores

Los estudiantes recordaron que la inteligencia emocional se trata, de entre otras cosas, de conocer y manejar las emociones, algunos comentarios fueron: “Debemos pensar en los demás”; “Si hacemos las cosas bien puede que terminemos obteniendo buenas cosas” y “cuando peleamos con un amigo podemos pedir disculpas”.

- Objetivo de la sesión lúdica

El objetivo fue establecer pautas de convivencia armónica responsables dentro de los parámetros de la inteligencia emocional. Al principio de la actividad se le asignó un número a cada niño (a) y se hicieron dos equipos conformados por hombres y mujeres. Los cuales tenían que ubicarse en fila

india y pasar la pelota de adelante para atrás sin dejarla caer y el primer equipo en trabajara cooperativamente será el ganador.

- Anotaciones y análisis

Al principio fue un poco difícil explicarle a los estudiantes la actividad y se tomó mas tiempo de lo planeado porque en un equipo los niños se pasaban la bola pero el último se quedaba en su lugar y no corría al frente, razón por la cual se práctico hasta que entendieron la actividad. El equipo #1 fue el ganador aunque los dos equipos obtuvieron puntajes parecidos. Sin embargo la diferencia se basó en la reacción de los miembros del equipo #1 cuando a algún participante se le caía la bola. Los niños le animaban diciendo “apúrate recoge la bola, sigamos”, otros niños movían sus brazos de arriba abajo, se tocaban la cabeza, pero no decían nada. En el equipo #2, no obstante, hubo un niño en particular que no pasaba la bola rápido y se le cayó varias veces, por esto los compañeros lo criticaban diciendo “lo estas haciendo mal”. El niño se frustró y se fue a sentar. En este grupo se observó la falta de solidaridad. La facilitadora utilizó esta experiencia para aplicar el diálogo como forma de solucionar el conflicto. Al final de la actividad ella se unió al círculo del equipo #2 y les preguntó qué debía hacer con el compañero disgustado. Ellos optaron por preguntarle cómo se sentía, el niño no quiso contestar y un compañero pidió disculpas por haberle gritado. Al escuchar esto el otro niño hizo un gesto de afirmación con la cabeza como seña de aceptar su disculpa.

Se realizó un segundo juego y se observó mayor destreza y rapidez en el juego: cuando a algún compañero se le caía la bola no habían comentarios y se ayudaban. Se notó la diferencia en el trato entre ellos mismos, y a pesar de

que algunos compañeros no tenían tanta habilidad física como otros, todos trabajaron en equipo.

4.8 Análisis octava sesión:

- Repaso de las sesiones anteriores

Se hicieron los siguientes comentarios al preguntarles sobre la inteligencia emocional:

“He entendido que tengo que ser más “diligente” con las cosas de las otras personas”. La investigadora le preguntó qué significaba diligente para ella, a lo que la niña respondió “que debía ser más cuidadosa”.

Una niña dijo que “no nos debería importar si tenemos que hacer cosas para nosotros mismos o para otras personas porque siempre debíamos pensar que lo que hacemos puede ser para nosotros mismos”.

“Pienso que debemos poner igual esfuerzo en todas las cosas que hagamos porque puede que no apreciemos algo que pensemos que no es nuestro y lo tomamos por un hecho”.

- Objetivo

El tema fue la valoración desde la inteligencia emocional, de la confianza en otras personas con las cuales se mantienen vínculos sociales. Para formar las parejas se le asignó a cada niño (a) el número uno o dos. De esta manera los niños trabajaron con personas diferentes a las acostumbradas. A un miembro

de la pareja se le taparon los ojos y su compañero lo guiaba por medio de los obstáculos teniendo cuidado de que no se golpeará.

- Anotaciones y análisis

Las principales participaciones durante la técnica del Lazarillo fueron:

Pareja 1: El niño tomó a la niña del brazo y le decía por donde ir, si a la derecha o a la izquierda pero dejaba a la niña tropezar con los obstáculos. Cuando un juez le advirtió que él estaba haciéndolo mal, el niño trató de hacerlo con más cuidado

Pareja 2: Una niña tomó a la otra de las manos y ella iba caminando de frente y veía para atrás, cuando había un obstáculo adelante le avisaba con tiempo para que la niña fuera cambiando el rumbo. Como resultado la niña cuyos ojos estaban vendados sobrepasó bien los obstáculos.

Pareja 3: El niño no tocó en ningún momento a su compañero trataba como de hablarle en el oído y darle las indicaciones, por lo que golpeó algunos obstáculos.

Pareja 4: La niña tomó al niño por el antebrazo y trató, de forma muy gentil, de guiarlo, le hablaba de forma tranquila y el niño caminaba despacio esperando sus indicaciones.

Pareja 5: Una niña tomó a la otra por los hombros y le hablaba en el oído. Esta pareja también trabajó muy bien pues trabajaron como equipo y pasaron muy bien los obstáculos.

Pareja 6: Un niño tomó a otro por los hombros y lo trataba de manejar como un muñeco, el niño de los ojos vendados no sabía por dónde caminar y chocó contra casi todos los obstáculos. Cuando se le pidió que tuviera más cuidado con su compañero trató de darle indicaciones orales.

Pareja 7: El niño guía no tocó al compañero, le daba las direcciones pero el otro niño prefería extender sus brazos y tocar las cosas. Optó por no hacer caso a las indicaciones de su compañero, por lo que realizó la actividad muy despacio y golpeó varios obstáculos.

Comentario de los jueces: “Las pareja número 2 y 5 lo hicieron mejor porque cuidaron a sus compañeras y le dieron buenas direcciones. Los guías que no tomaron de la mano o del brazo a sus compañeros por lo general lo hicieron mal”.

Comentarios de los niños guiados (con ojos vendados):

-“Me sentí muy extraño al no poder ver y cuando golpeaba algo me asustaba.”

- “Estaba asustada porque sentía que me iba a tropezar con algo o con alguien.”

- “Me sentí incomoda porque me dolían los ojos pero aparte de eso mi compañera lo hizo muy bien y me sentí confiada.”

- “Yo me sentí muy bien porque tuve una compañera que me guió bien, me dio las direcciones y aunque estaba asustada no me golpee en ningún obstáculo”

- “Es una sensación extraña y por eso extendía los brazos para tratar de tocar lo que estaba al frente para no golpearme.”

4.9 Análisis de los cuestionarios

Los cuestionarios se emplearon con el propósito de vislumbrar cómo los niños desarrollaron su inteligencia emocional al responder cómo actuarían en situaciones -éstas ejemplifican cada uno de los elementos de la inteligencia emocional-. Asimismo, los cuestionarios sirvieron como balance de los resultados finales del proceso, en el sentido de contrastar los resultados frente al proceso educativo mismo.

Las opciones en las respuestas fueron: “sí”, “no”, y “no sé”. Esta última opción en dos casos se toma como respuesta cerrada porque el “no sé” cuenta como un “no”. (Ver anexo 5)

Los resultados se anotan en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 2

Resultados del pre cuestionario	Resultados del pos cuestionario
Conocimiento de las propias emociones 18%	Conocimiento de las propias emociones 16%
Control de si mismo 14%	Control de si mismo 16%
Auto motivación 18%	Auto motivación 20%
Empatía 20%	Empatía 18 %
Habilidades sociales 18%	Habilidades sociales 16%

Cuadro elaborado por la autora, basado en los resultados de los cuestionarios.

En los resultados del cuadro N°2 se puede apreciar que en cada área las puntuaciones fueron relativamente estables con un aumento o disminución de

un 2%. A su vez, los elementos de la inteligencia emocional se pueden subdividir en aspectos intrapersonales e interpersonales.

En la parte interpersonal se encuentran el conocimiento de las propias emociones, autocontrol de las emociones y la automotivación. Es importante destacar un incremento significativo en el autocontrol, un elemento en el cual los niños necesitaban trabajar. La automotivación aumentó lo cual muestra que los participantes empezaron a considerar la idea de poder dirigir sus sentimientos hacia una meta y tratar de hacer lo mejor a pesar de las interrupciones. Sin embargo, el conocimiento de las emociones bajó un 2% lo cual se puede reflejar en el hecho de que un 40% de la clase no participó en la actividad de “Muéstrela y cuéntela” de la sesión número 6. Además se advierte la necesidad de más actividades como ésta y para que así los estudiantes comprendan que explorar sus emociones, así como hablar de ellas, está permitido.

En la parte interpersonal están la empatía y las habilidades sociales. Se puede notar que la puntuación bajó 2% en ambas habilidades en relación con el pre-cuestionario para lo cual se pueden dar tres explicaciones.

Primero, el conocimiento de la inteligencia emocional que los niños recibieron durante las sesiones les dio una amplia perspectiva de la relación con las otras personas por lo que sus respuestas fueron más conscientes.

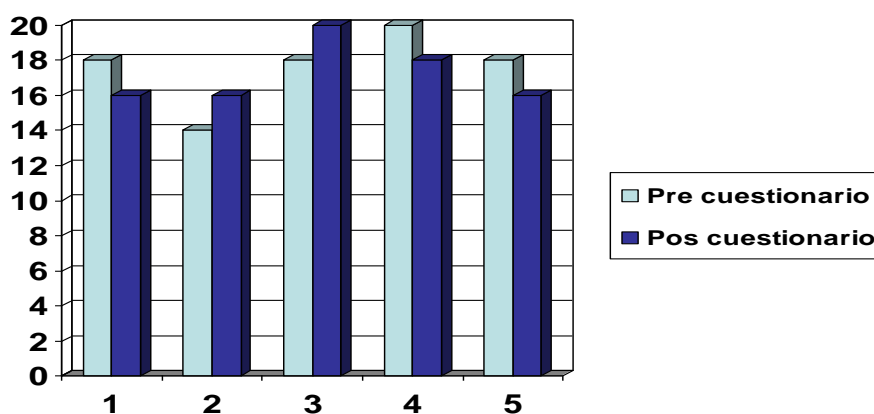
Segundo, también pudo haberse dado más énfasis dentro de las actividades grupales al reconocimiento de los sentimientos del otro y las

relaciones interpersonales. Tomando en cuenta que culturalmente los estudiantes están acostumbrados a ser más competitivos e individualistas.

Tercero, las preguntas debieron haber sido adaptadas a la cultura norteamericana pues si bien se tomo de un test considerando los principios de la inteligencia emocional, se dejó de lado lo etnográfico. Por ejemplo en la pregunta 8 del pos cuestionario (Anexo 5) “Confío fácilmente en la gente”, los estudiantes pudieron malinterpretarle pues los padres les dicen constantemente “no confíe en los extraños”.

En el siguiente gráfico se puede dar una visión más amplia de los puntos analizados anteriormente.

Gráfico N°1



1. Conocimiento de las propias emociones, 2. Autocontrol, 3. Auto-motivación, 4. Empatía, 5. Habilidades sociales

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES, DISCUSIÓN Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Después de recolectar la información y plantear las interpretaciones de las actividades se plantean las conclusiones según los objetivos específicos de la investigación:

- Objetivo #1. Establecer los principios de la inteligencia emocional adecuados en la educación de niñas y niños para facilitar su crecimiento emocional.
- Los principios utilizados en la explicación de la inteligencia emocional fueron las cinco habilidades planteadas por Goleman: Conocimiento de las propias emociones, Autocontrol, Auto-motivación, Empatía y Habilidades sociales.
- Se puede concluir que si los estudiantes aprenden a manejar sus propios sentimientos al relacionarse con otros, una vida plena es más probable. Además, cuando la gente está satisfecha con sus decisiones tiende a retener más información y a trabajar mejor que la disgustada, por ejemplo en la presente investigación la niña de la participación #3 en la sexta sesión se relaciona muy bien tanto con compañeros como con maestros.
- Para el estudiante es vital aprender que debe instruirse en la inteligencia emocional para tener éxito en sus estudios, de esta manera podrá adquirir las habilidades para desenvolverse en cualquier ámbito ya sea laboral, social o familiar. Las características más importantes de ésta inteligencia son: la capacidad de

comunicarse, autocontrol, confianza en sí mismo, curiosidad, habilidad para cooperar y motivación.

- Objetivo #2. Elaborar medios lúdicos didácticos para apoyar el proceso de desarrollo interpersonal e intrapersonal de los niños.
- El diseño de los juegos fue elaborado con base en actividades conocidas por los estudiantes lo cual favoreció a ser aceptados. Para implementar el factor didáctico varias actividades fueron agregadas a través de las cuales los niños pudieron aprender y vivenciar las habilidades de la inteligencia emocional enfocándose en un objetivo específico por sesión.
- Como resultado de los juegos se dieron las construcciones de los niños en las cuales ellos explicaron formas adecuadas de lidiar con las emociones, cómo reconocerlas, controlarlas y actuar.
- La implementación de los juegos influyó la forma en que los estudiantes los percibieron. Factores como establecer objetivos fáciles de entender y usar un nivel de dificultad adecuado para el nivel, ayudaron en la realización de las actividades.
- El papel del facilitador o maestro es importante pues es quien debe determinar el nivel de dificultad, establecer las metas y motivar a los estudiantes para que persistan en la actividad. El facilitador debe saber manejar las situaciones inesperadas que se presentan, asimismo debe tratar de mantener el curso de la actividad o bien, saber utilizar aquello inesperado a favor de la clase y usarlo como ejemplo dentro del juego. Al ser un aprendizaje activo se da una

pedagogía interactiva la cual pretende enseñar al estudiante más allá de la clase: en situaciones de la vida diaria.

Objetivo #3.

- Determinar el grado de beneficios en el trato interpersonal e intrapersonal de los niños a partir del uso de las habilidades de la inteligencia emocional en un periodo de ocho sesiones.

Para determinar el grado de beneficios se utilizaron dos metodologías: la cualitativa en las observaciones de las participaciones en las sesiones lúdicas y la cuantitativa en los resultados de los cuestionarios.

- El trabajo y participación de los estudiantes en las 8 sesiones lúdicas y pedagógicas, fue trascendental para establecer el grado de beneficio de la inteligencia emocional en los escolares de la escuela de Maryland. Fue propiamente en las sesiones dónde se pudo observar los cambios más significativos, pues los estudiantes notaban en la realización de los juegos sus emociones y trataban de controlarlas de una forma consciente. Anteriormente se habían observado reacciones fuertes, sin autocontrol, no obstante durante las sesiones su manifestación fue positiva en la mayoría casos y el nivel de participación subrayaba el grado elevado de atención y de aprendizaje adquirido.
- Por otro lado, se puede concluir que si en un periodo corto de tiempo se vieron resultados positivos en las relaciones interpersonales e

intrapersonales de los estudiantes -en el sentido de que los participantes de la investigación aprendieron acerca de la inteligencia emocional y tuvieron la oportunidad de motivarse, experimentarlo y empezar a considerarlo- será de provecho hacerlo de una forma más regular.

- Comparando los resultados del pre cuestionario y pos cuestionario se puede ver como los niños en el primer cuestionario respondieron sin saber mucho del tema y sus resultados fueron altos, sin embargo luego de todas las actividades al conocer más acerca de la inteligencia emocional se dieron cuenta de no saber tanto como creían -explicación del porqué bajaron los porcentajes- aunque se mantuvieron relativamente constantes y altos. Es decir, se sembró en los niños una inquietud por conocerse mejor y relacionarse de una forma más armoniosa con los demás.

5.2 Recomendaciones

Las siguientes recomendaciones se proponen con base en los objetivos, los resultados y las conclusiones. Estas recomendaciones se encuentran principalmente dirigidas a la Escuela y al sistema escolar.

En la escuela se necesita mas atención a la educación emocional pues la inteligencia emocional es parte de la inteligencia social y no se desarrolla de manera natural, sino que la persona deber estar expuesta a un medio donde pueda desarrollarla. “No se puede dar lo que no se tiene”, la escuela es el segundo hogar del niño, pues permanece ahí un promedio de 8 a10 horas al

día. Es aquí donde tiene la oportunidad de aprender a conocer sus emociones y relacionarse adecuadamente con otros.

Las diferencias de actitud y personalidad de los estudiantes también necesitan ser exploradas ya que se podrían conocer las áreas fuertes y débiles, para así reforzar estas últimas. Así, el desarrollo de la inteligencia emocional será lo más equilibrado posible.

Brindar el espacio, las actividades y las explicaciones adecuadas ayuda a desarrollar la inteligencia emocional la cual causa impacto para toda la vida. Actualmente muchos educadores y padres de familia se asombran de las elevadas estadísticas de niños que recurren a la violencia y a las drogas, debido a la depresión, baja autoestima y falta de auto-conocimiento. Por tanto, la inclusión de inteligencia emocional en programas educativos ayudaría a los estudiantes a cooperar y a estar más motivados a estudiar, por ende, a mejorar su conducta y rendimiento académico.

Sumado a todo lo anterior se recomienda establecer un espacio dentro del currículo escolar al que llamo “Educación emocional” en el cual se pueda dar tiempo a que los niños por medio de actividades lúdicas puedan ser expuestos a los principios de la inteligencia emocional. De esta manera, ellos podrán construir su conocimiento emocional paralelo a las mismas experiencias percibidas dentro de este espacio, para así aplicarlas en su vida cotidiana.

En cuanto a las sesiones y técnicas se recomienda la organización de las actividades lúdicas al rededor de una habilidad específica. Asimismo, se sugiere que al inicio de la sesión se revise lo visto en la sesión anterior. Así se

dará prioridad o énfasis a lo hecho con anterioridad y se podrá demostrar si se aplicó la habilidad o no.

Estimular la creatividad en la escuela es importante pues es necesario dedicarles tiempo a los estudiantes y maestros para que ellos aprendan sobre técnicas de pensamiento creativo. Además, se podrían recomendar e invitar expertos en creatividad e inteligencia emocional. También debería existir la preocupación por reconocer y premiar a las personas y equipos que apliquen técnicas de pensamiento creativo y generen resultados.

Tanto el personal administrativo como los padres de familia pueden integrarse en el esfuerzo por mejorar el ambiente escolar. Con relación a lo anterior, sería útil capacitar a los maestros e incentivar a todos –padres, niños y personal docente- a leer tanto libros como artículos al respecto. Asimismo, alentar a las personas a tomar riesgos, aprovechar los errores como oportunidades para aprender y, a la vez, que exista libertad para realizar el trabajo.

CAPÍTULO VI
DISCUSIONES

6.1 Discusión

En el presente apartado se narrará el trabajo de la investigadora en retrospectiva acerca del estudio. Esto se hará en función de tres aspectos fundamentales: la motivación para realizar el trabajo, puntos esenciales del marco teórico y el contexto en el cual se realizó la investigación.

Primero, la motivación de la investigadora para realizar la presente investigación tuvo su génesis en dos aspectos los cuales se fusionaron más adelante. Uno de ellos fue la creciente difusión de los términos inteligencia emocional e inteligencias múltiples los cuales señalan a todas las personas como inteligentes en una o varias áreas. Además señalan que no solamente el CI se debe tomar en cuenta para determinar el éxito profesional, personal, familiar y social. El segundo aspecto, se centró en las observaciones realizadas por la investigadora en niños que tenían dificultades de relacionarse en ciertos momentos y circunstancias y cómo esto limitaba su desarrollo, y en última instancia, realización como personas.

En un principio se pensó trabajar directamente con tres niñas con problemas de ajuste grupal y sus padres. El objetivo era enseñarles a las pequeñas a enfrentar, desde la inteligencia emocional, sus dificultades interpersonales e intrapersonales. Asimismo, se buscaba trabajar indirectamente con las maestras para obtener información del comportamiento de aquellas en la escuela y trabajar en sesiones tanto con las niñas como con los padres de familia. En total se trabajaría con al menos 15 personas en beneficio de tres niñas, lo cual si bien era útil, no era apropiado desde la perspectiva psicopedagógica. Claro, se puede hablar de escuela de padres,

orientaciones al grupo, recomendaciones a las docentes, atención individual, pero eso todavía requiere otra clase de estudio conveniente para otra investigación.

En la búsqueda por una institución educativa propicia para el trabajo con niños para desarrollar sus habilidades en las áreas intrapersonal e interpersonal la investigadora contactó a una escuela privada llamada Maryland Internacional Day. Anteriormente se había interactuado con los niños y se había podido establecer una relación positiva. Se procedió a comunicarse con la directora para explicarle el proyecto sobre utilizar los principios de la inteligencia emocional para promover el desarrollo interpersonal e intrapersonal de forma lúdica.

Por su parte, la directora solicitó una carta de la universidad y posteriormente se contactó a un maestro para así acordar el horario adecuado para proceder con las actividades. De esta forma, inició el proceso de investigación. La investigación giraría en torno a los estudiantes de tercer y cuarto grado con edades entre 9 y 10 años, pues era el grupo con más facilidad para la expresión oral y escrita.

Segundo, en los puntos importantes del marco teórico se pueden distinguir la aclaración de los conceptos y principios de la inteligencia emocional por enseñar a los estudiantes. Además, se encontró que existen dos modelos básicos: modelo de habilidad y mixto.

El modelo de habilidad le da importancia al procesamiento emocional de la información y al estudio de las capacidades relacionadas con dicho proceso,

además establece cuatro habilidades de la inteligencia emocional: percepción y expresión emocional, facilitación emocional, conocimiento emocional y regulación emocional. Este modelo es atribuido a John Mayer y Peter Salovey (1990) quienes son reconocidos en el nivel de la investigación científica.

El modelo mixto combina dimensiones de la personalidad como asertividad, optimismo, entre otras, con habilidades emocionales. A diferencia del modelo de habilidad propone cinco componentes de la inteligencia emocional que son: conocimiento de las propias emociones, manejo emocional, auto-motivación, empatía, y habilidades sociales. El principal exponente es Daniel Goleman (1995) autor del libro *Inteligencia Emocional*.

La utilización de actividades lúdicas conocidas por los niños tiene fundamentos dentro del campo de la educación en trabajos realizados por autores como Nemerow (1996), quien concluyó en una de sus investigaciones que los juegos “puede ser una herramienta útil ... para envolver los estudiantes en el aprendizaje” (p.365). Lo importante respecto a las actividades es que deben ser diseñadas con objetivos y reglas fáciles de acatar por los estudiantes. De esta forma, ellos podrán seguirlas y se sentirán motivados por aprender.

Por otra parte, también se encontraron otras propuestas como las de McCluskey (1997) quien propone lo que él mismo denomina “Escuela de las emociones” como una organización comunitaria la cual promueva la enseñanza de la inteligencia emocional.

En el área de las soluciones creativas por medio de la participación de los estudiantes en las actividades lúdicas, se ofrecieron técnicas como la del pensamiento positivo, la cual requiere analizar la situación negativa desde diferentes ángulos para volverla positiva. Esto les brindó a los niños el espacio para que ellos mismos construyeran sus propias soluciones y fueran creativos.

Por último, gracias al contexto en que se realizó la investigación se puede describir la ubicación geográfica de la Escuela, la comunidad y las particularidades de esta escuela privada.

En cuanto a la ubicación geográfica la Escuela, ésta se encuentra en el condado de Prince George en Maryland, Estados Unidos. A su vez, estadísticamente en este condado el 94% de la población son personas afro-americanas quienes en su mayoría son adinerados y con alta educación académica.

La comunidad tiene una población de varios niveles socioeconómicos por lo general es clase media-alta profesional que laboran principalmente para el gobierno federal, en las fuerzas armadas o en negocios propios. También hay algunos sectores pobres donde los índices de crimen son altos. Precisamente los estudiantes viven en los residenciales de clase media-alta pero la escuela se encuentra en una zona con alta criminalidad por lo que se tiene precauciones como un sistema de cámaras y alarmas en el edificio.

La escuela fue fundada por la Sra. Esther Donawa hace seis años y utiliza el sistema del currículo internacional e imparte educación bilingüe inglés-español. Tiene particular interés por los intercambios culturales y posee

relaciones con una escuela en México con la cual realiza este tipo de intercambios. La meta de la escuela es que los niños puedan leer, escribir, y hablar fluidamente en los dos idiomas. En teoría, los niños hablan español, sin embargo algunos niños por diferentes razones no lo dominan completamente razón por la cual la presente investigación se realizó en inglés.

En conclusión, al finalizar esta interpretación en retrospectiva de la presente investigación, independientemente de los resultados obtenidos, el nacimiento de una idea y la búsqueda de materiales para construir un medio que permita llevarlo a la práctica es suficiente satisfacción para aplicar este tipo de formación académica a cualquier campo o situación del ámbito profesional - objetivo último-.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, J., Benito, Y. (1996) Superdotados: adaptación escolar y social en secundaria. Madrid: Ediciones Nacea.
- Arce, G. (1992). Los Paradigmas en Psicología Educativa: Una introducción. México: Promesup-OEA.
- Barrantes, R. (2005) Investigación: Un Camino al Conocimiento, Un Enfoque Cualitativo y Cuantitativo. San José: Editorial EUNED.
- Bradberry, T. & Greaves, J. (2005). The emotional Intelligence Quick Book. New York: Fireside
- Bohensky, A. (n.d.). Emotional Intelligence (EI). Whole Child & Adolescent Center. Tomado el 21 del 2007 de la base de datos de la Internet: <http://wholechild.net/ei.htm>
- Chiriboga, R. y Franco, J. (2000). Validación de un test de inteligencia emocional en niños de diez años de edad. Tomado el 8 de Marzo, 2007, de la base de datos de de la Internet <http://www.vc.ehu.es/campus/centros/e.g.b./deptos-e/deppe/docencia/genero%20validacion%20y%20mejico/VALIDACION%20DE%20UN%20TEST%20DE%20INTELIGENCIA%20EMOCIONAL%20EN%20NI%20S%20DE%20DIEZ%20A%20S%20DE%20EDAD.htm>

Davidoff, Linda. 1980, 2a. Introducción a la Psicología, McGraw-Hill. México.

Extremera Pacheco, N. y Fernández-Berrocal, P. (2001): El modelo de inteligencia emocional de Mayer y Salovey: Implicaciones educativas para padres y profesores. En las III Jornadas de Innovación Pedagógica: Inteligencia Emocional. Una brújula para el siglo XXI (p. 132-145).

Figueroa, M. y Sanchez, M. (2004). Evaluación e intervención en inteligencia emocional y su importancia en el ámbito educativo. Docencia e Investigación: revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo, 14, 237-266. Tomado el 9 Marzo, 2007 de la Internet: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1154495>

Gardner, H. (1999) *Intelligence Reframed: Multiple Intelligence for the 21st Century*. New York: BasicBooks.

Goleman, D. (1996). Inteligencia Emocional. Barcelona: Kairós.
www.cyberpediatria.com/inteliemoc1.htm

Goleman, D. (1997). La Inteligencia Emocional. Por qué es más importante que el cociente emocional. México: Litoarte, S. A. de C. V.

Goleman, D., Boyatzis, R. & McKee, A. (2002). Primal Leadership. Realizing the power of emotional intelligence. Massachusetts: Harvard Business School Press.

Hernández, S. R, Fernández-Collado, C., Baptista, L. P. (2006) Metodología de la investigación. Mexico: Mc Graw Hill.

Investigators (2000), Tomado de la Internet el 8 de junio de 2007 De la base de datos <http://pzweb.harvard.edu>

Kelly, B., Longbottom, J., Potts, F., Williamson, J. (2004) Applying Emotional Intelligence: Exploring the Promoting Alternative Thinking Strategies curriculum. Educational Psychology in Practice. Vol. 20. 221-240. Tomado el 25 de Marzo 25, 2006 de la base de datos de la Internet <http://web112.epnet.com/citation.asp>

Kumar, R. y Lightner R. (2007) Games as an Interactive Classroom Technique: Perceptions of Corporate Trainers, College Instructors and Students. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 19 (1), 53-63

Lynn, A. B. (2002). The emotional intelligence activity book. 50 Activities for Promoting EQ at Work. New York: Amacon.

McCluskey (1997) Emotional Intelligence in Schools. Tomado el 12 de junio, 2007 de la base de datos de la Internet <http://www.connected.org/learn/school.html>

Mayer, J. D., Caruso D. R., Salovey, P., & Sitarenios, G. (2001). Emotional Intelligence as a Standard Intelligence. Emotion. Vol.1. 232-242. Tomado el 25 de Marzo 2006, de la base de datos de la Internet http://www.unh.edu/emotional_intelligence.

Mayer, J. D., & Salovey P. (1997). What is Emotional Intelligence? In Palovey & D. Sluyter (Eds), Emotional Development and Emotional Intelligence. (pp. 3-31). New York: Basic Books.

Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (2000) Emotional Intelligence Meets Traditional Standards for an Intelligence. Intelligence. Vol. 27. 267-295. Tomado 25 de Marzo, 2006 de la base de datos de la Internet: <http://www.unh.edu/emotionalintelligence>.

Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (2004) Emotional Intelligence: Theory, Findings, and Implications. Psychological Inquiry, Vol 15. 197-215. Tomado de la Internet 25 de Marzo 25, 2006 <http://www.unh.edu/emotionalintelligence>.

Monge, J. & Sandí, O. (2000) Análisis clínico de historias de vida de parejas que solicitan adopción en el Patronato Nacional de la Infancia. Tesis. Licenciatura. Universidad Autónoma Monterrey.

News 4 at 4 (2007) , Prince Georges demographics. Virginia: NBC.

Nemerow, L. G. (1996). Do classroom games improve motivation and learning? *Teaching and Change*, 3 (4), 356-366

Real Academia. Lúdico. Tomado de la Internet el 12 de Marzo,2007, de la base de datos de la Internet: <http://buscon.rae.es/drael/>

Rodríguez, V. (2006) La inteligencia emocional en la infancia: educación, familia y escuela. Tomado de la Internet el 10 de Marzo, 2007, de la base de datos de la Internet: <http://www.cyberpediatria.com/inteliemoc1.htm>

Sánchez N., H. y Hume F, M. (2004) Evaluación e intervención en inteligencia emocional y su importancia en el ámbito educativo. Docencia e Investigación. Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo, Año 29, Nº. 14, pags. 237-266. Tomado de la Internet el 7 de noviembre de 2006, de la base de datos de:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1154495>

Santa Biblia (1991) Proverbios 6:32. Reina Valera Revisión 1960. Florida: Editorial Vida. p. 652

Simmons, S. y Simmons, J. (1998) Cómo Medir la Inteligencia Emocional. Madrid: Editorial Fuenlabrada.

Sobrino C., L. (2000) Sócrates: Conócete a ti mismo. Tomado de la Internet el 3 de julio, 2007 de la base de datos:
<http://iessalvadorespriusalt.xtec.es/~lsobrino/socrates.htm>

Steiner, Cl. (1998) La Educación Emocional. Buenos Aires : Editorial Vergara.

Tanner, D. (1994). Creativity and Innovation in R&D, 3. Tomado el 14 de abril, 2007, de la Internet:
http://www.winstonbrill.com/bril001/html/article_index/articles/101-150/article106_body.html

Walker, D. (2005). Increasing Verbal Participating of Gifted Females Through the Utilization of Multiple Intelligence Theory. (Documento Eric Servicio de Reproducción No. ED493195).

ANEXOS

ANEXO 1:

PRIMERA SESIÓN LÚDICA:

Tema: Inducción a la temática de la Inteligencia Emocional

-Pre cuestionario de evaluación de la inteligencia emocional de los participantes.

Técnica:

-Video Forum.

Actividad:

-Presentación de la temática de la inteligencia emocional

-Proyección de 20 minutos de la película "Cars" (Carros).

-Preguntas al respecto de la actuación inteligente o inadecuada de los personajes y su vinculación con la temática de la inteligencia emocional de los personajes. A los que respondan correctamente se les dará un premio simbólico.

-Cierre e invitación a continuar.

Eje Temático:

Presentación y evaluación inicial de la temática de la Inteligencia Emocional.

Objetivos:

- Inducir a los y las escolares de primer ciclo en el ámbito de la Inteligencia Emocional y así motivarlos a continuar en el proceso.

- Evaluar el nivel de conocimiento e inteligencia emocional que poseen los y las participantes.

Procedimiento:

- a-La facilitadora iniciará presentando el concepto de la Inteligencia Emocional en forma amena, a través de una breve historia (ver anexo 2) donde se observe la carencia de los principios de la inteligencia emocional. Además, se les pedirá llenar el Precuestionario (anexo 3).
- b- Seguidamente se les invitará a observar un fragmento de la película *Cars*, y luego responderán una guía.
- c- Luego del corto cinematográfico se repartirán las guías con las preguntas.
- d- Finalmente, se les agradecerá su participación y se les invitará a continuar en la siguiente sesión.

Tiempo de Duración: (dos lecciones)

- a- La presentación de la temática y pre cuestionario, 15 minutos.
- b- El corto cinematográfico 20 minutos.
- c- Forum 20 minutos.
- d- Cierre e invitación a continuar 10 minutos.

Evaluación:

- a- La aplicación del Pre cuestionario es fundamental, para balancear los resultados finales del proceso, en el sentido de contrastar los resultados frente al proceso educativo mismo.
- b- La participación de los niños y de las niñas durante las actividades.
- c- Las opiniones emitidas por los escolares al cierre de la sesión.

SEGUNDA SESIÓN LÚDICA:

Tema:

Presentación de ejemplos dónde se perciba la falta de autocontrol. Los estudiantes tendrán la oportunidad de plantear su opinión acerca de cómo se pueden controlar las emociones para reaccionar apropiadamente.

Técnica lúdica: La Papa Caliente.

Actividad:

- Presentación de las actividades por desarrollar sobre la inteligencia emocional, propiamente explicar en qué consiste el desarrollo del autocontrol.
- Actividad de la papa caliente, a través de la cual se facilitará la dinámica de redefinir pensamientos e ideas negativas, de tal forma que puedan conceptualizarse positiva y constructivamente.
- Cierre e invitación a continuar en la siguiente sesión.

Eje Temático:

La posibilidad de desarrollar en los escolares el autocontrol, desde distintos puntos de vista.

Objetivo:

- Propiciar el desarrollo emocional en la inteligencia de los escolares a partir del planteamiento de acciones que demuestren el uso del autocontrol.

Procedimiento:

Primero, repasar los principales alcances de la sesión anterior.

Segundo, aportar varios ejemplos de falta de autocontrol. La participación escolar se aprovechará para anotar los comentarios de los estudiantes en cuanto al autocontrol de los personajes de los ejemplos.

Tercero, se procederá a colocar a los y las escolares en círculo, sentados en el suelo para explicarles la actividad: se les dará una bola, la cual pasarán al compañero de su derecha, de uno en uno y se detendrán al parar la música

súbitamente. La persona que tenga la bola redefinirá una situación negativa que la facilitadora le planteará (ver anexo 3). Si no puede hacerlo, se le dará libremente la oportunidad a otro, pero se premiará solo al que cumplió la tarea. Luego se coloca la música y se repite la acción una y otra vez, hasta que la facilitadora lo decida o crea que el objetivo ha sido alcanzado.

En cuarto lugar, se efectuará el cierre de la dinámica y se motivará a continuar en el proceso con interés.

Materiales:

-Una bola suave.

-Una radio grabadora con música de juego.

Tiempo de Duración: (dos lecciones)

a- Repaso de la sesión anterior, 5 minutos

b- La presentación de la temática 20 minutos.

c- Ejecución del juego de la papa caliente, 45 minutos.

d- Cierre e invitación a continuar 10 minutos.

Evaluación:

a- La primera evaluación de la efectividad del conocimiento adquirido por los escolares, consiste en la etapa de “ejercitación práctica”, a través de la cual los niños precisarán el concepto a través de la práctica libre. Se tomará nota de lo acontecido.

b- En segundo lugar se reiterará la evaluación durante la ejecución lúdica de la “papa caliente”, de la cual también se tomará nota.

c- Las opiniones emitidas por los escolares al cierre de la sesión respecto del concepto estudiado y su importancia también serán anotadas.

TERCERA SESIÓN LÚDICA:

Tema:

El reconocimiento de conceptos afines al buen desarrollo de una inteligencia emocional: alegría, empatía, cooperación, autocontrol.

Técnica lúdica:

- Rueda de las emociones
- Dramatización teatral.

Actividad:

- Repaso de principales ideas de la sesión anterior.
- Presentación de las actividades por desarrollar sobre la inteligencia emocional, en éste caso se presentarán conceptos paralelos al desarrollo óptimo de la inteligencia emocional en las personas.
- Preguntas para poner en práctica la utilización adecuada o no de los conceptos relacionados con la posesión o no de los conceptos sobre la inteligencia emocional.
- Improvisación de una obra teatral por parte de los participantes donde se ejerciten los conceptos estudiados.
- Cierre e invitación a continuar.

Eje Temático:

La posibilidad de compartir buenos momentos en compañía de los demás a través del uso de conceptos de la inteligencia emocional.

Objetivo:

- Estimular las buenas relaciones interpersonales a través de la puesta en práctica de conceptos fundamentales de la inteligencia emocional.

Procedimiento:

En primer lugar, se repasará las temáticas de las sesiones anteriores: qué es la inteligencia emocional y en qué consiste el pensamiento positivo de conceptos e ideas.

En segundo lugar, se explicará en qué consiste la importancia del trabajo lúdico de ese día. Asimismo, se darán a conocer los conceptos básicos que deben utilizarse por una persona inteligente emocionalmente hablando.

En tercer lugar, se jugará “La rueda de las emociones”, como forma amena de repasar los conceptos. El juego consiste en que se colocan en la pizarra los espacios de la palabra por adivinar, por ejemplo: _ _ _ _ _ _ (EMPATIA). Los niños y las niñas comienzan en subgrupos a decir nombres de letras, hasta acertar alguna letra. Al acertar la palabra completa obtendrán puntos para al final determinar al equipo ganador.

En cuarto lugar se improvisará una obra teatral amena, donde se pongan en uso los conceptos utilizados en la dinámica anterior.

Finalmente, se procederá al cierre y se invitará a continuar participando.

Duración de la Técnica: (dos lecciones)

- a- El repaso de las temáticas de las sesiones uno y dos, 5 minutos.
- b- La presentación de la temática y estudio de los conceptos, 20 minutos.
- c- El Juego “La rueda de las emociones”, 30 minutos.
- d- Elaboración y puesta en práctica de una obra teatral donde se utilicen los nuevos conceptos de uso inteligente de las emociones, 20 minutos.
- e- Cierre e invitación a continuar 5 minutos.

Evaluación:

Primariamente, se tomará nota de lo recordado por los niños y las niñas sobre las sesiones anteriores.

Luego, se tomará lista de todo lo que acontezca durante el juego la rueda de las emociones.

Tercero, se tomará nota de la experiencia teatral improvisada.

CUARTA SESIÓN LÚDICA:

Tema:

Reconocimiento de emociones y situaciones para su adecuada manifestación.

Técnicas:

- Competencia de Expresión Emocional.

Actividad:

a- Se repasará lo acontecido en las sesiones anteriores y se premiará a los que acierten.

b- Se presentará la temática de reconocimiento y manifestación apropiada de “emociones”

c- Se llevará a cabo un concurso de expresión física – facial de emociones ya estudiadas.

e- Se procederá al cierre.

Eje Temático:

Desarrollar la capacidad de reconocer emociones en los demás y en ellos mismos, así como saber cuándo utilizarlas.

Objetivo:

- Expresión y reconocimiento de sentimientos positivos por parte de los y las escolares de tercero y cuarto grado.

Procedimiento:

Primeramente, se revisará lo aprendido en las sesiones anteriores y se recompensará la participación.

Luego, se presentará la temática de la sesión: reconocer emociones y manifestarlas adecuadamente.

En tercer lugar, el concurso de “expresión emocional”.

Finalmente, tendrá lugar el cierre e invitación a la participación en la siguiente sesión.

Duración de la Técnica:

1- Repaso durante 10 minutos.

2- Presentación del tema, en 15 minutos.

3- Ejecución del concurso de expresión emocional, en 25 minutos.

4- Cierre e invitación a participar en la siguiente sesión en 5 minutos.

Evaluación:

Se tomará nota de lo que recuerdan los niños y las niñas de las sesiones anteriores.

Se realizará, al igual que en las sesiones anteriores, un registro de las participaciones en la expresión emocional como forma de ratificar el adecuado entendimiento de las tareas emocionales.

QUINTA SESIÓN LÚDICA:

Tema: Feria de las Emociones y los sentimientos.

(Manejo adecuado de sentimientos negativos surgidos en situaciones inesperadas).

Técnica lúdica:

- “Se quita la silla”.

Actividad:

a- Repaso de sesiones anteriores.

b- Presentación temática.

c- Uso de la técnica “quita sillas”

e- Cierre de sesión e invitación a la siguiente participación.

1.5. Eje Temático:

Auto control de impulsos emocionales fuertes.

Objetivo:

- Desarrollar en los y las escolares mecanismos de autocontrol de la impulsividad emocional, basados en el fortalecimiento de la inteligencia emocional.

Procedimiento:

Primeramente, la facilitadota realizará algunas preguntas sobre lo aprendido en las sesiones anteriores para ayudar a enlazar lo aprendido anteriormente con lo nuevo.

A continuación se presentará la temática de la sesión.

Luego, se ejecutará la actividad lúdica “se quita la silla”, en la cual se colocan diez sillas al centro del salón, dispuestas circularmente hacia fuera – utilizando una silla menos en relación con el número de estudiantes-. Se utiliza música para que mientras ésta se escuche todos caminen alrededor de la silla, al parar la música todos se deberán sentar. Aquel quien no encuentre silla deberá participar en representar de la mejor manera una emoción sugerida por la facilitadota. Las emociones por representar serán: enojo, alegría, paz, miedo, odio, burla, desánimo, indiferencia, ánimo, pesimismo, positivismo, derrota, furia, arrepentimiento, deseo, terror, atención, intimidación y desinterés.

Cuarto, se les pide a los escolares traer una cosa que les gusta mucho o un pequeño relato sobre una experiencia que vivió y que desea compartir con el resto de sus compañeros.

Quinto, cierre de la sesión e invitación a continuar en la siguiente.

Tiempo de Duración:

- 1- Breve repaso en 5 minutos.
- 2- Presentación de la temática en 10 minutos.
- 3- Utilización de la técnica “se quita la silla”, en 25 minutos.
- 4- Cierre e invitación, en 5 minutos.

Evaluación:

Se tomará nota de lo que recuerdan los niños y las niñas de las sesiones anteriores.

La facilitadota tomará nota de todas las participaciones y actuaciones de los y las escolares.

SEXTA SESIÓN LÚDICA:

Tema: El desarrollo de aptitudes desde la inteligencia emocional al compartir sentimientos, emociones y pensamientos.

Técnica:

-Lúdica: “Muéstrelo y Cuéntelo”

Actividad:

- 1- Repaso inicial del aprendizaje de la sesión anterior.
- 2- Presentación de la temática actual: compartir sentimientos.
- 3- Establecer normas de respeto a la integridad individual.
- 4- Utilización de la técnica “muéstrelo y cuéntelo”.
- 5- Cierre e invitación a seguir participando.

Eje Temático:

Compartir con el resto de miembros del grupo sentimientos rodeados de una atmósfera de respeto e interés.

Objetivo:

- Fomentar las habilidades de la inteligencia emocional que promuevan la empatía y comprensión recíproca entre los escolares.

Procedimiento:

En primer lugar, la facilitadota repasará lo aprendido en la última sesión y anotará lo recordado por los niños.

Luego, se procederá a establecer algunas normas importantes de respeto y convivencia armónica con los y las escolares. Esto democráticamente, pues todos podrán votar por las normas que consideren apropiadas para proteger la integridad individual y grupal. Por ejemplo: respetar a los compañeros cuando hablan y guardar el secreto de sus gustos y sentimientos.

En tercer lugar, se jugará “muéstrelo y cuéntelo”. La participación es voluntaria para dar espacio a la libertad. La facilitadota explicará que al finalizar la exposición del compañero, los demás podrán intervenir con algún comentario positivo, no obstante, recordando que no se trata de calificar a la persona.

En cuarto lugar, se realiza un cierre, en el cual se hará énfasis en la opinión de todos hacia las diferentes actividades realizadas.

Tiempo de Duración:

-El repaso requiere, 5 minutos.

-La construcción de las normas de interacción dentro de los marcos de la inteligencia emocional, 20 minutos.

-Muéstrello y cuéntelo, 40 minutos.

-Cierre e invitación a continuar.

Evaluación:

Se tomará nota de lo que recuerdan los participantes de las sesiones anteriores.

La facilitadota, nuevamente tomará nota de todo el proceso, desde el repaso, hasta el “Muéstrello y Cuéntelo”. Toda esa información permitirá medir el nivel de asimilación e interés prestado

SÉPTIMA SESIÓN LÚDICA:

Tema: Establecer responsablemente las pautas de convivencia armónica dentro de los parámetros de la inteligencia emocional.

Técnica lúdica:

Convivencia con Amigos

Actividad:

a- Repaso de lecciones anteriores.

b- Presentación de la actividad del período.

c- Se desarrollará la actividad.

Eje Temático:

Capacidad de los escolares a divertirse a través de juegos donde no prive el deseo de ganar por encima de los otros, sino el espíritu de colaboración.

Objetivo:

- Propiciar la participación en juegos bajo los principios de la inteligencia emocional.

Procedimiento:

Primero, se efectuará un repaso de los últimos adelantos alcanzados en el trabajo de clase de las sesiones anteriores.

Segundo, la facilitadota explicará las pautas de acción para ese período en particular. En esencia se desarrollará una convivencia entre amigos; ésta consistirá en juegos y espacios de refrigerio. Los juegos propuestos serán aquellos que tengan como base equipos de trabajo. Se comentará con los grupos como serán las pautas por seguir si somos jugadores poseedores de inteligencia emocional. Cualquier tipo de competitividad será rechazada y se exaltará el diálogo, la comprensión, el apoyo y el interés por los demás.

Para iniciar se piden dos filas compuestas por personas de ambos sexos. En una primera competencia, se le dará una bola suave a la primera persona de cada fila, esta persona tendrá que pasarla por arriba al compañero detrás de él, y así hasta que la bola llegue al último participante. Esta persona correrá con la bola hasta lograr colocarse al principio de la fila, para empezar el recorrido de la bola de nuevo. Esto se repetirá hasta que el participante con quien empezó la actividad quede de nuevo al frente de la fila. A continuación se les pedirá que se reúnan por equipos para conversar bajo los principios de la inteligencia emocional (recordarles que la idea no es acusar a nadie, ni exaltar a nadie, sino crecer todos juntos como personas valiosas).

Los niños de los mismos equipos se colocarán de nuevo en fila. No se aceptará el rechazo de ningún miembro pues esta acción será motivo de “descalificación”. Consecuentemente, lo buscado será la comprensión por parte del equipo hacia sus miembros, para así mantener la cohesión –este tipo de acción ganará puntos extras-.

Tercero, cierre de la actividad con una plenaria y nuevamente se invita a continuar trabajando para la próxima sesión.

Materiales:

Dos bolas sencillas, con un tamaño como las de baloncesto.

Tiempo de Duración:

1- Repaso de sesión anterior, 5 minutos.

2- Planteamiento de la convivencia deportiva, 15 minutos, para dejar claros los principios que guiarán los juegos.

3- Convivencia deportiva a través de juegos donde se puntúan las actuaciones emocionalmente inteligentes de los participantes, 30 minutos.

4-Cierre y motivación a continuar, en 5 minutos.

Evaluación:

Se tomará nota de lo recordado por los participantes sobre las sesiones anteriores.

La facilitadota estará atenta a tomar nota de todos los acuerdos y actuaciones ejecutados por los y las escolares, así como de sus decisiones en todo momento.

OCTAVA SESIÓN LÚDICA:

Tema: Valoración, desde la Inteligencia Emocional, de la confianza hacia otras personas con quienes se mantiene vínculos sociales de relevancia.

Materiales:

Seis cintas para vendar los ojos a algunos niños y niñas, y ejecutar “el lazarillo”.

Técnica lúdica:

El Lazarillo.

Actividad:

- 1- Repaso de sesiones anteriores.
- 2- Presentación de la temática del día.
- 3- Desarrollo de la Técnica “El Lazarillo”.
- 4- Cierre general de la actividad y plenaria abierta al respecto del proceso.

Eje Temático:

La posibilidad de confiar en las personas que conozco.

Objetivo:

- Establecer el valor de la confianza en los demás, como parte de aquello que propicia la Inteligencia Emocional.

Procedimiento:

- 1- La facilitadora iniciará examinando el grado de continuidad atendida por sus estudiantes a través de lo visto en las sesiones anteriores.
- 2- Segundo, la facilitadora aplicará el post cuestionario.
- 3- En tercer lugar, la investigadora explicará la actividad por ejecutarse ese día: “el Lazarillo”. La actividad por ejecutar es “el lazarillo”, es decir se le vendarán los ojos a un compañero y otro lo guiará a través de obstáculos, algunos niños y niñas serán jueces y determinarán quienes fueron los guías que demostraron calidad emocional en el trabajo con su compañero.
- 4- Finalmente, en plenaria se solicitará a los y las escolares explicar qué sintieron al “ponerse en las manos de otra persona”, o sea, confiar en otra persona. En cuanto a cómo elegir a los ganadores, se elegirán tres niños o niñas que servirán de jueces y nombrarán ganadores a aquellos compañeros que destacaron en el trato hacia el vendado.

Tiempo de Duración:

- 1- El repaso se efectuara en 10 minutos.

- 2- La presentación de las actividades se efectuará en 10 minutos.
- 3- La ejecución del post cuestionario se efectuara en 10 minutos.
- 4- La técnica del Lazarillo, en 40 minutos.
- 5- Cierre y despedida general, en 20 minutos.

Evaluación:

Se tomará nota de lo que recuerdan los estudiantes de las sesiones anteriores.

La facilitadota tomará nota de todas las opiniones emanadas por los escolares y las principales participaciones durante la técnica de “el Lazarillo”. Además, se aplicarán y recogerán todas las respuestas del post cuestionario.

Anexo 2

Breve historia que trata de inteligencia emocional.

Había una vez un empleado quien tenía un jefe que viajaba mucho. En una ocasión el jefe vino al empleado y le dijo “Quiero que hagas una casa, busca la mejor ubicación, los mejores materiales y el diseño que tú quieras y cuando vuelva del viaje espero la casa terminada”. Una vez en la ausencia del jefe, el empleado no le prestó importancia a la casa pues pensó “mi jefe no está, la casa no es para mí y no me interesa como quede terminada”. Por lo que el trabajador hizo la casa sin tener mucho cuidado de la ubicación, los materiales o el diseño de ésta. Cuando el jefe volvió de su viaje pidió ver la casa que había mandado a construir. Cuando el empleado llevó a su jefe a ver la casa el jefe le dijo “bueno espero que esta casa sea de tu agrado porque ésta es tu casa”.

ANEXO 3

Sinopsis de la última parte de la película *Cars* (2006)

Los participantes de la carrera quienes definirán al ganador del trofeo son: Lightning McQueen, Chick y King. El primero es un novato, el segundo es el villano y el tercero es el veterano quien participa en su última carrera. Durante la carrera Chick hace cosas indebidas para deshacerse de los otros competidores. Ya en la última vuelta, Lightning McQueen lleva la delantera pero antes de llegar a la meta se da cuenta de que Chick empuja a King provocando un accidente. Él recuerda que su amigo no pudo terminar la carrera por un accidente, decide frenar y regresa a ayudarle a King a pasar la línea de meta. Chick ganó el trofeo pero todos lo desaprobaban, mientras que el público aplaudía a Lightning McQueen por su acto altruista.

ANEXO 4 Cine Forum

Película: "Cars" (Carros)

Preguntas de la guía:

1. ¿Qué pasó en la carrera?
2. ¿Qué fue más importante ganar o que nos importen otras personas?
3. ¿Lightning McQueen (carro rojo) obtuvo lo que él quería?
4. Escribe o dibuja un mensaje en la forma en que ayudas a tus amigos.

ANEXO 5

Pre-cuestionario.

- | | | | |
|--|--------|--------|-----------|
| 1. Sé cuando hago las cosas bien | SI () | NO () | NO SE () |
| 2. Si me lo propongo puedo ser mejor | SI () | NO () | NO SE () |
| 3. Converso cuando me va mal en la escuela | SI () | NO () | NO SE () |
| 4. Cuando estoy inseguro, busco apoyo | SI () | NO () | NO SE () |

- | | | | |
|---|--------|--------|-----------|
| 5. Me siento motivado a estudiar siempre | SI () | NO () | NO SE () |
| 6. Me siento confiado y seguro en casa | SI () | NO () | NO SE () |
| 7. Sé cuando un amigo está alegre siempre | SI () | NO () | NO SE () |
| 8. Sé cómo ayudar a quien está triste | SI () | NO () | NO SE () |
| 9. Demuestro amor y aprecio a mis amigos | SI () | NO () | NO SE () |
| 10. Me gusta conversar | SI () | NO () | NO SE () |

Pos-cuestionario:

- | | | | |
|---|--------|--------|-----------|
| 1. Olvido el maltrato con facilidad. | SI () | NO () | NO SE () |
| 2. Soy un buen perdedor. | SI () | NO () | NO SE () |
| 3. Me decepciono fácilmente. | SI () | NO () | NO SE () |
| 4. Cuando me enojo lo demuestro fácilmente. | SI () | NO () | NO SE () |
| 5. Si dicen algo bueno de mí lo acepto. | SI () | NO () | NO SE () |
| 6. Si me interrumpen ya no sigo adelante. | SI () | NO () | NO SE () |
| 7. Ayudo a mis compañeros cuando puedo. | SI () | NO () | NO SE () |
| 8. Confío fácilmente en la gente. | SI () | NO () | NO SE () |
| 9. Soluciono mis problemas sin pelear. | SI () | NO () | NO SE () |
| 10. Es difícil comprender a las personas. | SI () | NO () | NO SE () |

Anexo 6:

Casos Cortos para Redefinir:

1- Un joven pasa por el gimnasio. Escucha unas risas a su espalda y luego recibe un bolazo. Se vuelve e insulta a todos los presentes.

2- Durante una fiesta de cumpleaños: La cumpleañera tomó el micrófono para insultar a los presentes por no traerle regalos. (La cumpleañera no se percató de que su madre recibió muchos regalos y los puso en el closet).

3- Un joven corría por la calle y sintió mareos. Se recostó a un auto, pero el chofer salió del carro y lo golpeó, acusándolo de abusivo.

4- John salió de su casa rápido y dejó un cuaderno olvidado. Al llegar a clases le echó la culpa a otro niño y le dijo una grosería.

5- Mary insultó a una amiga durante un juego muy duro, por que no le pasó la bola.