

Propuesta didáctica para mejorar la inteligencia emocional en su componente de manejo del estrés por medio de juegos cooperativos en las niñas del grado tercero del IED Magdalena

Ortega de Nariño jornada tarde

Proyecto de grado Licenciatura en educación básica con énfasis Educación Física recreación y deporte.

Jean Pol Páez Ruiz

Pedro Luis Rubio Gonzalez

Director: Juan Carlos Mejía



Universidad Libre

Facultad ciencias de la Educación

Programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, recreación y

deportes

Bogotá, Mayo de 2019

Resumen

El proyecto parte de los estándares de la educación en Colombia para el grado 3° en el área de educación física. Para ser puesto en práctica con las estudiantes del mismo curso. Luego de esto se evidencia que las estudiantes no pueden llevar una clase con normalidad debido a sus diferencias dentro del mismo salón, se procede a poner a prueba el test de Baron que nos va a arrojar resultados de la inteligencia emocional de las estudiantes para así diagnosticar el componente que está mas bajo y darle solución a este a través de los juegos cooperativos.

Palabras Clave: Estrés, educación, didáctica.

Abstract

The project starts from the standards of education in Colombia for the 3rd grade in the physical education airfield. To then be put into practice with the students of the same course. After this it is evident that the students can not take a class normally due to their differences within the same room, we proceed to test the Baron test that will show us the results of the emotional intelligence of the students in order to diagnose the component that is lower and give solution to this through cooperative games.

Keywords: estrés, education, didáctica.

Tabla de contenido

Introducción	1
Capítulo I	3
Planteamiento del problema	3
Pregunta problema:.....	5
Objetivos.....	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos.....	5
Justificación	6
Antecedentes.....	6
Marco teórico.....	11
Inteligencia emocional.....	11
Modelo de baron.....	17
Aprendizaje significativo.....	20
Juegos cooperativos.....	22
Didáctica	24
Marco legal.....	27
Marco conceptual	29
Capitulo II.....	33
Aspectos metodológicos.....	33
Capitulo III.....	41
Análisis resultados de resultados	41
Propuesta didáctica.....	45
Capitulo IV.....	51
Conclusiones	51

Apéndices.....	54
Bibliografía	79

Introducción

Este documento tiene el propósito, de realizar una investigación dentro del aula de clase y una posible solución al bajo índice de manejo del estrés en las niñas de grado tercero del colegio Magdalena Ortega de Nariño.

Como primera parte se empieza con una observación y un diario de campo para ver la problemática, luego se emplea un diagnóstico de entrada a las niñas con el test de BarOn. el cual habla de la inteligencia emocional y su componente manejo del estrés.

Con la intención de indagar un poco más sobre como desde la educación física, se puede solucionar aquella situación emocional de estrés en las niñas de tercer grado, se decidió buscar una posible solución por medio los juegos cooperativos.

Este trabajo ha sido realizado con base en las practicas vividas a partir de observaciones y diagnósticos durante las clases en el periodo de tiempo 2018-A, tomando como base la carrera de Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte de la Universidad Libre, cuyo ejercicio se ha ido manejando en el Colegio femenino Magdalena Ortega de Nariño. Este ejercicio se aplica mediante unas prácticas pedagógicas.

La población de estudio seleccionada es el grado tercero de la jornada Tarde, compuesto por 76 estudiantes, en los cuales se diagnosticó en la clase de Educación Física, es decir, en el momento de realizar el test de BarOn; el cual muestra que el 75% de las niñas de 3° tienen bajo el índice de manejo del estrés.

Mediante análisis teóricos correspondientes a las actividades didácticas en la Educación Física, se busca en esta práctica diseñar una propuesta didáctica la cual mejore el componente del manejo de estrés de las niñas de tercero. Se enfocará la investigación, inicialmente con trabajos de observación, para luego pasar a realizar el test de BarOn lo que permitirá que estos instrumentos

den cuenta del proceso elaborado. Por medio del test realizado pudimos determinar que el 75% de las niñas tienen un bajo índice de manejo del estrés.

Capítulo I

Planteamiento del problema

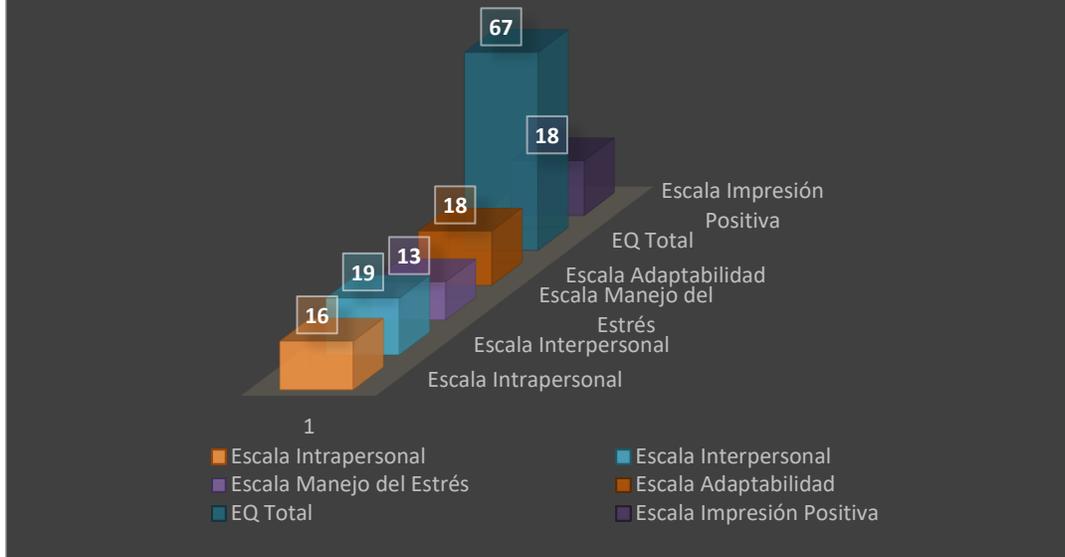
En las clases realizadas de educación física por parte de los docentes en formación de la universidad libre al curso 3A del colegio magdalena ortega de Nariño de la jornada tarde, donde se observó en las primeras clases que las niñas no querían participar y tampoco interactuar entre ellas.

Dicha problemática se diagnosticó con la aplicación de una ficha de observación la cual arrojo problemas en las relaciones interpersonales. De las pruebas y la ficha de observación semiestructurada realizadas, no se pudo sacar más análisis, lo que determino que se aplicara un test específico para tener una información más detallada de la problemática del trato y las relaciones entre las estudiantes del curso 3 A.

Se tomó como referencia a BarOn que habla sobre la inteligencia emocional y sus componentes intrapersonal, interpersonal, de adaptabilidad y del manejo del estrés, el test realizado por BarOn, fue la herramienta que ayudo a determinar cuál era la razón por la cual las estudiantes no participaban de las clases de educación física,

Gracias al test de BarOn que se basa en la inteligencia emocional y sus componentes se determinó que las niñas pasan por un periodo de estrés, que tiene según BarOn algunos subcomponentes como lo son la tolerancia el estrés y control de impulsos que son los que establecen que si existen problemas en la inteligencia emocional de las niñas encontrando dentro del test que el índice de estrés está por debajo de los límites mínimos que establece BarOn como se ve en la gráfica-1.

GRAFICA MATRIZ GRUPAL



(Grafica-1 Matriz Grupal)

El estrés causado en las niñas de 3A causa inconvenientes en las clases de educación física, haciendo que entre ellas tengan problemas de tipo social, emocional y afectivo, por lo tanto, no sean activas en el desarrollo de las clases.

El estrés causado llevo a que no se pudieran realizar las clases correctamente ya que en las clases ellas buscan lastimar, luchar y ganar sin importar el estado físico, emocional y afectivo de las compañeras y en algunos casos no participar de las clases.

Pregunta problema:

¿Qué modificaciones genera la propuesta didáctica para mejorar la inteligencia emocional en su componente de manejo del estrés por medio de juegos cooperativos en las niñas del grado tercero del IED Magdalena Ortega de Nariño jornada tarde?

Objetivos

Objetivo general

- Determinar los cambios producidos con la aplicación de una propuesta didáctica basada en los juegos cooperativos para mejorar la inteligencia emocional en su componente manejo del estrés en las niñas del grado tercero a del IED Magdalena Ortega de Nariño jornada tarde.

Objetivos específicos

- Identificar la problemática en la inteligencia emocional de las niñas del grado tercero del IED Magdalena Ortega de Nariño jornada tarde.
- Diseñar una propuesta didáctica basada en los juegos cooperativos que permita un mejor desarrollo de la inteligencia emocional en su componente del manejo del estrés en las niñas de grado tercero del IED Magdalena Ortega de Nariño jornada tarde.
- Determinar la incidencia de la propuesta didáctica en la inteligencia emocional en su componente del manejo del estrés en las niñas de grado tercero del IED Magdalena Ortega de Nariño jornada tarde.

Justificación

Este trabajo se realiza con el fin de que la población infantil sea emocionalmente y físicamente integral, no solo fortalecerlas física si no también emocionalmente; trabajando su capacidad para manejar las emociones y poder controlarlas de una manera más óptima, que puedan cambiar su forma de pensar y observar su diario vivir, existiendo la capacidad de identificar y administrar nuestras emociones como la de los demás, y como toda capacidad la podemos reforzar y trabajar por medio de juegos donde la idea sea que colaboren y trabajen entre ellas, sin superponerlas por encima de las demás personas, si no expresar los sentimientos para así poder trabajar unidas y regular cooperativamente entre el grupo de clase, mejorando reacciones y emociones, dependiendo como maneje la inteligencia emocional, si puede identificar el estado de ánimo de otro y viceversa.

Las emociones y el equilibrio emocional es lo primero para transformar niños/as con metas establecidas y sin tener falencias, si no que él o la estudiante tenga la capacidad de autocontrol de sus emociones identificando las emociones, ponerles nombres recurrirá a ellas como medio de interpretar y orientar la propia conducta, una autoconciencia en donde se cuándo se hacen las cosas bien, si se conocen así mismas, que tanto sabe de lo que le afecta y les fortalece de su entorno; al atacar el estrés desde el aprovechamiento emocional, si se siente motivado a realizar acciones cotidianas, si tiene amor a lo que se hace, si considera que su estado anímico es bueno y si este me aleja o me atrae más personas para una mejor interrelación; otro punto de vista es la empatía: que tanto conozco las emociones de las personas que tengo en mi entorno, si escucho, expreso o siento desagrado dependiendo las emociones de los demás, y que grado de interrelación personal tiene con el entorno, y la habilidad social, si demuestra sus sentimientos, el grado de interrelación personal y si se siente cómodo con su entorno.

El estrés entra en un ámbito de expresiones que pueden ser trabajadas mediante los juegos cooperativos, surge una necesidad emocional, siendo esta práctica una propuesta para fortalecer la inteligencia emocional en el campo del manejo del estrés, cuanta confianza y control emocional puede adquirir las niñas del colegio I.E.D Magdalena Ortega de Nariño, si tiene razón si hace inexactas o no sus actos, dentro y fuera de un contexto, el grado de motivación, su grado de confianza y su buen estado psíquico, si conoce lo que las rodea y su entorno y lo más importante si se pueden unir lazos afectivos, se quiere trabajar esto mediante procesos de interrelación y juegos básicos, de trabajo en equipo como el baloncesto y el balón mano, teniendo un desarrollo integral tanto en lo emocional como en su desarrollo físico básico para niños/as.

Se aplica una propuesta desde la educación física, para trabajar la inteligencia emocional en su componente del manejo del estrés, donde la aplicación se da mediante el trabajo físico y deportivo, donde se pueda trabajar no solo el estado emocional sino también el desarrollo social e integral de las estudiantes de tercer grado.

Antecedentes

Un primer trabajo local corresponde a Sebastián Sandoval y Julián Sarmiento (2016) quienes realizaron: “retos cooperativos una propuesta pedagógica para fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de los grados 501 y 502 de la I.E.D. república de China”. un trabajo que permite indagar más en como los juegos cooperativos inciden en el manejo emocional y social de los estudiantes.

La investigación se enmarcó dentro de un proyecto factible. La muestra estudiada fue de treinta y tres individuos en 501 (15 hombres y 18 mujeres) y 502 con treinta y tres (18 mujeres y 15 hombres), La técnica utilizada fue la encuesta y se diseñó un instrumento de tipo cuestionario semiestructurado.

Este trabajo se relaciona con la investigación en curso, ya que propone para el desarrollo de los juegos cooperativos como herramienta didáctica, a través juegos puntuales, objetivos de aprendizaje precisos y una estructura de trabajo que aborda, paso a paso, las actividades. así como una descripción detallada de lo que el alumno realizará, apoyado por ejemplos, entre otros.

Un segundo trabajo local corresponde a Alberto Fontalvo, Sebastián Espitia y Manuel Martínez (2016) quienes realizaron: “Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3° y 4° de primaria jornada tarde en la IED República de China”. Se trata de un proyecto factible, un proyecto que habla sobre la falta de tolerancia y convivencia en las instituciones educativas.

Este trabajo se relaciona con la investigación planteada, ya que muestra cómo debe estructurarse una propuesta didáctica, desde la perspectiva de los juegos cooperativos, a través de estrategias que permitan trabajar las emociones de los estudiantes por medio de juegos que permitan la cooperación entre ellos, lo cual resulta un aporte importante, ya que el trabajo se enfoca en el desarrollo emocional y social de los estudiantes dando así apoyo a este proyecto.

Un tercer trabajo nacional corresponde a Catalina Alvares y Camila Poveda (2002) quienes realizaron: “Factores psicosociales asociados al estrés en niños de 10 y 12 años”. en la universidad de la sabana. Un trabajo que habla de los factores psicosociales que tienen los niños de 10 a 12 año que se relacionan al estrés.

Un trabajo que ayuda al desarrollo de este proyecto, ya que permite plantear y descubrir aquellos factores que se asemejan e inician el proceso de estrés en los niños y niñas de 10 y 12 años.

Un cuarto trabajo nacional es un artículo de investigación que corresponde a Catalina Palacio, Jennifer Tobón y Dayana Andrea de la universidad católica (2018) quienes realizaron “El Estrés

escolar en la Infancia: Una reflexión Teórica”. Donde no habla de cómo solo hace menos de una década se ha contemplado el estrés en el medio escolar de forma general, como una sintomatología del individuo, relacionándola con una reacción a situaciones específicas, y como consecuencia de determinadas acciones que puede llegar a ejercer una persona sobre otra.

Un trabajo que ayuda al avance de este proyecto ya que da un sustento teórico sobre como es el estrés en la infancia y lo que puede llegar a cuásar en su trascurso escolar.

Un quinto trabajo internacional corresponde a Valentín Martínez-otero Pérez (2012) quien realizo: “El estrés en la infancia: estudio de una muestra de escolares de la zona sur de Madrid capital”. Este trabajo define que el ‘estrés’, derivado del inglés stress y procedente de la física, se refiere a la sobrecarga de tensión generada por situaciones agobiantes o presiones intensas. También designa la reactividad psicofisiológica que se produce en el sujeto ante las exigencias experimentadas.

En esta investigación se realiza un rastreo de casos (screening) en población infantil escolarizada a partir de colegios de la zona sur de Madrid capital. En el trabajo realizado se revisan relevantes cuestiones teóricas sobre las causas y las consecuencias del estrés en la etapa infantil, al tiempo que se brindan pautas preventivas para aplicarse sobre todo en los centros escolares.

Este trabajo nos fue una base para tratar de descubrir cuál podría ser la causa del estrés en lo niños y jóvenes en la escuela.

Un sexto trabajo y un artículo internacional que corresponde a Alejandro Maturana (2015) quien realizo “Escolar El estrés estrés escolar” de la universidad de chile, no habla que los niños y adolescentes en la escuela, se enfrentan a situaciones de alta demanda y requieren el despliegue de todas sus capacidades de adaptación para adaptarse a los factores de estrés internos y externos de acuerdo con la etapa evolutiva alcanzada.

Este trabajo se relaciona con la investigación en curso ya que permite ver las causas y comportamiento que tienen lo niño y jóvenes al pasar por una etapa de estrés.

Estrés en la escuela echo por Adriana María Hernández Flores Evelin Ivonne Márquez Arias Jimmy Castillo Ladino es un trabajo internacional que dice: “los niños del grado 2 – 3, vivencian actualmente situaciones de estrés producto de las experiencias cotidianas y el ambiente escolar que lo rodea; demostrando comportamientos inusuales como la agresividad, la baja autoestima, depresión, desanimo, alteraciones en el sistema nervioso que conllevan a la perdida de interés y al fracaso escolar en los procesos educativos, por causa de los agentes estresores como lo son las tareas, los actos culturales, las actividades impuestas por el docente y los llamados de atención, que impiden el pleno desarrollo de la personalidad, la sana convivencia en el ámbito escolar, la seguridad en sí mismos y sin duda el buen desarrollo de los procesos de aprendizaje”.

El proyecto internacional “estrés académico” realizado por Gloria Belell Y Gómez Jasso Mariana Flores García De León Gonzalo Quezada Salazar María Fernanda Sánchez Cortez nos habla dice; “Los resultados que obtuvimos nos han permitido analizar y descubrir las razones del estrés escolar, y las maneras más sencillas de evitarlo. El llevar una buena alimentación, un estado de salud óptimo y tener facilidad para resolver cualquier tipo de situación en el ámbito académico, nos muestra que el estrés puede no presentarse”.

Marco teórico

Inteligencia emocional.

Para dar sustento a este proyecto, se verán los autores más representativos y sus posturas de acuerdo a la temática que se va trabajar:

Remontándonos a épocas más antiguas del concepto, se sabe que Charles Darwin es uno si no el primero que empieza a utilizar este concepto de inteligencia emocional, mostrando en sus trabajos y escritos aquella importancia de la expresión emocional en la evolución para la supervivencia y la adaptación.

En el libro “La expresión de las emociones en los animales y en el hombre” de 1872, Darwin propone dos ideas fundamentales que en época actual continúan siendo controvertidas e inquietantes. La expresión de todas nuestras emociones es innata, universal y genético, nuestras emociones provienen de la misma evolución de las especies. Para una persona de finales del siglo XIX estas afirmaciones, al igual que la mayoría del pensamiento y teorías de Darwin, suponían quedar desbancados del protagonismo y como seres únicos seleccionados por la creación divina.

Darwin acusa que la expresión de emociones como la ira, la tristeza, el estrés... no son únicamente propias del humano, sino que son compartidas o heredadas con otros animales. Hasta tal punto de que se pueden reconocer con facilidad algunas de estas emociones en el chimpancé u otro animal que vemos en el zoológico e, incluso, en nuestro perro, gato, pájaro, lagarto o animal que tengamos mientras se pelea o juega con otros animales o con nosotros.

Ya en 1920, (Thorndike, 1920) hace uso del término inteligencia social-emocional, para describir "la habilidad para comprender y dirigir a los hombres y mujeres, muchachos y muchachas, y actuar sabiamente en las relaciones humanas".

La inteligencia emocional es la capacidad que tiene una persona para entender, tratar

y llevarse bien con las personas que le rodean. Es lo que lleva a que una persona sea capaz de tener cien amigos o más dispuestos a dar la cara por él o ella. Es todo lo que provoca que un hombre sea atractivo para las mujeres o que, por el contrario, sea totalmente negado a la hora de interactuar con ellas. Y también es lo que hace que una persona sea un muy buen vendedor u orador de primera o que por el contrario sea un fracaso de los negocios y muera la capacidad de expresarse en público.

Para resumir, la Inteligencia Emocional es la parte de la inteligencia que se usa para relacionarnos con efectividad o fracaso con las personas que nos rodean. Alguien con una Inteligencia Emocional muy desarrollada es una persona muy capaz de entender y comprender rápidamente qué está sintiendo la gente en cada momento del día, qué necesita, cómo y por qué se comporta de esa manera y qué espera de nosotros.

En los escritos de (Wechsler, 1939) se encuentra una importante diferencia entre comportamiento inteligente y habilidades intelectuales. Las habilidades intelectuales son todos los factores intelectivos a los que antes hacíamos referencia, los que valoran las pruebas de inteligencia. El comportamiento inteligente, en cambio, es un producto factores intelectivos, pero también de otros factores, el comportamiento inteligente es toda capacidad de una persona para interactuar de manera eficaz y exitosa en el contexto que transcurre su existencia.

Más allá de la cuestión de terminología, la distinción conceptual entre habilidades intelectuales y comportamiento inteligente es clara, al igual que lo es la relación que media entre estas dos concepciones. El comportamiento inteligente precisa unas mínimas capacidades intelectuales, un determinado nivel de habilidades es condicional, aunque no siempre se puede asegurar la adaptación al entorno.

Además, describe la influencia de factores no intelectivos sobre el comportamiento inteligente, y sostiene que los modelos de inteligencia no van ser completos hasta que no puedan describir adecuadamente todos los factores.

Según la versión original de Salovey y Mayer (1990), la inteligencia emocional consiste en la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones.

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

La inteligencia emocional nos dirige hacia a un pensador con un corazón que percibe, comprende y maneja relaciones sociales con su contexto.

Una de las formulaciones que se toman como referencia es que la inteligencia emocional se estructura como un modelo de cuatro ramas interrelacionadas:

1. Percepción emocional.

Se refiere a sí mismo, las emociones son valoradas, expresadas, identificadas y percibidas en otros a través del lenguaje, la conducta, en obras de arte, música, deporte etc. Incluye la capacidad para expresar las emociones de manera acertada. También la capacidad de distinguir entre expresiones honestas o deshonestas, precisas e imprecisas.

2. Facilitación emocional del pensamiento.

Las emociones percibidas entran en el sistema cognitivo como señales que influyen la integración de emoción y cognición. Las emociones priorizan el pensamiento y dirigen la atención

a la información importante. El estado de humor cambia la perspectiva del individuo, desde el optimismo al pesimismo, favoreciendo la consideración de múltiples puntos de vista. Los estados emocionales facilitan el afrontamiento. Por ejemplo, el bienestar facilita la creatividad.

3. Comprensión emocional.

Comprender y analizar las emociones empleando el conocimiento emocional. Las señales emocionales en las relaciones interpersonales son comprendidas, lo cual tiene implicaciones para la misma relación. Capacidad para etiquetar emociones, reconocer las relaciones entre las palabras y las emociones. Se consideran las implicaciones de las emociones, desde el sentimiento a su significado; esto significa comprender y razonar sobre las emociones para interpretarlas. Por ejemplo, que la tristeza se debe a una pérdida. Habilidad para comprender sentimientos complejos; por ejemplo, el amor y odio simultáneo hacia una persona querida durante un conflicto. Habilidad para reconocer las transiciones entre emociones; por ejemplo, de frustración a ira, de amor a odio.

4. Regulación emocional.

Regulación reflexiva de las emociones para promover el conocimiento emocional e intelectual. Los pensamientos promueven el crecimiento emocional, intelectual y personal para hacer posible la gestión de las emociones en las situaciones de la vida. Habilidad para distanciarse de una emoción. Habilidad para regular las emociones en uno mismo y en otros. Capacidad para mitigar las emociones negativas y potenciar las positivas, sin reprimir o exagerar la información que transmiten.

Para (Goleman D. , Inteligencia Emocional, 1996) Esta dimensión corresponde a otro modo de entender la inteligencia más allá de los aspectos cognitivos, tales como la memoria y la capacidad para resolver problemas. Habla ante todo de la capacidad para dirigirnos a los demás y a nosotros

mismos con efectividad, de conectar nuestras emociones, gestionarlas, automotivarnos, frenar los impulsos, de vencer las frustraciones, etc.

La inteligencia emocional empieza con la autoconciencia y también con la conciencia social, es decir, cuando aumentamos la capacidad de reconocer las emociones y su impacto en todo lo que nos rodea.

Asimismo, propone entender que gran parte de nuestros comportamientos y decisiones están basadas en emociones. El ser humano es una criatura emocional que un buen día aprendió a pensar y a razonar. Este puede parecer un aspecto algo polémico, pero no está exento de verdad. Entenderlo, asumirlo nos permitirá tener un mayor control sobre nuestro comportamiento.

(Goleman D. , El cerebro y la inteligencia emocional , 2012) define que dentro de su enfoque sobre la inteligencia emocional hay cuatro dimensiones básicas que la vertebran:

1. Autoconciencia emocional

Hace referencia a nuestra capacidad para entender lo que sentimos y de estar siempre conectados a nuestros valores, a nuestra esencia. Algo así supone tener una especie de brújula personal bien calibrada que nos permitirá guiarnos en todo momento por el camino más acertado. Siempre que tengamos en cuenta esas realidades internas, ese mundo emocional, sabremos y actuar en consecuencia.

2. Automotivación

La automotivación destaca la habilidad por orientarnos hacia nuestras metas. De recuperarnos de los contratiempos y focalizar todos nuestros recursos personales en una meta, en un objetivo. Si aunamos optimismo, constancia, creatividad y confianza sobrellevaremos cualquier dificultad para seguir conquistando triunfos y logros.

3. Empatía

En nuestra forma de relacionarnos e interaccionar hay un aspecto que va más allá de las palabras. Hablamos de la realidad emocional de cada uno. Esa que se expresa con gestos, con un tono de voz particular, con determinadas posturas, miradas, expresiones... Descifrar todo ese lenguaje, ponernos en el lugar del otro y descubrir aquello por lo que está pasando es la empatía.

Esa capacidad nos permite no solo obtener información sobre aquellos que tenemos en frente. Sino que, además, nos ayuda a establecer vínculos más fuertes, lazos sociales y afectivos más profundos.

Además, reconocer las emociones y los sentimientos de los demás es el primer paso para comprender e identificarnos con las personas que los expresan. Las personas empáticas son las que, en general, tienen mayores habilidades y competencias relacionadas con la IE.

4. Habilidades sociales

Y tú ¿cómo te relacionas con los demás? ¿Te comunicas con efectividad y de modo asertivo? ¿Sabes manejar los conflictos o las diferencias? Todas esas dinámicas comportamentales potencian o limitan nuestra capacidad para disfrutar o no de nuestras relaciones. De construir entornos laborales sanos, cómodos y productivos. De dar forma a relaciones de pareja, familiares o de amistad más satisfactorias.

Señala también la necesidad de educar a los niños a través de estos enfoques. Ya sea en el hogar o en la escuela, todos debemos ser capaces de crear un contexto significativo en Inteligencia Emocional., para lograrlo, es cuestión de voluntad, de constancia y de aplicar la conciencia real donde hacer presentes y constantes esas claves que el profesor Goleman nos señala en sus trabajos:

- Debemos detectar la emoción que hay detrás de cada uno de nuestros actos.
- Es necesario que ampliar nuestro lenguaje emocional.

- Controla lo que piensas para controlar cómo te comportas.
- Busca un por qué al comportamiento de los demás, sé capaz de entender las perspectivas y los mundos emocionales ajenos.
- Expresa tus emociones de forma asertiva.
- Mejora tus habilidades sociales.
- Aprende a automotivarte y a luchar por esos objetivos que te pueden acercar a una auténtica felicidad.

BarOn (1997) define la inteligencia emocional como un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio”. (Ugarriza, 2001)

También en el concepto sobre la inteligencia personal, emocional y social se encuentran lo componente; Componente intrapersonal (CIA), Componente interpersonal (CIE), Componente de adaptabilidad (CAD), Componente del manejo del estrés (CME) y Componente del estado de ánimo en general (CAG).

Modelo de BarOn

El modelo de BarOn, se fundamenta en las competencias, las cuales intentan explicar cómo un individuo se relaciona con las personas que le rodean y con su medio ambiente. Por tanto, la IE y la inteligencia social son consideradas un conjunto de factores de interrelaciones emocionales, personales y sociales que influyen en la habilidad general para adaptarse de manera activa a las presiones y demandas del ambiente.

El modelo de Bar-On (1997) está compuesto por cinco elementos:

- a. El componente intrapersonal: que reúne la habilidad de ser consciente, de comprender y relacionarse con otros.
- b. El componente interpersonal: que implica la habilidad para manejar emociones fuertes y controlar sus impulsos.
- c. El componente de manejo de estrés: que involucra la habilidad de tener una visión positiva y optimista.
- d. el componente de estado de ánimo: que está constituido por la habilidad para adaptarse a los cambios y resolver problemas de naturaleza personal y social.
- e. El componente de adaptabilidad o ajuste.

En resumen, los modelos de inteligencia emocional sobre habilidad mental y mixta parten de dos bases distintas de análisis. Los modelos de habilidades se centran en las emociones y sus interacciones con el pensamiento.

Test de BarOn

Según BarOn hay dos clasificaciones que tienen que ver con el componente del manejo del estrés: 1; Tolerancia al estrés (TE), la habilidad para soportar eventos adversos, situaciones estresantes y fuertes emociones, enfrentando activa y positivamente el estrés. 2; control de impulsos (CI), la habilidad para resistir o postergar un impulso o tentaciones para actuar y controlar nuestras emociones. para BarOn lo más importante es que es sujeto sea dueño de emociones y los pueda contralar a voluntad. Además de esto encontramos los siguientes componentes que arroja este test.

Componente intrapersonal

BarOn nos habla que el componente intrapersonal (CIA) es el área que reúne aquellos componentes como la comprensión emocional de sí mismo, asertividad, autoconcepto, autorrealización e

independencia las cual otorgan la habilidad percatarse y entender lo sentimientos, de expresar los sentimientos, de comprender, aceptar y respetarse a sí mismo, de realizar todo aquello que queremos y la habilidad de autodirigirse, sentirse seguro de sí mismo y ser independiente. (Ugarriza, 2001)

Componente interpersonal

Según BarOn es el área que reúne lo componentes tale como la empatía, las relaciones interpersonales y la responsabilidad social. Todos aquellos componentes ayudan al desarrollo social de la persona como la habilidad de comprender lo sentimientos de los demás, de establecer o mantener relaciones mutuas y de demostrarse a si mismo que es una Perona que coopera.

Componente de adaptabilidad

Según BarOn es el área que reúne lo componentes tale como la prueba de la realidad, flexibilidad y solución de problemas, son todas aquellas habilidades para identificar y definir problemas, para evaluar lo subjetivo de lo objetivo y de realizar ajustes adecuado a nuestra realidad. (Ugarriza, 2001)

Componente manejo del estrés

En este proyecto tomamos el concepto de BarOn sobre el manejo del estrés él nos dice que la, “Escala de manejo del estrés. - Incluye la tolerancia al estrés y el control de los impulsos, ser por lo general calmado y trabajar bien bajo presión, ser rara vez impulsivo y responder a eventos estresantes sin desmoronarse emocionalmente”. En el manejo del e tres BarOn también define en sus componentes como: tolerancia al estrés (TE) y control de los impulsos (CI). Estos son los conceptos e ítems a resolver referente a las niñas de tercero del colegio Magdalena ortega de Nariño. (Ugarriza, 2001)

Control del impulso

El Control del Impulso, habilidad para resistir o retrasar un impulso “urgencia que obliga a la acción)”, motivo o tentación actual que implica la capacidad para conocer nuestros impulsos agresivos y controlar la agresión, la hostilidad y la conducta irresponsable. Según Flor Giner Los impulsos se disparan de nuestro subconsciente con persistencia e intensidad. Pueden ser de ayuda o dañinos. Cuando existen deficiencias para controlar un impulso se observa baja tolerancia a la frustración, impulsividad, rabia, abuso, pérdida del autocontrol y una conducta explosiva impredecible. (Giner, CEDIN, 2012)

Tolerancia al estrés

La Tolerancia al Estrés es la habilidad para adecuar y resistir los dolores ineludibles de la vida, los eventos hostiles, amenazas y alteraciones de la vida, sin desmoronarse, afrontando el estrés en forma activa y positiva y, por lo tanto, evitando debilitar la salud física y emocional.

Implica aprender a controlar el despliegue de la energía nerviosa que acompaña al estrés sin proyectar la rabia en los demás, calmarla con medicamentos y drogas o evadirla con actividades.

(Giner, CEDIN, 2012)

Aprendizaje significativo

Ausubel pensaba que el aprendizaje se basaba en lo que ya se sabía con anterioridad, es decir, la construcción del conocimiento empieza con la observación de acontecimientos y objetos a través de los conceptos que ya poseemos y su posterior registro. Aprendemos a través de la construcción de una “red conceptual” y añadiendo nuevos conocimientos a los existentes.

En su teoría del aprendizaje Ausubel afirma que se pueden incorporar nuevos conceptos a otros conceptos o ideas más inclusivas, estos conceptos o ideas más inclusivos se denominan organizadores previos, estos pueden ser frases o gráficos.

Ausubel también resalta la importancia de la recepción de aprendizaje en lugar de aprender por descubrimiento, y en lugar de aprender de memoria el aprendizaje significativo. Declara que su teoría se aplica sólo a la recepción de aprendizaje en el entorno escolar. No dijo, sin embargo, que el aprendizaje por descubrimiento no funciona; sino más bien que no es del todo eficaz.

Jean Piaget es uno de los más conocidos psicólogos del enfoque constructivista, una corriente que bebe directamente de las teorías del aprendizaje de autores como Lev Vygotsky o David Ausubel. Para él, los cambios en nuestro conocimiento, esos saltos cualitativos que nos llevan a interiorizar nuevos conocimientos a partir de nuestra experiencia, se explican por una recombinación que actúa sobre los esquemas mentales que tenemos a mano tal como nos muestra la Teoría del Aprendizaje de Piaget. (Bringuier, 1977)

Con un marcado influjo de las ideas asociadas al darwinismo, Jean Piaget construye, con su Teoría del Aprendizaje, un modelo que resultaría fuertemente controvertido. Así, describe la mente de los organismos humanos como el resultado de dos “funciones estables”: la organización, cuyos principios ya hemos visto, y la adaptación, que es el proceso de ajuste por el cual el conocimiento del individuo y la información que le llega del entorno se adaptan el uno al otro.

1. Asimilación:

La asimilación hace referencia a la manera en que un organismo afronta un estímulo externo en base a sus leyes de organización presentes. Según este principio de la adaptación en el aprendizaje, los estímulos, ideas u objetos externos son siempre asimilados por algún esquema mental preexistente en el individuo.

En otras palabras, la asimilación hace que una experiencia sea percibida bajo la luz de una “estructura mental” organizada con anterioridad. Por ejemplo, una persona con baja autoestima puede atribuir una felicitación por su trabajo a una forma de manifestar lástima por él.

2. Acomodación:

La acomodación, por el contrario, involucra una modificación en la organización presente en respuesta a las exigencias del medio. Allí donde hay nuevos estímulos que comprometen demasiado la coherencia interna del esquema, hay acomodación. Es un proceso contrapuesto al de asimilación.

3. Equilibración:

Es de este modo que, mediante la asimilación y la acomodación, somos capaces de reestructurar cognitivamente nuestros aprendizajes durante cada etapa del desarrollo. Estos dos mecanismos invariantes interactúan uno con otro en lo que se conoce como el proceso de equilibración. El equilibrio puede ser entendido como un proceso de regulación que rige la relación entre la asimilación y la acomodación. (Vidal, 1994)

Juegos cooperativos.

Así, el norteamericano Steve Grineske (1993) realizó un estudio para comprobar los efectos que las estructuras de metas individuales, competitivas y cooperativas tenían en el alumnado de segundo y tercer grado. Este estudio concluyó que los alumnos que participaron en grupos cooperativos demostraron mayores mejoras de su condición física y exhibieron niveles más altos de interacciones sociales positivas que los alumnos de grupos con estructura de metas individuales o competitivas. El mismo autor había profundizado anteriormente, en su tesis doctoral, los efectos que los juegos tenían en el comportamiento social del alumnado de educación infantil. La principal conclusión de este estudio fue que los juegos cooperativos favorecían conductas positivas de

comportamiento social en mayor medida que los juegos competitivos (Grineski, 1989). Grineski también demostró que un programa de educación física basado en actividades cooperativas favorecía las interacciones sociales positivas en niño de 8 a 12 años con problemas de comportamiento y desordenes emocionales, más que otro en el que las actividades se estructuraban de forma individual (Grineski, 1996).

Por otro lado, **Carlos Velázquez Callado**, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de Educación para la Paz. (Carlos Velázquez Callado, 2007)

Otra visión de los juegos cooperativos la encontramos con el profesor uruguayo **Enrique Pérez Olivera**, el cual destaca de ellos que son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (Olivera, 2007)

Para **Emilia Antón Agramonte** El juego y las metodologías cooperativas se plantean como herramientas indispensables en la Educación Física, ya que engloban dos aspectos fundamentales que no se dan en otras actividades, como son: el disfrute del aspecto lúdico del juego compartido, y el hecho de compartir ideas y de unir esfuerzos para conseguir un objetivo común. (Agramonte, 2011)

En el libro “Libres para cooperar, libres para crear (nuevo juego y deportes cooperativos)” nos dice que la idea principal del juego cooperativo es; jugar con lo demás mejor que contra los demás, superar los obstáculos no superar a los otros, y gozar con la propia experiencia del juego.

“En resumen, los juegos cooperativos pueden satisfacer el deseo de participar en actividades de tiempo libre divertidas y ajustadas al nivel de destrezas personal por el mero placer de divertirse”. (Orlyck, 2002)

Didáctica.

“La Didáctica es una disciplina pedagógica aplicada, comprometida con la solución de problemas prácticos, que atañen al proceso de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo profesional de los docentes”. (Salvador, 2009)

Antonio Hernández plantea la didáctica como ámbito pedagógico, Según el Diccionario de la Lengua Española el término “didáctica” (Del gr. didaktiké, de didásko, enseñar, presenta tres acepciones:

1. Perteneciente o relativo a la enseñanza.
2. Propio, adecuado para enseñar o instruir. Método, género didáctico Obra didáctica.
3. Perteneciente o relativo a la didáctica.

Desde el punto de vista de Karl Stocker, la Didáctica puede entenderse como una disciplina o ciencia auxiliar de la Pedagogía que propone recursos o estrategias para que el docente pueda promover su capacidad de enseñanza en los educandos. De manera intrínseca se puede comprender, entonces que su responsabilidad recae sobre el docente como tal.

Por otro, para el pedagogo Karl Stöcker, la Didáctica “es una teoría que permite dar instrucciones en la enseñanza escolar de todos los niveles. Analiza todos los aspectos de la enseñanza (fenómenos, preceptos, principios, leyes, etc.)”

El aprendizaje lúdico se basa en los principios didácticos de Stocker, K.:

- Carácter científico. Toda enseñanza tiene un carácter científico apoyado en la realidad.

- Sistematización. La realidad es una, forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo los conocimientos se planean y estructuran de manera que el “estudiante” los integre como un todo.
- Relación entre teoría y práctica. Los contenidos son teóricos, pero para su asimilación se requieren actividades prácticas.
- Relación entre lo concreto y lo abstracto. Los “estudiantes” hacen abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad en procedimientos que incluyen explicaciones, observación, interacción y retroalimentación.
- Independencia cognitiva. Aprender a aprender es el carácter consciente y la actividad independiente de los “estudiantes”.
- Comprensión o asequibilidad. La enseñanza es comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del “estudiante”.
- De lo individual y lo grupal. Se conjuntan los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros para lograr objetivos propuestos y tareas de enseñanza.
- Solidez de los conocimientos. Trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza en contra del olvido.

A partir de estos principios, en el aprendizaje lúdico se desarrollan estrategias directas e indirectas:

Directas:

1. Estrategias nemotécnicas: para adquirir conocimiento o ser capaz de repetir actividades eficientemente.
2. Estrategias cognitivas: se utilizan como instrumento de generación de conocimientos; permiten deducir, inferir y formular hipótesis.

3. Estrategias comunicativas: permiten una comunicación real entre participantes y entre facilitador y participantes.
4. Estrategias compensatorias: por medio de la evaluación, se confirma el aprendizaje y se corrige lo necesario.

Indirectas:

1. Estrategias metacognitivas: se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear.
2. Estrategias afectivas: se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional. La necesidad incide en la motivación y, cuanto más motivado esté un participante, más aprovechará los recursos de los que dispone, más estrategias utilizará para conseguir su objetivo, generará mayor confianza y aprenderá mejor y más rápido.
3. Estrategias sociales: al programar los contenidos estratégicos se tiene en cuenta la variedad de participantes con diferentes estilos de aprendizaje, necesidades y culturas. Se logra que el participante tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.
4. El proceso de aprendizaje se individualiza permitiendo a cada estudiante trabajar con independencia, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus iguales, aprendiendo más y con motivación, aumentando la autoestima y contribuyendo al logro de habilidades cognitivas y sociales más afectivas y efectivas. Cuanta más autonomía se tenga en el aprendizaje, se alcanzarán mayores competencias. Cuantas más estrategias de aprendizaje se utilicen, más autónomo se llegará a ser.

Marco legal

Se toma la ley 115 de 1994 del ministerio de educación en Colombia, para dar un estándar legítimo y una directriz legal a la investigación.

Qué permite a la formación facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación, adquiriendo y generando conocimientos científicos, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

También propone un desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica para que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social, preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

Se referencia también la ley general de educación de Colombia donde se establece que en la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional (PEI), los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 20% del plan de estudios, son de Educación física, recreación y deportes.

También se direcciona la Ley 181 de 1995 conocida como la “Ley del deporte” donde se entiende por Educación Física la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos.

Corresponde al Ministerio de Educación Nacional, la responsabilidad de dirigir, orientar, capacitar y controlar el desarrollo de los currículos del área de Educación Física de los niveles de Preescolar, Básica Primaria, e instituciones escolares especializadas para personas con discapacidades físicas, síquicas y sensoriales, y determinar las estrategias de capacitación y perfeccionamiento profesional del recurso humano, igualmente al Instituto Colombiano del Deporte, Coldeportes, la responsabilidad de dirigir, orientar, coordinar y controlar el desarrollo de la Educación Física extraescolar como factor social y determinar las políticas, planes, programas y estrategias para su desarrollo, con fines de salud, bienestar y condición física para niños, jóvenes, adultos, personas con limitaciones y personas de la tercera edad aquí se promoverá la investigación científica y la producción intelectual, para un mejor desarrollo de la Educación Física en Colombia. De igual forma el desarrollo de programas nacionales de mejoramiento de la condición física, así como de eventos de actualización y capacitación.

A todos los entes deportivos departamentales y municipales que diseñarán conjuntamente con las secretarías de educación correspondientes los programas necesarios para lograr el cumplimiento de los objetivos de la Ley de Educación General y concurrirán financieramente para el adelanto de programas específicos, tales como centros de educación física, centros de iniciación y formación deportiva, festivales recreativos escolares y juegos Intercolegiados.

Marco conceptual

Estrés:

Walter Bradford Cannon neurólogo y fisiólogo norteamericano, enfocó su trabajo en el carácter adaptativo de la respuesta al estrés para hacer frente a las emergencias, lo que lo llevó a definir al estrés como una reacción de lucha o huida ante situaciones amenazantes, postulando que su biología dependía de la estimulación del sistema simpático-adrenal. En ese sentido su concepción del estrés estaba orientada a la respuesta fisiológica que produce un organismo ante un estímulo estresante. (Gómez Gonzales & Escobar, 2002)

Inteligencia emocional:

Goleman destaca que la inteligencia emocional “es la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los demás”. Además, el modelo de inteligencia emocional de Goleman nos dice que va relacionado con todo el conjunto de habilidades de psicológicas que influyen en el comportamiento humano.

En este sentido el concepto de “inteligencia emocional” se comienza a explicar después de una evolución en las teorías científicas y que desembocó desde raíces del siglo pasado con autores como Salovey y Mayer (1990), Goleman (1995) y Bar On (2000) entre otros autores, quienes son los principales exponentes de este término por todo el mundo, despertando interés en investigadores educativos por el tema.

Juegos Cooperativos:

se definen aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuirá alcanzar objetivos comunes Garairgordobil, (2002). De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una

educación física en valores, son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

Desde un planteamiento inicial basado en la estructura de esta, son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.

Didáctica:

Son procedimientos que el profesor utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos, por ejemplo: El aprendizaje a través del juego. Juego con intención didáctica, juego libre y espontáneo, juego dramático o social y el ejercicio de la expresión oral. Todos los tipos de expresión oral, descripción, narración, explicación, argumentación, cuestionamientos, expresiones de la cultura popular, etc. El trabajo con textos, Literarios, periodísticos, de información científica, instrucciones, epistolares, humorísticos, publicitarios y la experimentación. La resolución de problemas y la observación. Espontánea, sistemática directa o sistemática indirecta. (Rodríguez, 1994)

Marco Institucional

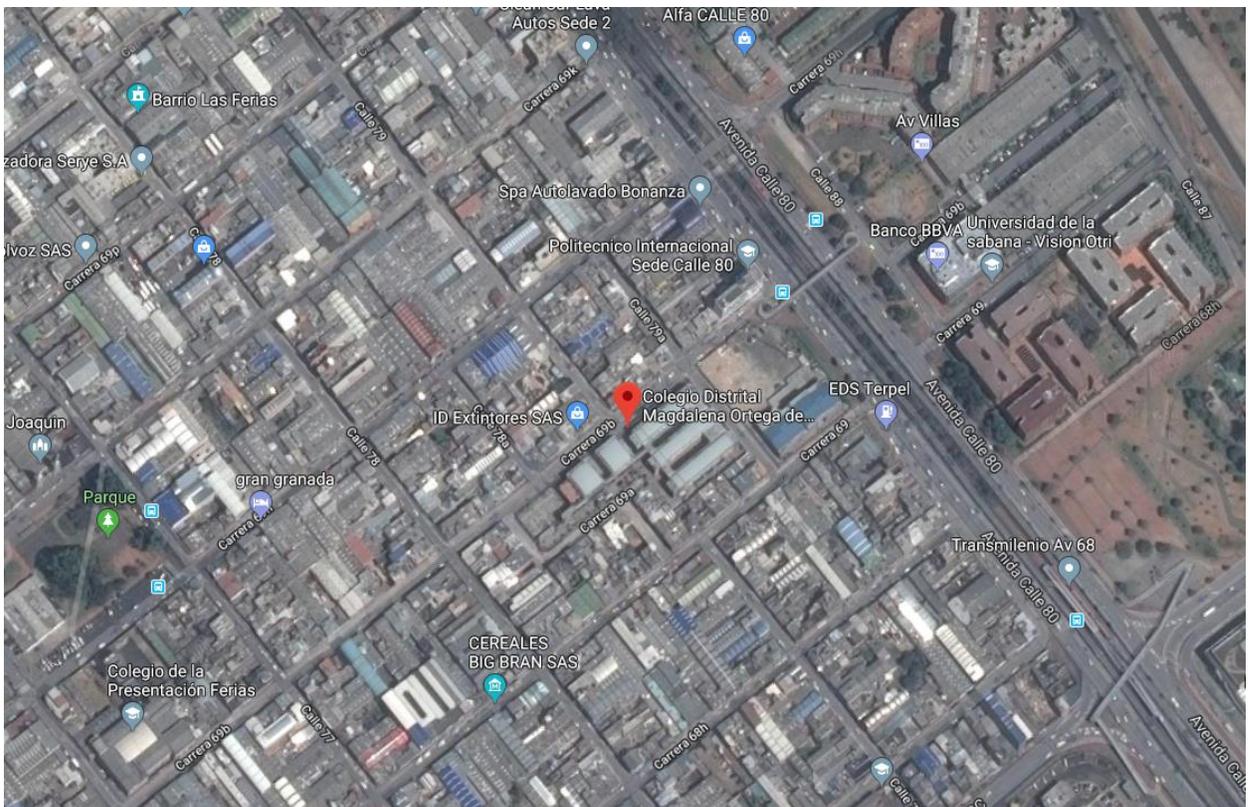
1. Población general de la institución:

Colegio: Magdalena Ortega de Nariño

Jornada: Mañana y tarde.

Sede: Única.

2. Contexto geográfico:



Dirección: Carrera 69B # 78A-36

Barrio: Las Ferias

Localidad: Engativá

Teléfono: 2504961

3. Identificación de la institución:

El colegio Magdalena Ortega de Nariño se encuentra ubicado en la ciudad de Bogotá en la localidad de Engativá, es un colegio femenino con énfasis en el conductismo orientado hacia la mujer y su importancia como método de enseñanza. Cuenta con una jornada doble donde las estudiantes tienen una intensidad horaria distribuida en; mañana: 7:00am a 12:00pm y tarde: 1:00pm a 5:30pm

Misión Del Colegio

El compromiso del Colegio Magdalena Ortega de Nariño, se concreta en la prestación del servicio educativo en los niveles de Preescolar, Básica y Media, sustentado en la práctica de estrategias pedagógicas y de gestiones administrativas, en beneficio del progreso cultural de la comunidad y específicamente, en la formación de la mujer y del joven adulto.

Visión Del Colegio

El Colegio “Magdalena Ortega de Nariño”, en su condición de establecimiento de carácter oficial de la Secretaría de Educación del D.C., será reconocida como una institución educativa con altos niveles de calidad humana, social y cognitiva que permitirán mejorar el nivel de vida.

Principios Filosóficos Del Colegio

1. El aprecio y valoración por la persona y la familia.
2. La autoestima.
3. El fortalecimiento de la voluntad y la definición del carácter personal.
4. La práctica de los valores individuales y sociales.
5. El liderazgo.
6. La formación y dignificación de la mujer.

Capítulo II

Aspectos metodológicos

Metodología: Investigación acción

Autores: Diego Castro Castro y Luis Guillermo Giraldo

Enfoque: Socio – Crítico

La metodología escogida para el proyecto en curso se desarrolla mediante el enfoque socio crítico social el cual, según el libro “Formación de la actitud investigativa” se entiende como: “un modelo sistemático, explicativo y propositivo que le permite al quehacer pedagógico, plantar alternativas de solución implicando la comunidad social”.

Lo anterior hace referencia a que la investigación acción es una forma de realizar indagaciones de una manera auto reflexiva que utilizan los investigadores con el fin de mejorar sus prácticas. Esta es utilizada, por un lado, para el desarrollo profesional por otro, el desarrollo curricular de la escuela, y, por último, para el mejoramiento de programas de enseñanza.

La investigación cualitativa se basa, principalmente, en la contextualización natural de una situación o fenómeno que se va a estudiar, es decir, que la situación social o educativa que se va investigar debe estar dentro un marco contextual real, ya sea la escuela, la comunidad o el barrio y a partir de los datos recolectados se interpreta el fenómeno con toda la información encontrada y las personas involucradas.

Según Alicia Fernández para realizar un estudio cualitativo se deben tener en cuenta los siguientes criterios: La credibilidad, la confortabilidad y la transferibilidad o aplicabilidad. La credibilidad es lograda cuando los descubrimientos del estudio son considerados verdaderos, por todas las personas que están involucradas en el estudio. La confortabilidad es la certeza de la existencia de

datos para cada interpretación realizada, analizada de manera neutral y, por último, la transferibilidad consiste en la posibilidad de transferir los resultados a otros contextos o grupos.

FASES:

Este se desarrolla en 4 fases, en cada una hay diferentes opciones que permitirán continuar con el proceso teniendo en cuenta la respuesta de la fase anterior. Por lo general, cuando se llega al final de cada fase genera un producto; a continuación, se describirán cada una de ellas.

FASE I - Preparatoria:

Etapa Reflexiva: Tomando como partida su conocimiento previo, realiza un marco conceptual el cual servirá como referencia para al proceso.

Etapa Diseño: Planificación de las actividades que realizará a lo largo de todo el proceso. Cuál será el diseño, a quienes va dirigido, el método de investigación y la técnica de investigación para recoger datos.

FASE II - Trabajo de campo:

Etapa Acceso al campo: Se tiene claridad de qué tipo de instrumento se van a utilizar, y la preparación previa del lugar de la investigación definiendo su rol como participante o no de la investigación.

Etapa Recogida productiva de datos: Se asegura el rigor de la investigación, creando un ambiente de confianza para la recolección de los datos. Se utilizarán instrumentos como: encuestas, documentos, sistemas de observación etc.

FASE III - Analítica:

Etapa Reducción de datos: en un principio la recogida de datos es amplia, por lo tanto, el investigador empieza a delimitar esta información.

Etapa Disposición y transformación de datos: Se tomará en cuenta los objetivos de la investigación, el enfoque y los intereses del investigador para poder hablar de una estrategia o procedimiento.

Etapa Obtención de resultados y verificación de conclusiones: se hace un enfrentamiento entre los objetivos y la información recogida haciendo una interpretación de los datos.

FASE IV - Informativa:

Etapa Elaboración de informe: Fase final donde el investigador comprende y comparte los resultados obtenidos. Se puede orientar en dos vías: redactarlo de tal manera que parezca que está resolviendo un caso o hacer un resumen de los principales hallazgos y las conclusiones.

Muestra

Se escogió a las alumnas del colegio Magdalena Ortega de Nariño. Se decidió trabajar con el nivel de primaria grado tercero jornada tarde de 1:00 – 5:30 de la tarde. La edad de las alumnas oscilaba entre los 8 y 10.

Cambios emocionales y sociales

Las niñas a esta edad:

- ❖ Establecen amistades y relaciones más fuertes y complejas con sus amigas o pares. A nivel emocional, es cada vez más importante tener amigos, especialmente los de su mismo sexo.
- ❖ Sienten más la presión de sus pares.
- ❖ Están más conscientes de su cuerpo a medida que se acerca la pubertad. A esta edad comienzan a surgir problemas con la imagen que tienen de su cuerpo y la alimentación.

Razonamiento y aprendizaje

Las niñas a esta edad:

- ❖ Enfrentan mayores retos académicos en la escuela.
- ❖ Se vuelven más independientes de la familia.

- ❖ Comienzan a entender más el punto de vista de los otros.
- ❖ Aumentan su capacidad de atención.

Instrumentos aplicados

Los instrumentos que fueron utilizados para la recolección de datos para su posterior análisis fueron: la observación, diario de campo, test de BarOn y Actividades diseñadas.

Observación

En esta investigación se implementará la observación que es un instrumento que se utiliza para la recogida de datos sobre comportamiento no verbal y la observación participante, la cual implica la intervención directa del investigador en la vida del grupo. La observación participante se entiende como aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando, de tal manera que el grupo lo considera uno más de sus miembros. En palabras de (Goetz & LeCompte, 1988) la observación participante consiste en vivir durante la práctica entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una interacción con ellos, para facilitar una mejor comprensión:

Diario de campo.

Es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar.

El diario de campo tiene cuatro características importantes para (Valbuena, 2009):

- Este desarrolla la capacidad de observación generando así un pensamiento reflexivo.
- En la enseñanza da inicio de un proceso de investigación-reflexión.
- Es funcional ya que nos sirve como medio evaluativo de un contexto.
- Facilita la toma de decisiones.

¿Como hacer un diario de campo?:

Primero se debe recoger todos los datos de la observación, describiendo cada una de las características esenciales de la investigación.

Esta recolección de datos se debe consignar en un cuaderno, siendo éste un soporte de lo evidenciado en la observación.

Segundo se debe realizar una observación general, escribiendo el día y la hora del momento de la observación.

Todo lo que se observa debe ser anotado como por ejemplo las acciones, los olores, los sonidos, el clima etc.

Y así mismo se debe describir las impresiones que estos elementos le causa.

El cuaderno o diario de campo se debe llevar en dos partes: en la primera parte se anotan las observaciones realizadas; en la segunda parte se debe hacer el análisis de las observaciones realizadas en la primera parte.

El diario de campo se debe realizar durante todo el período de la observación.

En el diario de campo se ven reflejados aquellos hechos y experiencias que permitan la profundización, reflexión y la solución de los problemas.

Un diario de campo debe:

Dar posibles soluciones a los problemas que se vean reflejados en la observación.

Diagnosticar cada una de las dificultades que se observen ya sean individuales o grupales.

Es muy importante tener en cuenta que el diario de campo debe ser confidencial y que se debe establecer objetivos del porqué realizar un diario de campo.

Evaluación diagnóstico

El BarOn ICE: NA Contiene 30 ítems distribuidos en 7 escalas. También incluye una escala que evalúa las respuestas inconsistentes (Índice de inconsistencia), que está diseñado para identificar las respuestas al azar.

El ICE BarOn: NA usa una escala de tipo likert de 4 puntos en la cual los evaluados responden a cada ítem según las siguientes opciones de respuestas: "muy rara vez", "rara vez", "a menudo" y "muy a menudo". Los puntajes altos del inventario indican niveles elevados de inteligencia emocional y social.

Mediciones contenidas en el ICE:NA - Forma Completa. Escalas: Inteligencia Emocional total, interpersonal, intrapersonal, adaptabilidad, manejo del estrés, estado de ánimo general, impresión positiva, índice de inconsistencia.

Mediciones contenidas en el ICE:NA - Forma abreviada. Escalas: Inteligencia emocional total, interpersonal, intrapersonal, adaptabilidad, manejo del estrés, impresión positiva.

Entrega de Materiales (Cuadernillo, Hoja de Respuestas, Lápiz o lapicero, Perfil, Cronometro) si fuera Manual, también puede aplicarse de manera Computarizada. El Inventario cuenta con 30 ítems simples y emplea un grupo de respuestas de 5 puntos.

1. Rara vez o nunca es mi caso
2. Pocas veces es mi caso
3. A veces es mi caso
4. Muchas veces es mi caso
5. Con mucha frecuencia o siempre es mi caso

(Se da la consigna del test)

Calificación secuencia de interpretación

- ✓ Evaluar la validez de los resultados

Examinar Ítems Omitidos: Porcentaje de omisión:

- ✓ Indica el Numero de Ítem incompletos

- ✓ Se presentan en porcentaje
- ✓ Si el porcentaje de omisión es mayor al 6% (8 Ítems) Los resultados no son válidos, siendo este el porcentaje tolerado

Examinar Índice de Inconsistencia: Señala aquellos individuos que se contradicen o responden al azar:

- ✓ Si se obtiene un valor mayor a 24 los resultados probablemente no sean validos
- ✓ Los resultados elevados de inconsistencia sugieren a personas indecisas, inseguras o con falta de conocimiento en si misma

Observar si el participante está dando una impresión excesivamente positiva o negativa:

Detecta aquellos que podrían estar dando una impresión excesivamente positiva o negativa de sí mismos

- ✓ Cuando los Resultados de la escala EQ Total exceden los 90 puntos los resultados son considerados NO VALIDOS
- ✓ Los resultados elevados en las escalas de Impresión pueden indicar decepción de uno mismo, falta de conocimiento de si mismo o autoestima problemática.

Actividades diseñadas

Estas actividades tienen como propósito ayudar a que las personas se relacionen, a recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten.

Están orientados a conseguir un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto las vencedoras sobre las vencidas, en la que todas las personas se preocupen de las demás en beneficio de todo el grupo.

Las actividades diseñadas tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir la participación de todos sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio reciproco donde no se mira a la otra como competidora sino como una compañera de juego.

Cronograma:

FASE 1	FASE 2	FASE 3	FASE 4
Etapa reflexiva y de diseño	Acceso al campo y recolección de datos	Etapa reducción, disposición y transformación de datos	Elaboración de informe
Marzo a Junio 2018	Agosto 2018 a Marzo 2019	Abril 2019	Mayo 2019

Capítulo III

Análisis de resultados

El día 15 de marzo del 2018 a una población conformada por 32 niñas, se aplican las primeras pruebas diagnóstico basado el test de Baron. Este test está conformado por 30 preguntas las cuales están divididas en dos partes, cada una de 15 preguntas. Luego de obtener los resultados, se realiza la respectiva tabulación siguiendo los pasos explicados anteriormente. Cada pregunta del test, está dirigida a un componente de la inteligencia emocional más específico. Así, siguiendo la norma, dependiendo de la pregunta se ubica en una casilla en específico, se suma en vertical y se obtiene el resultado por componente. A partir de estos valores individuales finales, se procede a realizar una gráfica de matriz grupal que arroja 13 puntos.



En una primera instancia, se observa que la mayoría de los componentes que en lo que se ha enfatizado la prueba, se encuentran ubicados dentro del rango promedio establecido por cada categoría. En segundo lugar, es evidente que el único componente que está por debajo de lo regular es el manejo del estrés en las estudiantes, donde presenta 13 puntos que al ser ubicados en las

directrices interpretativas para los puntajes estandarizados de Barón, en la casilla F1 (niñas de 8 a 10 años de edad), nos indica que este puntaje en la escala de Barón es equivalente a un número ochenta y cinco; que muestra que es un puntaje **bajo**, lo que permite diferir que es una capacidad social y emocional poco desarrollada con espacio para mejoras. Al hacer lectura de estos resultados se infiere que el componente a trabajar y mejorar en las estudiantes es el manejo del estrés.

130 +	Marcadamente alto: capacidad social y emocional atípicamente bien desarrollado
120-129	Muy alto: capacidad social y emocional extremadamente bien desarrolladas
110-119	Alto: capacidad social y emocional bien desarrolladas.
90-109	Promedio: capacidad social y emocional adecuada
80-89	Baja: capacidad social y emocional poco desarrollada con algún espacio para mejorar.
70-79	Muy bajo: capacidad social y emocional extremadamente poco desarrollada, con considerable espacio para mejorar.
Bajo 70	Marcadamente bajo: capacidad social y emocional atípicamente afectada

Tabla 4. Directrices interpretativas para los puntajes estandarizados. Basado en BarOn Parker 2000

Este puntaje nos conduce a que es bajo, donde su capacidad emocional es poco desarrollada, pero puede mejorar. Después de esta intervención se procede a investigar de qué manera la educación física puede intervenir en esta aflicción de las estudiantes, llegando al acuerdo mutuo de que los cooperativos son la mejor solución a mencionada problemática.

Para proseguir diseñan una propuesta didáctica con dichos juegos cooperativos para 12 intervenciones en la institución, no dejando de lado los estándares de educación física para grado tercero y los contenidos básicos que deben ser vistos por ellas.

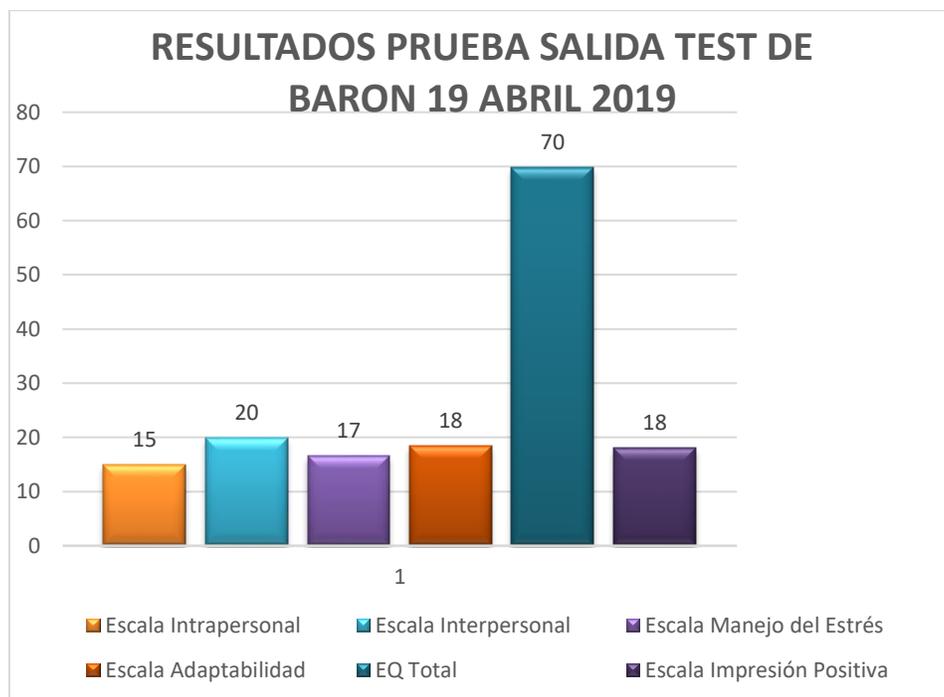
En la siguiente propuesta se busca el mismo objetivo, pero cambia la actividad, donde se pueden encontrar juegos para la Tolerancia al estrés, al Control de los impulsos y varias Mixtas (Ver Anexo B)

Una vez con la propuesta didáctica planteada, se procede a poner en práctica en 12 sesiones en la institución (sin dejar de lado las actividades y conocimientos básicos que ellas deben tener según lo establecido en los estándares educativos en educación física del grado tercero). En esta propuesta didáctica, se tiene en cuenta el mismo objetivo, pero se cambia la actividad a aplicar. Por lo tanto, en cada una de las 12 sesiones se utiliza la observación presencial y un diario de campo. Como resultado de esto, en las primeras 4 sesiones se evidencia tanto el cambio como el avance en la actitud de las niñas frente a la clase. Se mitigan las peleas, los malos tratos y discusiones entre compañeras; el trabajo en equipo ya no es un problema puesto que se empieza a ver colaboración entre ellas y la disposición para realizar los ejercicios, lo que da a entender a grandes rasgos que la propuesta didáctica está dando resultados positivos en el desarrollo de la capacidad social y emocional de las estudiantes.

El test de Barón no se vuelve a aplicar durante la propuesta ya que lo que se busca es un resultado final sin postergar más los resultados puesto que se realizará una gráfica comparativa donde se evidencia la problemática desde el principio, o sea, antes de las 12 sesiones, hasta al final luego de haber aplicado la propuesta didáctica en su totalidad. En la sesión 9 y 10, el cambio es completamente notorio en la actitud de las estudiantes en cuanto a la disposición que tienen frente a las actividades propuestas tanto con el profesor como con sus compañeras de clase.

Luego de culminar con las 12 intervenciones planteadas en el año 2018, se procede a la toma final de pruebas en el año 2019. Aquí, se realiza la misma prueba (test de Barón) a la misma población, a las mismas 32 estudiantes de la institución, en esta ocasión, luego de realizar la tabulación y la gráfica de matriz grupal, se evidenció en el resultado que el valor anterior de 13 puntos aumentó 4 puntos más, dando una totalidad de 17 puntos. Este resultado se ubica en el rango 99 en la tabla

de análisis de Barón y en las directrices lo sube a **promedio**, lo que nos dice que están en un rango de capacidad emocional y social adecuada.



Se muestra también que la escala intrapersonal ha bajado moderadamente (de 16 a 15). Lo anterior se debe a que la propuesta didáctica planteada se enfocó hacia la escala de manejo del estrés pero no en los otros componentes. Al subir una cantidad considerable de puntos en esta escala, se analiza que durante el desarrollo de las 12 intervenciones, la propuesta didáctica afecta directamente los otros componentes pero no de una manera significativa que pueda generar un cambio notorio frente a los resultados obtenidos el año pasado (2018). Al realizar una comparación de ambas gráficas de matriz grupal, la primera tomada el 15 de marzo 2018 y la segunda el 11 de abril de 2019, es evidente que la propuesta didáctica implementada en las estudiantes influye en el manejo del estrés en las estudiantes y notoriamente ayuda a subir este componente puesto que las motiva a trabajar en grupo y no solamente a la competición entre ellas ya que, como se enfatiza en la propuesta, se

busca que tanto el trabajo el cooperativo como el aprendizaje significativo en las estudiantes vayan de la mano en su desarrollo integral. llega a una conclusion más donde el promedio de las escalas interpersonal e intrapersonal bajaron moderadamente, esto se debe a que la propuesta didactica solo se enfocó en aumentar la escala del manejo del estrés pero no los otros componentes y este al subir tantos puntos por el desarrollo de las intervenciones puede afectar directamente a sus otros componentes, pero no lo afecta a tal punto que se deba dejar de analizar.

Después de los resultados obtenidos por el test de BarOn se procede a establecer una propuesta didáctica que incida directamente a este, componente del manejo del estrés, para esto se utiliza la unidad didáctica como formato para llevar los juegos cooperativos con un objetivo general, objetivos específicos, varios aspectos pedagógicos, metodológicos, axiológicos y por último la evaluación de esta.

Propuesta didáctica

Esta propuesta didáctica está enmarcada dentro de un modelo de integración que buscan desarrollar una serie de temáticas en el área de educación física, se trabaja con niñas de 8 a 10 años, del grado tercero del IED Magdalena Ortega de Nariño.

En la primera entrega del test de Bar-On nos arrojó un índice bastante bajo según la escala de Bar-On de 13 puntos, en el componente del manejo del estrés estando en un promedio Bajo queriendo decir que están en una “capacidad social y emocional poco desarrollada con algún espacio para mejorar”, se llega a la conclusión la cual es establecer una propuesta didáctica, para así poder intervenir en este componente de la inteligencia emocional. Se toman los juegos cooperativos ya que la idea principal es; jugar con los demás es mejor que contra los demás, superar los obstáculos no superar a los otros, y gozar con la propia experiencia del juego cooperativo

pueden satisfacer el deseo de participar en actividades de tiempo libre divertidas y ajustadas al nivel de destrezas personal por el puro placer de divertirse.

Se pretende realizar 12 intervenciones en el curso de 3A, teniendo en cuenta el desarrollo de las estudiantes mediante las clases y su capacidad para afrontar y resolver los problemas cooperando, se harán 12 clases, donde se tendrán en cuenta 6 para el atacar los sub-componente del control de impulsos y 6 para tendencias al estrés. Cada juego será desarrollado con fin de cooperación, donde se busca que entre las estudiantes resuelvan una problemática trabajando en equipo y no traten de competir ni lastimar a ninguna de las compañeras.

Objetivo general:

Elevar los niveles de los componentes tolerancia al estrés y control de impulsos del manejo del estrés BarOn, a través de la cooperación y de aprendizaje en las estudiantes de grado tercero mediante los juegos cooperativos.

Objetivos específicos:

1. Desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo establecido inclusionando a todas las estudiantes por equidad.
2. Promover en educación física los valores de respeto, honestidad y equidad por medio de los problemas planteados en los juegos cooperativos.
3. Participación activa de todas las estudiantes para alcanzar una meta común solicitando y brindando ayuda a las demás.

Aspectos pedagógicos:

El modelo pedagógico que se llevara a cabo es el constructivismo porque es un proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que

aprende. Queremos que las niñas participen mucho en su propia formación y que así mismo se diviertan haciendo, no queremos clases donde los docentes deban pararse al frente a la clase e impartir los conocimientos, si no que podamos acudir a materiales con lo que los alumnos se comprometen activamente mediante manipulación e interacción social. Un supuesto básico del constructivismo es que los individuos son participantes activos y deben re-descubrir los procesos básicos. Así pues, mantendremos la atención y el interés en las estudiantes para que ellas mismas puedan adquirir su conocimiento, como lo postula el constructivismo; la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

También se trabajará con el aprendizaje significativo que define Jean Piaget como “El niño aprende el juego y su ambiente” que esto nos lleva a utilizar los juegos cooperativos para ellas a través del medio y del juego puedan completar las tareas asignadas con una meta en conjunto sin competencia.

Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

Aspectos metodológicos:

La metodología implementada en la propuesta didáctica durante el segundo semestre del año 2018 en el colegio Magdalena Ortega de Nariño en la jornada tarde será el aprendizaje guiado y el aprendizaje cooperativo ya que los maestros quieren que el interés de las niñas desde la primera clase sea el máximo, que su curiosidad por la temática tratada en la clase cada día incrementa, y

que todos lo puedan hacer juntas como un equipo siempre formando una buena comunicación y unión entre ellas, con esto se logrará que adquieran un aprendizaje significativo el cual será la mejora en cada uno de los aspectos del componente manejo del estrés de una forma grata para ellas, también se quiere dejar de un lado las clases magistrales y darle un papel más importante a las niñas permitiendo que exploren de forma independiente la clase ya que con esto su creatividad aumentara de manera significativa, los maestros estarán muy atentos, guiando y asesorando el proceso de aprendizaje de las niñas con el fin de alcanzar el objetivo que nos trazamos al comenzar las clases.

Se procede también así a realizar una investigación exhaustiva de juegos cooperativos que den cuenta del desarrollo de la propuesta que nos dirige hacia la web <http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html> donde se trabajan desde la fundamentación teórica de estos juegos hasta las cartillas con los respectivos juegos por disciplina con su explicación y utilización de material y destacan que manejan el grado de estrés que manejan para cada juego y su impacto, además de poner la edad correspondiente para cada grupo etario.

Aspectos axiológicos:

Se quiere que las niñas de tercero del colegio Magdalena Ortega de Nariño jornada tarde a partir de la práctica lúdica de la clase de educación física adquieran e implementen los valores de respeto, honestidad, equidad, libertad, compromiso, responsabilidad los cuales los maestros reflejarán en la clase, respeto hacia sus compañeras y sus maestros, respeto a las diferentes opiniones que puedan existir y aportar sus compañeras de la clase y para la clase, igualmente con sus maestros, la honestidad se verá reflejada en la autonomía al ser consecuente con su participación, interés y atención a la clase y darse cuenta si ha adquirido un aprendizaje significativo o por el contrario debido a su poca participación , interés, y atención su aprendizaje ha sido poco, la equidad se

evidenciara en el momento que las niñas aprenderán que todas sus compañeras merecen el mismo respeto, la misma atención, la misma participación, que ninguna importa más que la otra y menos que la otra, queremos que las niñas aporten a la clase y que se sientan libres de expresar lo que sienten y quieren con respeto, sin miedo a que esto tenga una consecuencia negativa, o una burla de sus compañeras, por el contrario que se sientan feliz en el momento de participar y aportar a la clase con esto lograremos que la curiosidad de la niña se despierte al 100% y su motivación por la clase aumente constantemente, así adquirirá un aprendizaje significativo de forma lúdica y divertida para ella, el compromiso y la responsabilidad van de la mano en nuestra propuesta, queremos lograr que las niñas se comprometan en el momento de su participación en la clase, que sea una clase agradable y muy divertida para ellas, pero también que adquieran la responsabilidad de cumplir con los trabajos en el momento que es y que las actividades lúdicas que nosotros le proponemos las hagan motivadas cabe resaltar que nosotros como maestros despertaremos esa motivación y siempre estaremos pendientes de ellas, logrando que por medio del aprendizaje guiado logren hacer las actividades bien hechas.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de cada actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tabla de juegos cooperativos ubicados hacia cada rama del manejo del estrés

Juegos cooperativos	Juegos cooperativos Control	Juegos cooperativos Mixtos
Tolerancia al Estrés	de impulsos	
CAMBIO DE PUESTO EN GRUPOS.	LANZO HACIA ARRIBA.	BODIBOL TABLERO.
CESTAS MÓVILES.	CORREMOS EN GRUPOS.	BALONCESTO
BALONCESTO	EL TREN QUE CORRE.	BALONCESTA SENTADAS.
BALONCESTO DE JINETES.	SALTAMONTES.	
PORTERA COLECTIVA.		
BALOMPIÉ		

Capítulo IV

Conclusiones

Este proyecto investigativo será un buen apoyo teórico, y a la vez una gran ayuda a la formación de docentes, donde se da un espacio para ejercer sus habilidades según una problemática que se identifique, en este caso de trabaja el desarrollo de la inteligencia emocional, mediante el juego cooperativo y el trabajo en equipo, implementando los autores de esta rama Daniel Goleman, y un medidor de inteligencia emocional propuesto por el test de Bar-On, llevándose a cabo la medición exitosa en ambas tomas.

Dentro de esta investigación que se considera necesario captar una problemática desde un rol docente, se quiso atacar las 5 componentes del desarrollo de una persona, y una de estas la que erradica en este proyecto y como base fundamental, el componente del manejo del estrés, dando como resultados en una primera toma de muestras un puntaje de 13 puntos que nos conduce a la escala 85 siendo esta un nivel bajo.

La inteligencia emocional en el ámbito educativo es un tema necesario y fundamental para el desarrollo integral del estudiante, debido a que una persona que se encuentre emocionalmente estable es capaz de tener un mejor rendimiento tanto en la dimensión motriz como en la dimensión cognitiva, Gracias a que su autoestima se eleva y aumenta la capacidad de relacionarse con los demás y su estado de ánimo. De esta manera se facilita su desempeño frente a las diferentes problemáticas en su vida cotidiana.

Desde esta perspectiva cabe resaltar que el éxito fundamental de los juegos y su temática abordada fue con base a los juegos cooperativos, que fueron flexibles haciendo énfasis a las necesidades de los estudiantes para potenciar el desarrollo emocional de las niñas.

Desde esta perspectiva la inteligencia emocional causó un impacto favorable en los estudiantes a los cuales estaba dirigido el proyecto, debido a que este tema era totalmente nuevo para ellos puesto que anteriormente no se encontraban antecedentes experienciales ni explicativos acerca de esta temática. Para el grupo de investigación el desarrollo de esta propuesta fue significativo porque nos proporcionó otra mirada desde el campo de la clase de educación física y para los autores del proyecto como estudiantes en formación aportó en la sensibilización y en el desarrollo integral como profesionales en el área.

En un primer momento se realiza una observación, donde su fin es indagar o diagnosticar una problemática en el grado tercero, gracias a eso se logró dar una idea de la problemática, que se encontraba en el estado emocional de las niñas, de ahí se decide trabajar con un test (test de Bar-On) sobre el coeficiente emocional, que ha sido aprobado y calificado por la universidad, el cual nos arrojó que la problemática si se encontraba en el estado emocional, pero más específicamente en el manejo del estrés.

Ya en un segundo momento se decide hallar una solución a la problemática, y se propone una propuesta didáctica, la cual está basada en usar los juegos cooperativos como herramienta fundamental para el desarrollo de la investigación, se definen diferentes juegos para así poder abordar los dos subtemas que tienen que ver con el manejo del estrés los cuales son: tendencias al estrés y el control de impulsos.

Por último, se determinó la incidencia de la propuesta didáctica el cual en una primera entrega nos arrojó un índice bastante bajo según la escala de Bar-On de 13 puntos, en el coeficiente del manejo de estrés estando en un promedio Bajo queriendo decir que están en una capacidad social y emocional poco desarrollada con algún espacio para mejorar. Ya en una segunda entrega finalizando el proceso, se pudo determinar que la propuesta didáctica funcionó, al ver que el índice

subió a 18 puntos estando así en un Promedio donde quiere decir que están en una capacidad social y emocional adecuada.

Teniendo en cuenta todo el proceso investigativo podemos llegar a concluir según los resultados obtenidos, después haber implementado los juegos cooperativos como medio para potenciar las escalas emocionales de bajo nivel como lo fue la escala del manejo del estrés, datos obtenidos después de la aplicación del test de coeficiente emocional (test de BarOn), y luego aplicado los juegos cooperativos como medio de potenciar la escala de manejo del estrés, pudimos hallar que los juegos tuvieron un mejor impacto favoreciendo el proceso educativo y emocional de las estudiantes.

Apéndices

Apéndice A: Graficas individuales primer test 15/03/2018

	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			4			1
17	4-3-2-1	3	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	4	2				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			2		4	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		4			2	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	2		3			4-3-2-1 5
		1					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4		4	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		4	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			2	1		4-3-2-1 9
25	4-3-2-1				3		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	1				2	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	4		1			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		2		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4		1			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		2			4	1-2-3-4 15
TOTAL		16	17	9	18	60	18



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			4			2
17	4-3-2-1	4	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	4	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			4		3	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		4			4	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	4		1			4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4		4	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		4	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			1	4		4-3-2-1 9
25	4-3-2-1				4		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	4				4	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	1		4			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		4		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	1		4			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		2			4	1-2-3-4 15
TOTAL		18	22	12	24	76	23



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			3			3
17	4-3-2-1	4	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	3	1				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			3		4	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		3			4	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	2		2			4-3-2-1 5
		2					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			3		4	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		4	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			2	4		4-3-2-1 9
25	4-3-2-1				3		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	2				1	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	4		2			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		2		2		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	1		3			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		2			4	1-2-3-4 15
TOTAL		14	16	11	18	59	20



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			4			4
17	4-3-2-1	4	4				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	3	3				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			3		4	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		4			3	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	3		4			4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4		3	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		3	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			3	4		4-3-2-1 9
25	4-3-2-1				4		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	2				4	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	1		2			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		4		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4		1			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		1			4	1-2-3-4 15
TOTAL		17	19	15	23	74	21



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			4			6
17	4-3-2-1	2	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	3	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			4		2	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1	4				3	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	4	3				4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4		4	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		3	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1		1	4			4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			4		3	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	4				3	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	1		1			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		4		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4		1			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		1			4	1-2-3-4 15
TOTAL		20	18	8	24	70	19



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			3			7
17	4-3-2-1	4	2				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	2	3				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			4		3	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		1			3	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	2		1			4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			1		1	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		3	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			4	1		4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			2		3	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	2				4	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	3		4			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		2		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4		4			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		3			4	1-2-3-4 15
TOTAL		17	16	16	15	64	18



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			3			8
17	4-3-2-1		3	2			1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	4	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			3		1	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		4			3	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	4		1			4-3-2-1 5
		2					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			3		4	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		1	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			2	3		4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			3		4	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	2				4	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	3		2			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		4		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	3		3			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		2			4	1-2-3-4 15
TOTAL		18	18	11	19	66	20



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			2			9
17	4-3-2-1		2	3			1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	1	2				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			2		1	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		4			1	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	1		4			4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			2		3	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		2	3			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			4	2		4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			1		2	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	1				3	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	4		3			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		3		2		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4		1			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		4			3	1-2-3-4 15
TOTAL		15	17	18	11	61	13



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			2			11
17	4-3-2-1	3	4				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	4	3				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			4	1		1-2-3-4 3
20	4-3-2-1	4	4		3		1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	4	2				4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			3	1		1-2-3-4 7
23	4-3-2-1	4	1				4-3-2-1 8
24	4-3-2-1		1	1			4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			3	3		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	2			2		1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	4	1				4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		4	4			1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	3	3				1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		4		4		1-2-3-4 15
TOTAL		21	22	12	17	72	14



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			3			12
17	4-3-2-1	2	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	4	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			3	1		1-2-3-4 3
20	4-3-2-1	3	3		4		1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	3	4				4-3-2-1 5
		2					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			3	4		1-2-3-4 7
23	4-3-2-1	2	1				4-3-2-1 8
24	4-3-2-1		2	2			4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			4	2		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	1			2		1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	4	3				4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		3	1			1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4	1				1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		4		4		1-2-3-4 15
TOTAL		18	18	12	16	64	17



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			2			13
17	4-3-2-1	4	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	4	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			3	2		1-2-3-4 3
20	4-3-2-1	4	4		2		1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	4	4				4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4	3		1-2-3-4 7
23	4-3-2-1	4	2				4-3-2-1 8
24	4-3-2-1		3	1			4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			2	1		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	3			1		1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	1	4				4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		2	3			1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4	1				1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		4		3		1-2-3-4 15
TOTAL		20	22	15	15	72	12



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			2			14
17	4-3-2-1	4	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	1	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			4	4		1-2-3-4 3
20	4-3-2-1	1	4		2		1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	1	2				4-3-2-1 5
		1					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4	4		1-2-3-4 7
23	4-3-2-1	4	1				4-3-2-1 8
24	4-3-2-1		2	4			4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			2	1		1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	2			4		1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	1	1				4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		1	2			1-2-3-4 13



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			1			15
17	4-3-2-1	4	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	3	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			1		3	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		4			2	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	1		2			4-3-2-1 5
		1					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			2		4	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		2	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1		1	1			4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			2		2	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	1				1	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	4		1			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		1		2		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	1		2			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		2			4	1-2-3-4 15
TOTAL		11	17	8	9	45	16



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			1			16
17	4-3-2-1	4	2				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	1	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			3		2	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		1			1	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	4		4			4-3-2-1 5
		2					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4		1	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		3	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1		2	1			4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			3		4	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	4				4	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	2		2			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		2		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	1		2			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		3			4	1-2-3-4 15
TOTAL		14	17	13	16	60	16



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			1			17
17	4-3-2-1	4	2				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	1	3				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			4		2	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		3			4	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	2		4			4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			2		2	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		3	2			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			4		2	4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			1		3	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	2				2	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	2		1			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		2		1		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	2		2			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		3			4	1-2-3-4 15
TOTAL		13	18	15	11	57	17



	A	B	C	D	E	F	
16	1-2-3-4			4			18
17	4-3-2-1	4	1				1-2-3-4 1
18	4-3-2-1	4	4				1-2-3-4 2
19	4-3-2-1			4		4	1-2-3-4 3
20	4-3-2-1		4			4	1-2-3-4 4
21	4-3-2-1	4		3			4-3-2-1 5
		4					1-2-3-4 6
22	4-3-2-1			4		4	1-2-3-4 7
23	4-3-2-1		4	1			4-3-2-1 8
24	4-3-2-1			2		4	4-3-2-1 9
25	4-3-2-1			4		1	1-2-3-4 10
26	1-2-3-4	4				4	1-2-3-4 11
27	1-2-3-4	4		1			4-3-2-1 12
28	4-3-2-1		4		4		1-2-3-4 13
29	1-2-3-4	4		1			1-2-3-4 14
30	4-3-2-1		1			4	1-2-3-4 15
TOTAL		24	21	9	24	78	21



	A	B	C	D	E	F	20
16	1-2-3-4			2			1-2-3-4 1
17	4-3-2-1	4	3				1-2-3-4 2
18	4-3-2-1	3	2				1-2-3-4 3
19	4-3-2-1			2		1	1-2-3-4 4
20	4-3-2-1		4			3	1-2-3-4 5
21	4-3-2-1	1		1			4-3-2-1 6
		1					1-2-3-4 7
22	4-3-2-1			2		4	1-2-3-4 8
23	4-3-2-1		2	1			4-3-2-1 9
24	4-3-2-1			2	2		4-3-2-1 10
25	4-3-2-1				4	2	1-2-3-4 11
26	1-2-3-4	1				4	1-2-3-4 12
27	1-2-3-4	3		3			4-3-2-1 13
28	4-3-2-1		3		4		1-2-3-4 14
29	1-2-3-4	3		2			1-2-3-4 15
30	4-3-2-1		4			2	1-2-3-4 16
TOTAL		12	19	12	16	59	16



	A	B	C	D	E	F	21
16	1-2-3-4			3			1-2-3-4 1
17	4-3-2-1	2	1				1-2-3-4 2
18	4-3-2-1	4	2				1-2-3-4 3
19	4-3-2-1			3		4	1-2-3-4 4
20	4-3-2-1		4			1	1-2-3-4 5
21	4-3-2-1	2		1			4-3-2-1 6
		4					1-2-3-4 7
22	4-3-2-1			2		3	1-2-3-4 8
23	4-3-2-1		2	2			4-3-2-1 9
24	4-3-2-1			3	2		4-3-2-1 10
25	4-3-2-1				2	2	1-2-3-4 11
26	1-2-3-4	2				4	1-2-3-4 12
27	1-2-3-4	3		1			4-3-2-1 13
28	4-3-2-1		3		2		1-2-3-4 14
29	1-2-3-4	3		2			1-2-3-4 15
30	4-3-2-1		4			2	1-2-3-4 16
TOTAL		18	17	10	14	59	16



Apéndice B: Unidades didácticas para la intervención en la institución.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Control de impulsos.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte atletismo y carreras.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrolle?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

1. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.
2. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

LANZO HACIA ARRIBA.

Coeficiente de cooperación: 7.

Nos ponemos de pie en un círculo amplio bien abierto. Cuanto más separadas estén las personas, más ejercicio harán. Es interesante tener dibujado el círculo en el suelo con tiza o de alguna otra manera.

Lanzo a lo alto un volante de indiacá, bien alto, a la vez que digo el nombre de otra persona del grupo. Esa persona habrá de recoger el volante antes de que caiga al suelo. Y repetimos la actividad varias veces.

Podemos hacerlo con un volante de Badminton, una pelota de gomaespuma, de tenis, una pelota de goma o una pelota de playa.

Podemos permitir un bote en el suelo antes de coger la pelota.

Repetimos la actividad con el mismo mecanismo diciendo el nombre de otra persona sin repetir ningún nombre del grupo hasta que todas las personas ha sido nombradas.

Podemos hacer la actividad golpeando los objetos con diferentes tipos de raquetas.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo total: 30 minutos

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Tolerancia al estrés.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte atletismo y carreras.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

3. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

4. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

CAMBIO DE PUESTO EN GRUPOS.

Coeficiente de cooperación: 8.

Necesitamos un espacio muy amplio y Diáfano, hacemos grupos de cuatro, cinco o seis estudiantes. Puede haber algún grupo desigual.

En cada grupo, sus integrantes se agarran de la mano, del brazo o por los hombros. Es conveniente que haya al menos cuatro grupos.

Marcamos con conos alrededor del espacio tantas bases como grupos tenemos.

El profesor dice:

- Cambio de base, y todos los grupos van corriendo a otra base diferente.

Se decimos varias veces y podemos pedirles que se cambien de espaldas, en una sola pierna, dando saltos...

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo total: 30 minutos

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Control de impulsos.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte atletismo y carreras.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

5. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.
6. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

CORREMOS EN GRUPOS.

Coeficiente de cooperación: 8.

Hacen parejas o tríos y se les pide que:

- ✓ Corran agarradas de la mano alrededor del espacio.
- ✓ Que lo repitan corriendo de espaldas.
- ✓ Lo repiten corriendo de medio lado.
- ✓ Corriendo en una sola pierna.
- ✓ Poniendo aros en el camino en el suelo.

Cada pareja ha de levantar el aro, pasarlo por encima de la cabeza y salir corriendo, todo esto sin soltar las manos que están agarradas.

Les pido que corran ocho participantes transportando juntas una estudiante.

1. Poniendo conos o aros. La pareja ha de dar una vuelta al cono o al aro cada vez que lo encuentra y ha de seguir la marcha.
2. Llevando una pelota sujeta en los pies de la que va cargada.
3. Con los ojos vendados y otras guiando.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Control de impulsos.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte atletismo y carreras.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

7. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

8. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

EL TREN QUE CORRE.

Coeficiente de cooperación: 8.

Hacemos un tren de cinco personas una detrás de otra, agarradas a la cintura.

Les pedimos que den una vuelta corriendo por el espacio.

Si algún vagón se suelta, todo el tren vuelve al principio y comienzan el recorrido de nuevo.

Después colocamos obstáculos por todo el espacio.

Los trenes pasarán corriendo por los obstáculos dependiendo de si son aros o conos.

Podemos hacer el tren oruga colocando un balón (muy bueno el de baloncesto) entre persona y persona entre pecho y espalda. Se agarran unas con otras por la cintura e intentan no soltarse y que no se caiga el balón.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Control de impulsos.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte atletismo y carreras.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

9. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

10. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

SALTAMONTES.

Coefficiente de cooperación: 7.

Es conveniente un espacio muy amplio para poder correr y saltar. Hacemos filas con el mismo número de jugadoras.

La primera de cada fila se pone frente a las demás de su fila.

A una señal, las primeras de cada fila sortean a las demás saltando por encima de quien está a su lado y pasando por debajo de las piernas de quien la sigue, y así sucesivamente.

De esta forma deben ir pasando todas las componentes del grupo hasta llegar a la primera.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Tolerancia al estrés.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte juegos pre deportivos.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

11. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

12. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

CESTAS MÓVILES. BALONCESTO.

Coeficiente de cooperación: 9

Material: Cestas (papeleras, botes...) y pelotas ligeras.

Descripción: Cuatro voluntarias con cestas en la espalda. El resto, con pelotas, dispersas por el espacio. A una señal, las voluntarias empiezan a correr. Las demás intentan encestar a distancia. Las pelotas rebotadas pueden ser jugadas por cualquier compañera. Cada cierto tiempo cambio de rol.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo total: 30 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Mixto.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte juegos pre deportivos.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

13. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

14. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

BODIBOL TABLERO. BALONCESTO.

Coeficiente de cooperación: 10

Se juega en un campo de Baloncesto. Se pueden utilizar una o dos canastas de Baloncesto. Se juega en medio campo de baloncesto, pudiéndose jugar en campo entero aumentando el número de jugadores. El balón empleado será el mismo que el de balompié, del número. También podemos utilizar un balón de balompié que sea blando, al ser posible del modelo de auto hinchable, para facilitar los pases y evitar los posibles pelotazos. Se puede jugar con otros materiales, discos, indiacas, pelotas de diferentes tamaños . . . La mitad del grupo estará en cada uno de los dos equipos. Cada equipo formará seis jugadoras de manera que, si son más, algunas se juntas por parejas a garradas de las manos formando una unidad. Las jugadoras de un equipo llevarán peto. Asignamos una posición a cada jugadora marcándola con un aro y les pedimos que roten en sus áreas cada poco tiempo. Los aros no podrán estar más cerca de cuatro metros del tablero. El objetivo del equipo atacante es avanzar mediante sucesivos pases del balón entre sus jugadores puntuando con un punto cuando el balón toca el tablero de la canasta de baloncesto. No se permite botar ni correr con el balón (1 o 2 pasos). Si existe posibilidad se puede jugar por detrás de la canasta. Aunque para puntuar se tiene que lanzar por la parte delantera.

El Juego comienza en el centro del campo al principio de cada tiempo y detrás de la canasta después de puntuar. -Después de conseguir punto tocando con el balón el tablero el juego continúa de forma inmediata por el jugador o jugadora que cogió el balón, que tiene que ser distinto al que lo lanzó y puntuó, pudiéndose puntuar seguidamente.

REGLAMENTO BASICO: 1.-Se puede tocar el balón con cualquier parte del cuerpo.

2.-NO se puede jugar regateando.

3.-No se puede correr con el balón. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato o dar los mínimos pasos necesarios hasta parar (2 pasos).

4.-NO se puede retener el balón más de 3 segundos sin jugarlo. En ese tiempo se puede pivotar con un pie y no se le puede arrebatarse el balón al jugador o jugadora que lo tiene.

5.-Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego pasando a ser automáticamente equipo atacante y el otro equipo defensor.

6.-Ningún participante puede defender a menos de un brazo de distancia del atacante, por lo tanto, no se puede tocar, empujar u obstruir al contrario/a.

7.-Después del saque no se puede puntuar directamente.

8.- En cada incidencia hay una rotación de jugadoras sobre su posición en el campo.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo total: 30 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Control de Impulsos.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte juegos pre deportivos.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

15. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

16. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

BALONCESTA SENTADAS.

Coeficiente de cooperación: 6.

Materiales: Necesitamos 2 canastas a una altura de metro y medio aproximadamente. En su ausencia podemos usar unas papeleras o aros. Un balón blando tamaño balonmano.

Organización: Dos equipos de 6 - 8 jugadoras. Las jugadoras de un equipo llevarán peto u otro distintivo. Cada jugadora tiene un aro. Los aros de cada equipo son de colores distintos. Se puede salir del aro para jugar solamente tres segundos pasados los cuales se vuelve al propio aro. Cada dos minutos la monitora a vise para hacer rotación. Los jugadores/as se situarán en la pista, sentados y para desplazarse lo harán arrastrando el trasero. No vale ponerse de rodillas. Por este motivo jugaremos en un campo que tenga el suelo suave. Con la pelota en la mano no se pueden desplazar y los defensores no pueden tocarse solo obstaculizarles. Deberán realizar pases y tratar de meter canasta en la contraria. Regla del chicle: No está permitido pasar el balón a quien te lo envió.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo total: 30 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Manejo del estrés.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte juegos pre deportivos.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

17. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

18. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

BALONCESTO DE JINETES. BALONCESTO.

Coeficiente de cooperación: 6.

Jugamos a baloncesto. La diferencia es que cada jugadora son dos personas. Una hace de caballo y otra de jinete. Cuando el caballo se cansa, el jinete se puede bajar, pero no pueden tocar el balón si el jinete no está sobre el caballo. Cuando quieran, quien hace de jinete se puede poner a hacer de caballo.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo total: 30 minutos.

UNIDAD DIDÁCTICA

Juegos Cooperativos

Énfasis: Manejo del estrés.

Grado: 3° de primaria.

Edad: 8– 9 años.

Tema: Juegos cooperativos para niñas de tercero de primaria fundamentados en el tema del corte juegos pre deportivos.

Objetivo general:

Fomentar el trabajo cooperativo a través del juego y conocer los valores y actitudes que priman en las compañeras de clase.

Fundamentación teórica:

Carlos Velázquez Callado, nos habla de los juegos cooperativos como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios.

Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de educación para la Paz.

¿Qué aprendizajes espera que el estudiante desarrollo?

- No competición: La idea principal es que todas las estudiantes participen para alcanzar una meta común.
- Sin eliminación: Que haya inclusión en vez de exclusión.
- Capacidad de crear: Las reglas son flexibles y las propias estudiantes pueden cambiarlas para favorecer la participación y diversión.
- Posibilidad de elegir: Las estudiantes tienen en sus manos la decisión de cambiar las reglas, de regular los conflictos, de llegar a acuerdos, etc.
- Quitar la agresión: Ya que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen las conductas agresivas hacia las compañeras.

¿Qué metodología va a utilizar para alcanzar el objetivo?

Se emplearán 2 tipos de metodologías:

19. Descubrimiento guiado: Cuando se les da la instrucción del juego a las estudiantes y ellas deben buscar la manera de realizar este mismo cooperando entre sí.

20. Aprendizaje significativo: Cuando las estudiantes entienden que para completar el juego deben cooperar entre sí y dejan sus diferencias a un lado para alcanzar la meta en común y explotan cada una sus cualidades.

Actividad:

PORTERA COLECTIVA. BALOMPIÉ. BALONMANO

Coefficiente de cooperación: 6.

Varias niñas (pueden ser tres o cuatro) agarradas de los brazos por el codo o sujetas por los hombros hacen de portera. La portería estará marcada con conos y tendrá una anchura equivalente a tres veces el espacio que ocupa el grupo-portera. Una niña más tira a penalti desde una distancia equivalente a cuatro o cinco veces más el espacio que ocupa el grupo-portera. Colocamos una señal en el punto de penalti. Una lanza el penalti y las demás lo paran.

Pedimos a quienes hacen de porteras que no se suelten para detener el balón. Después quien lanzó penalti se agarra al grupo-portera y alguien del grupo-portera pasa a lanzar el penalti. Lo hacemos así sucesivamente hasta que todas han tirado el balón a puerta. Cuando han entendido la actividad repartimos al gran grupo en grupos pequeños para que todas lo hagan. Podemos lanzar penaltis con las manos o con los pies.

Variaciones: Cada vez que jugamos a balompié o balonmano, podemos tener una pareja en la portería sin que se suelten de las manos.

Evaluación

La actividad será evaluada durante el desarrollo de la misma y los resultados serán evidenciados en la solución del problema planteado al final de la actividad. Para concluir la actividad se realizará una retroalimentación sobre los problemas presentados durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo total: 30 minutos.

Bibliografía

- Agramonte, E. A. (2011). *LOS!JUEGOS!COOPERATIVOS!EN!EDUCACIÓN!FÍSICA*. Paidotribo Barcelona: PEDAGOGÍA'MAGNA'.
- Ahman, S. J., & Cook, M. D. (1967). *Evaluating Pupil Growth*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ausubel, D. (1968). *Psicología de la Educación: Un punto de vista cognoscitivo*. New York: Trillas.
- Ávila, Á. L., Oliva, A. D., Cruz, M., Duque, M., Carrizosa, J., Briceño, S., . . . Ma. (2008). *Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo!* Bogotá: Ministerio de Educacion Nacional .
- Barbier, J. M. (1993). *La evaluación en los procesos de formación*. Barcelona: Paidós.
- Bringuier, J. C. (1977). *Conversaciones con Piage*. Barcelona: Gedisa.
- BRUNER, J. (1971). *Relevance Of Education* . New York: W. W. Norton & Company.
- Carlos Velázquez Callado. (1/09/2018 de 05 de 2007). *Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención*. Obtenido de Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención: <http://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>
- Giner, F. (10 de 2012). *CEDIN*. Obtenido de Inteligencia Emocional - TOLERANCIA AL ESTRES: <http://www.cedin.com/recursos/blog/inteligencia-emocional-tolerancia-al-estres.aspx>
- Giner, F. (11 de 2012). *CEDIN*. Obtenido de Inteligencia Emocional - Control de impulsos: <http://www.cedin.com/recursos/blog/control-del-impulso.aspx>
- Goetz, J. P., & LeCompte, M. D. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Morata.

- Goleman. (1997). *inteligencia emocional*. new york: The New York Times.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. Madrid: Kairós.
- Goleman, D. (2012). *El cerebro y la inteligencia emocional* . Barcelona: Ediciones B.
- Gómez Gonzales, B., & Escobar, A. (2002). *Neuroanatomía del estrés*. Mexico D.F: Revista mexicana de neurociencia .
- GÓMEZ, G., GARCÍA, M., QUEZADA, R., & SÁNCHEZ, G. (2001). *El estrés académico*. MÉXICO: CENTRO UNIVERSITARIO ANGLO MEXICANO.
- Grineski, S. (1996). *Cooperative learning in physical education*. illinois : Champaign.
- HERNANDEZ, J., MARQUEZ, M., & CASTILLO, E. (2012). *ESTRÉS EN LA ESCUELA*. villavicencio: Escuela normal de superior de villavicencio.
- MARTÍNEZ, V., & PÉREZ, O. (2012). El estrés en la infancia: estudio de una muestra de escolares. *Revista iberoamericana de educacion, 2*.
- Olivera, E. P. (1/09/2018 de 05 de 2007). *Los juego cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervencion*. Obtenido de Los juego cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervencion.: <http://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>
- Orlyck, T. (2002). *Libre para cooperar libre para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Perez, P. J., & Gardey, A. (6 de Abril de 2015). *Definicion actividades deportivas*. Obtenido de Definiciones: <http://definicion.de/actividades-deportivas/>
- PIAGET, J. (1966). *Psicologia del niño*. Paris: Edision Morota S.L.
- Rodriguez, M. (1994). *Cuadernos de Pedagogía*. Barcelona: Fontalba.
- SALOVEY, P. Y. (2001). *Emotional intelligence*:. Oxford: : Intraindividual processes. .
- Salvador, M. A. (2009). *Didáctica General*. Madrid (España): ISBN UNED.
- Thorndike, E. L. (1920). *The Teacher's Word Book*. Ithaca NY: Cornell University Library.

Torres, M. (2009). *Didáctica General*. Delia Argentina: CECC/SICA.

Ugarriza Chávez, N. (2005). *La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn ICE*. Lima, Perú: Universidad de Lima.

Ugarriza, N. (2001). *La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en unamuestra de Lima Metropolitana*. Lima, Perú: Universidad de Lima.

Valbuena, L. (2009). *Diario de campo*. Brasil: SlideShares.

Vidal, F. (1994). *Piaget before Piage*. Cambridge: Harvard University Press.

Wechsler, D. (1939). *The Measurement of Adult Intelligence*. Kansas City: Kessinger Pub Co.