

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE PSICOLOGIA

Trabajo de grado: Experiencia Profesional dirigida
en al área Educativa y Comunitaria en la Institución
Educativa Hernando Vélez Marulanda.

POR

MARIA JOSE LOPEZ YEPES

Experiencia Profesional dirigida en al área
Educativa y Comunitaria en la Institución Educativa

Hernando Vélez Marulanda

POR

MARIA JOSE LOPEZ YEPES

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE PSICOLOGIA

TRABAJO DE GRADO

PERERIA ABRIL 30 2012

TABLA DE CONTENIDO

Experiencia Profesional dirigida en al área Educativa y Comunitaria en la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda.

RESUMEN	6
INTRODUCCION	8
OBJETIVOS	18
MARCO TEORICO	19
PROPUESTA METODOLÓGICA	38
RESULTADOS	53
IMPACTO	55
REFERENCIAS	60

LISTA DE APÉNDICES

TABLA 1 INDICADORES DE IMPACTO	56
TABLA 2 FICHA EVALUATIVA JUEGOS LUDICOS	64
TABLA 3 FORMATO DE EVALUACION ESCUELA DE PADRES	65
TABLA 4 FORMATO ASISTENCIA ESCUELA DE PADRES	66
TABLA 5 EVALUACION PROYECTO LUDICO	67
TABLA 6 DOCUMENTOS DE ADAPTACION CURRICULAR	68
TABLA 7 INFORME PSICOPEDAGICO	69
TABLA 8 ADAPTACION CURRICULAR INDIVIDUAL	71
TABLA 9 SEGUIMIENTO ACIS	72

TABLAS DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1	39
ILUSTRACIÓN 2 CURRICULO	41

RESUMEN

La experiencia profesional dirigida realizada en la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda se realizó en dos campos específicos como son: el educativo y el comunitario ya que están ligados de manera recurrente en cada accionar del quehacer pedagógico.

Cada campo se acompañó de acuerdo a las necesidades percibidas y manifestadas por los miembros de la Institución. En el campo educativo se diseñó un proyecto lúdico para potenciar habilidades cognitivas y el manejo de las emociones, además se re-estructura el PEI mediante la creación de un currículo especial para apoyar a los estudiantes con necesidades educativas especiales, y en la parte comunitaria se apoya al individuo, la familia y su entorno a través de las diversas intervenciones propuestas.

La realidad psicosocial y cultural actual habla de problemas de convivencia, y de fuertes desafíos formativos que emergen del mundo moderno, y que requieren ser abordados también por la escuela. Los nuevos currículos escolares, como respuesta, incluyen a través de los objetivos fundamentales y contenidos mínimos de

las asignaturas, así como a través de los objetivos transversales, contenidos y habilidades que apuntan al desarrollo socio-afectivo y ético de los estudiantes en formación.

PALABRAS CLAVES: Psicología educativa, psicología comunitaria, lúdica, juego, emociones, inteligencia emocional, currículo.

INTRODUCCION

Contexto

La Institución Educativa "**HERNANDO VELEZ MARULANDA**", ubicada en la comuna **ORIENTE** de la ciudad de Pereira, en el barrio Alfonso López, tiene dos sedes, atendiendo una población con necesidades educativas muy específicas ya que estos provienen de los barrios (el Balso, Alfonso López, San Judas, El Vélez, La carrilera...) cuyas problemáticas son la drogadicción, la prostitución, la delincuencia juvenil, el desempleo, las pandillas, el abuso sexual, el maltrato intrafamiliar. La población que se vincula al centro educativo está compuesta por niños y jóvenes (entre las edades de 5 años - 18 años respectivamente), para iniciar su aprendizaje educativo, brindándole las oportunidades necesarias de acuerdo a su nivel y ciclo.

Las familias que conforman el colegio tienen unas características especiales haciendo que su dinámica social sea diferente a la normal, es una población relativamente vulnerable por sus condiciones de vida tan particulares, conformada por 280 familias las cuales se desean vincularse con los procesos educativos para unir fuerzas en la búsqueda de estrategias para ayudar a los

hijos-as a superar algunas dificultades a nivel psicológico, social y académico, ya que manifiestan en conversaciones dadas desde la consulta(cuando se aplica un instrumento de diagnóstico psicosocial que posee la institución) que el ambiente donde se desarrollan sus hijos es muy violento y ellos se dejan influenciar con gran facilidad asumiendo comportamientos agresivos en la casa como en el colegio.

El instrumento utilizado fue en primera instancia la observación de los comportamientos de los niños-as y jóvenes en los descansos, en los actos culturales y en aula de clase ; en segunda instancia entrevistas libre dándose una charla informal donde los docentes manifestaban su angustia por los comportamientos agresivos de estos y la falta de interés por el estudio y una tercera fueron los padres de familia que deciden buscar apoyo para sus hijos-as manifestando la angustia y la desesperanza por los comportamientos agresivos (se diligencia un formato socio-familiar donde se caracteriza el niño-a, su entono, su dinámica familiar).

Las familias de los niños-as y jóvenes tienen una tipología familiar muy diversa, caracterizada por ser: 11% son nucleares, 25% son mono-parental línea materna, 5% son mono-parental línea paterna, 21% son mono-parental extensa, 10% son recompuesta y 8% son transnacionales,

dando con ello diversas problemáticas psicosociales para estos, agregando mas variables para las condiciones armónicas del desarrollo psico-social de estos.

El nivel educativo de los padres se encuentra estipulado de la siguiente manera: 1%/ M ,2%/H universitarios, el 10%M/,12%/H son bachilleres, y el 40%M/30%H primaria completa e incompleta O sin estudio 49%M/57%H, lo cual supone un bajo grado apoyo en la parte académica y emocional del manejo del niño-a y jóvenes lo cual es manifestado por los padres de familia y el acompañamientos que realizan los docentes en las actividades extracurriculares para superar las dificultades presentadas en el aula de clase.

Las familias tienen un estrato socio económico de la siguiente manera; estrato 3(medio bajo) con el 7.1%, estrato 2 (bajo) con el 22.2%, estrato 1 (bajo, bajo) con el 63.3% Y desplazados con un 8.4% de la población atendida; lo que a veces impide que los niños-as y jóvenes tengan una continuidad en los procesos de aprendizaje y socialización ya que sus padres se ven obligados a retirarlos del colegio por los costos que este amerita. Los que permanecen en el colegio comentan tener dificultades para su sostenimiento porque sus recursos económicos son muy escasos ya que la gran mayoría vive del rebusque y tienen familia numerosa pero

además se agrega la desesperanza que manifiestan los estudiantes de un futuro con oportunidades.

Las relaciones interpersonales se ven mediatizadas por las crisis que presentan los niños-as y jóvenes, en ocasiones siendo muy agresivos en su entorno familiar, social y educativo dado desde la mirada de la descomposición familiar, la pérdida de autoridad, la falta de afecto, el maltrato intrafamiliar, la desesperanza, la pobreza, el abuso sexual, la presión de grupo, la falta de estrategias metodológicas, el poco control de las emociones, hace que la dinámica sea difícil de manejar para el individuo, la familia y el docente, convirtiéndose en campos de batalla donde cada quien desea el poder.

La problemática se evidencia a través de las relaciones de pares, en las visitas domiciliarias (se conoce el contexto social y familiar del estudiante y como este influye en el comportamiento), en la convivencia en el aula de clase, en los reportes de los observadores de los niños-as y jóvenes, en la anécdota del estudiante, en la observación directa, en cómo se comunica con el otro (actitudes y aptitudes).

Todo lo anterior nos lleva a implementar una intervención psicológica para el individuo y para su grupo familiar, la cual posibilita dar una mirada mas humana y asertiva para alcanzar como manifiesta la filosofía de la Institución: "El fin último de los procesos educativos de esta será, el desarrollo de la autonomía moral e intelectual de los estudiantes. Uno de los criterios pertinentes y quizá el fundamental es la de concebir la educación como un proceso continuo de humanización, que nos permita desarrollar en nuestros estudiantes la capacidad crítica y transformadora frente a todas las situaciones desventajosas que se sirven en esta comunidad, y que se concreten en procesos de deshumanización como la drogadicción, el maltrato infantil, la prostitución, la violencia, la delincuencia, y otros más cuya incidencia negativa recae en la población más vulnerable que es precisamente la que atendemos en esta institución educativa".

En conclusión las temáticas claves para trabajar dentro del proyecto entrenamiento de las emociones a través de la lúdica son: la agresividad y el rendimiento académico ya que el aula de clase se ve continuamente involucrada en riñas provocadas por la intolerancia y la incapacidad de reconocer y asumir responsabilidades. Ya que los niños-as y jóvenes no quieren estudiar, se hace

entonces necesario desarrollar estrategias de pensamientos más dinámicos y atrayentes como es el juego; a quien no le gusta jugar, es sencillo y divertido lo cual hará posible tener una sana convivencia y un mejor rendimiento académico.

Se tratará entonces de formar en nuestros estudiantes, la potencial "persona", que es todo ser humano, para que trascendiéndose a sí mismo, se proyecte como ser social, que formado en unas habilidades elementales llegue a ejercitarlas humanísticamente en su espacio de trabajo, superando las situaciones de injusticia, instrumentalización del otro, tan comunes y legitimadas en nuestro medio.

A través de la participación activa de los estudiantes tanto en la construcción del conocimiento como en la definición y clarificación de los intereses y valores que lo animan, se estarán formando para su participación tanto presente como futura en las decisiones político administrativas de la comunidad local, regional y nacional.

Teniendo como marco referencial las problemáticas emergente del entorno individual, familiar, educativo y social del estudiante, es entonces posible soñar con un

proyecto que apunte a mediatizar el manejo asertivo de las emociones , por ello se propone: **"Entrenamiento a los estudiantes en el desarrollo de las aptitudes emocionales a través de la lúdica"** estos desarrollan estrategias de pensamiento apropiadas para cada momento y la manera con se controlan las emociones ante los diferentes retos, ya que este hará que se interiorice las siguientes cualidades : conciencia de uno mismo, equilibrio anímico, motivación, control de los impulsos y sociabilidad.

Ello nos permitirá tener una apropiación adecuada de los resultados esperados. Las habilidades socio afectivas aluden a competencias relacionadas a la conciencia de sí mismo (ej. reconocimiento de emociones, valores, intereses y habilidades personales); conciencia social (ej. habilidades de toma de perspectiva, empatía, búsqueda y uso de recursos para alcanzar sus metas).

Modulación de emociones y comportamientos (ej. expresión adecuada de emociones, manejo del estrés, control de impulsos, perseverancia para alcanzar metas personales y académicas); habilidades relacionales (para establecer y mantener relaciones sociales positivas, resistir la presión social inapropiada, buscar y dar ayuda, comunicarse efectivamente ,negociar, resolver

problemas); y toma de decisiones responsable (ej. considerando estándares éticos, normas sociales, el respeto a otros, y también las consecuencias derivadas del actuar).

Según investigaciones recientes, los niños con una Inteligencia Emocional alta aprenden mejor, tienen menos problemas de conducta, se sienten mejor sobre sí mismos, tienen mayor facilidad de resistir las presiones de sus contemporáneos, son menos violentos y tienen más empatía, a la vez que resuelven mejor los conflictos.

Otras características de los niños emocionalmente inteligentes es que tienen menos probabilidades de recurrir a una conducta autodestructiva, (como drogas, alcohol, embarazo adolescente), tienen más amigos, gozan de mayor capacidad para controlar los impulsos y son más felices, saludables y exitosos.

Surge entonces una necesidad la cual se va evidenciando en la dificultad que tienen algunos niños para realizar las actividades lúdicas escogidas y en el bajo rendimiento académico presentado por estos y es incluir en el PEI un currículo alternativo para aquellos estudiantes que tienen dificultades académicas ya que su aprendizaje necesita estrategias diferentes y

valoraciones de acuerdo a su ritmo de aprendizaje por que su capacidad cognitiva requiere de maestros y metodologías más asertivas para su desarrollo integral.

Con un currículo alterno se permitirá a los estudiantes poder desarrollar sus propias habilidades y destrezas generando una mirada más humana de la educación, los cambios en las estrategias didácticas la manera de evaluar los conceptos son necesarias para hacer evidentes las capacidades cognitivas de los niños- as y jóvenes, siendo indicadores precisos de logros, desempeños, procesos y resultados.

Es evidente la necesidad de integrar el conocimiento alrededor de los saberes (es decir, qué debe saber para llegar a hacer o ser...) y no de las asignaturas, con el fin de cumplir con las metas curriculares. Por tanto la propuesta plantea una reconsideración de la didáctica y evaluación pertinente con el fin de poder llevar a cabo los objetivos planteados. La capacitación docente para poder desarrollar los nuevos retos educativos. Una reorganización del conocimiento en torno a los saberes integrados y no a las asignaturas. Una flexibilidad en los tiempos y espacios de formación, permitiendo un desarrollo individual de competencias pero fijando

límites muy claros entre lo permisible, lo flexible, lo modificable y lo inmodificable (reglamentación clara).

Flexibilidad entendida además, como por ejemplo, en el hecho de poder rotar en otros sitios de práctica, con intercambios internacionales y homologación de saberes; asimismo, flexibilidad entendida como la facilidad de contar con el tiempo requerido para cursar materias electivas y complementarias.

Una reorganización administrativa basada en nuevos sistemas de evaluación, en tiempos y estrategias de enseñanza aprendizaje medidos en unidades de trabajo denominados: "Créditos académicos", con espacios que difieren del aula magistral y pueden llevarse a cabo incluso en el ciberespacio, en momentos, tiempos y lugares diferentes pero finalmente con saberes que pueden ser homologados. Logrando con ello el éxito académico y psico-social de los individuos.

Sin embargo aun debemos permear los ámbitos que rodean a los estudiantes para que las competencias logradas sean aplicadas en su entornos familiar ay social por ello la intervención desde la parte comunitaria permitirá entender la relación funcional entre individuo y su ambiente social, lo cual, puede dar lugar a

distintas formas de comprensión orientada a la solución de problemas y optimización de recursos, es por ello al individuo se le enseña a reconocer sus fortalezas y sus debilidades para que sea el quien busque de manera acertada la mejor solución a su problemática, asuma su responsabilidad y supere sus falencias.

OBJETIVOS

Objetivo General

Realizar un ejercicio de Intervención Y Acompañamiento a través de la Experiencia Profesional Dirigida en el área Educativa y Comunitaria en Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda.

Objetivos específicos

1. Entrenamiento en el desarrollo de las aptitudes emocionales a través de la lúdica en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda.
2. Diseñar un currículo alternativo para los estudiantes con necesidades educativas especiales.

3. Acompañamiento psicológico a los niños-as, jóvenes, familias y docentes en el manejo de los procesos pedagógicos y conductuales.

MARCO TEORICO

El psicólogo en el ámbito educativo tiene como objetivo la intervención en el comportamiento humano en situaciones educativas. Este potencia el desarrollo de las habilidades y destrezas educativas en los estudiantes, grupos, instituciones y comunidades sociales, entendiéndose educación en el sentido más amplio de formación y desarrollo personal, colectivo y social.

Por tanto se implementara un proyecto que apunte al entrenamiento de la inteligencia emocional y el desarrollo cognitivo a través de la lúdica, este proceso hará que se desarrollen estrategias de pensamiento las cuales harán que las relaciones interpersonales y su rendimiento académico sean cada vez mejores, el término inteligencia emocional hace referencia a la capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás. Describe aptitudes complementarias, pero distintas, de la inteligencia académica, las habilidades puramente

cognitivas medidas por el cociente intelectual. Este estará ligado al PEI de la institución en el objetivo institucional número 6 el cual dice: "Fomentar el estudio de los principios, valores, el conocimiento y respeto de los valores característicos de los diferentes grupos humanos.

El coeficiente intelectual determina lo que sabe un estudiante, pero la inteligencia emocional determina lo que hará. La primera permite tener apropiación del conocimiento, pero la segunda permite crecer como persona y ser un excelente líder. La inteligencia emocional intra-personal influye sobre la salud mental de los estudiantes y este equilibrio psicológico, a su vez, está relacionado y afecta al rendimiento académico final.

La Inteligencia emocional no pretende ahogar las emociones, sino dirigiirlas y equilibrarlas. Ejercer un autodomnio emocional no significa negar o reprimir los verdaderos sentimientos. Los estados de ánimo 'malos', por ejemplo, tienen su utilidad: el enojo, la tristeza y el miedo pueden ser una intensa fuente de motivación, sobre todo cuando surge del afán de corregir una situación de adversidad, una injusticia o inequidad. La tristeza compartida puede unir a la gente. Y la urgencia

nacida de la ansiedad (mientras no sea sobrecogedora) puede incentivar el espíritu creativo.

El psicólogo comunitario estudia los factores psicosociales que permiten desarrollar, fomentar y mantener el control y poder que los individuos para que puedan intervenir sobre su ambiente individual y social en la solución de los problemas que los aquejan y lograr cambios en esos ambientes y en la estructura social.

Esto permite entender que el campo de esta disciplina contempla la relación funcional entre individuo y su ambiente social, lo cual, puede dar lugar a distintas formas de comprensión. Se analiza como el empoderamiento es la capacidad que tiene el individuo y el colectivo en su autonomía, en la toma de decisiones y la capacidad ejercer control sobre sus vidas basados en el libre acceso a la información, la participación inclusiva, la responsabilidad y el desarrollo de capacidades.

Esto se vera reflejado en la capacidad de escucha hacia el otro, el respeto por su accionar en la aceptación sin coacción y siendo responsables de sus deberes y derechos con miras a promover su calidad de vida. Ello conlleva a tener un estado de equilibrio

entre una persona y la sociedad, representada en niveles diversos como la familia, la comunidad, la escuela y el trabajo. Este equilibrio permite a la persona ser productiva en la vida (laboral, intelectualmente o personal) y alcanzar un estado de bienestar satisfactorio.

Dentro de la lúdica tendremos en cuenta los postulados de Piaget en los procesos cognitivos ya que los juegos propuestos desarrollan los procesos intelectuales como la percepción, atención, memoria, lenguaje, solución de problemas, razonamiento, conceptos y categorías, representaciones, desarrollo cognitivo, aprendizaje y conciencia; teniendo como objetivo el estudio del ser humano, al tratar de explicar lo que sucede en su mundo exterior, priorizando los mecanismos racionales.

La cognición designa el conjunto de actividades por la que todas las informaciones son tratadas por un aparato psíquico; que recibe y selecciona, transforma y organiza; para construir así sus representaciones de la realidad y elaborar conocimientos nuevos.

El juego como herramienta pedagógica se concibe como una fuente de comunicación plena, gratificante,

motivadora, libre e independiente de la realidad en su acción ya que la modeliza; es una acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla entre límites espaciales y temporales, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas.

A través del juego se puede ayudar a desarrollar habilidades y procesos de pensamiento, ya que para ello es necesario la organización lógica de las ideas, de acuerdo con un conjunto de reglas establecidas previamente, procesando la información recibida tanto de los otros jugadores como de la naturaleza del juego mismo, además requiere de un análisis y descomposición en elementos esenciales de ideas o estrategias que se ponen a prueba dentro de un atmosfera racional, desarrollando con mayor naturalidad la potencia del razonamiento que conduce necesariamente a la comprensión conceptual. En este ambiente pedagógico, se presenta la posibilidad de desafiar, interrogar, cuestionar y reflexionar.

Cada hombre, en cuanto es un ser en construcción de si mismo y de los procesos sociales, tienen capacidad para tomar decisiones acordes con su nivel de desarrollo y sus intereses específicos de transformar y transformarse, siendo en esta interacción dialéctica con los objetos del mundo de la vida, como construye su

conocimiento y demás "recrea parcial y simbólicamente la realidad por que la realidad objetiva exige y condiciona en cierto modo la construcción simbólica que ha de realizar" (Barrón, 1989 p.34).

Por tanto cada intervención hará posible que se permee al individuo y este a su núcleo psico-social lo cual le fortalecerá la autoestima, para que las variables que inciden en la agresividad y el bajo rendimiento académico de los estudiantes, ameritan ser re-evaluadas para mediatizarlas y buscar mediante el entrenamiento, el apoyo psicológico; el desarrollo de las aptitudes emocionales a través de la lúdica, siendo una persona equilibrada y con una aptitud coherente ante las circunstancias, siendo capaz de afrontar su individualidad y su colectivo social.

La interacción psico-educativa que se propone tiene una perspectiva ecléctica, ya que se fundamenta teóricamente en las tres miradas: Por un lado, la que se deriva de los estudios que han clarificado las relaciones entre juego y la inteligencia, por otro la que proviene de los análisis realizados sobre la importancia de la interacción entre iguales, y finalmente, la de los trabajos que han evidenciado los positivos efectos del manejo de las emociones versus la

inteligencia emocional en el contexto social, escolar, familiar, e individual de los individuos.

En la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda se presentan necesidades educativas especiales en sus estudiante ya que estos presentan dificultades de aprendizaje, y brotes contantes de indisciplina los cuales generan un ámbito caótico para docentes , estudiantes y padres de familia, lo cual hace que se requiera de un proyecto trasversal que se adhiera al PEI para que permee el ambiente escolar y familiar en la búsqueda del manejo y control de las propias emociones y las ajenas para tener una comunicación asertiva ante los retos de la vida escolar y familiar, ello se evidencia en el acertado entrenamiento de las actitudes emocionales al desarrollar las estrategias de pensamiento a través del juego ya que este se potencializa las competencias pertinentes para el desarrollo académico y psico-social del individuo.

Durante la vida, las emociones nos guían para encarar situaciones particulares o tomar decisiones. Por ello, es importante una buena educación que molde y eduque las emociones del niño y adolescente para que lo ayude a responder positivamente ante situaciones determinantes.

Los niños y jóvenes con habilidades bien desarrolladas tienen más probabilidad de tener vidas felices y productivas, así como de adquirir hábitos de pensamientos que les aseguren el éxito personal y profesional como adultos.

En hogares y escuelas donde la inteligencia emocional es estimulada con la misma preocupación que el coeficiente intelectual, los niños tienen mejor tolerancia a la frustración, son más saludables, disfrutan de los amigos, capaces de controlar sus impulsos, y son más centrados. Las relaciones humanas mejoran y también el logro académico.

Aprenden a interpretar y expresar sus emociones de manera adaptativas y flexibles en diferentes contextos. Demostrando auto eficacia, confianza y conexión con otros. Respetan y aceptan experiencias sean de goce o tristeza.

Referentes conceptuales

En el plano teórico, el presente proyecto adquiere relevancia, en la medida que desarrolla un aspecto de la ciencia, al explicar la gestión del proceso del juego lúdico en relación con la inteligencia emocional y el desarrollo cognitivo, estrategia tomada bajo diferentes miradas; pero no obstante ello, omnipresente en toda acción de la persona y con gran preponderancia, a decir de lo que sostiene COOPER ROBERT Y SAWF AYMAN(1998)"...un estudiante o profesional técnicamente eficiente con un alto coeficiente emocional, es una persona que percibe más hábil, fácil y rápidamente que los demás, los conflictos en gestación que tienen que resolverse..."

En el aspecto práctico, es evidente que en toda práctica social-humana, las emociones están presentes y las formas de actuar de las personas: tolerantes e intolerantes, pesimistas y optimistas, reactivos y proactivos, violentos y pasivos, empáticos y no empáticos, etc. Constituyen manifestaciones permanentes tanto en la cotidianeidad del hogar, la escuela, y el entorno social. Al igual el juego ha estado en la evolución del individuo a portando diversas estrategias que ayudan a resolver los problemas planteados a lo largo del proceso evolutivo el cual lo hace más hábil en el desarrollo del pensamiento.

La Inteligencia: implica la habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un ambiente cultural o en una comunidad determinada.

La capacidad para resolver problemas, permite abordar una situación en la cual se persigue un objetivo, así como determinar el camino adecuado que conduce a dicho objetivo. Dichos problemas van desde crear el final de una historia, anticipar un movimiento en ajedrez, etc. La creación de un producto cultural, considerando la adquisición, transmisión de conocimientos y la expresión de opiniones o sentimientos, es de suma importancia. Los productos van desde teorías científicas, hasta composiciones musicales, etc.

Las Emociones:-Cárdenas Sánchez, E. (1998), las define como procesos afectivos (estados de ánimo), que consisten en respuestas orgánicas y psíquicas, que reflejan la relación de nuestras necesidades con los objetos o situaciones del entorno.

La Inteligencia Emocional:-Cooper, R. (1998), precisa que es la capacidad de sentir, entender y aplicar eficazmente el poder y la agudeza de las emociones como

fuerza de energía humana, información, conexión e influencia; hace referencia a habilidades como: ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones, controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, mostrar empatía y abrigar esperanzas.

El Juego: Lleva consigo una serie de características que los hacen atractivos, motivantes y participativos. Formadores del carácter y controlador de las emociones. La última década, a pesar de las noticias negativas que produjo: "padre viola a su hija", "hijo acuchilla a su madre", "niños abandonados consumen terokal", "hombre es raptado y descuartizado", "ministros son procesados por inmoralidad", "terroristas siembran pánico en el mundo", "la crisis Argentina genera conflictos", etc, también fue testigo de mejores y profundos estudios científicos de las emociones.

Visiones del cerebro en funcionamiento, posibilitadas por métodos innovadores como las nuevas tecnologías de las imágenes cerebrales; estos métodos han permitido develar el misterio, de cómo opera esta intrincada masa de células mientras pensamos, sentimos, imaginamos y soñamos.

GOLEMAN D. (1996), señala que el argumento, referente a que el cociente intelectual, es un factor genético que no puede ser modificado por la experiencia vital y que nuestro destino está prefijado por estas aptitudes, pasa por alto cuestiones centrales como:

¿Qué podemos cambiar para que nuestros hijos y alumnos, tengan mejor suerte en la vida?

¿Qué elementos entran en juego, cuando personas con un elevado cociente intelectual tienen dificultades y las que poseen un cociente intelectual modesto se desempeñan excepcionalmente?

Se puede pensar entonces que la diferencia descansa, en el conjunto de habilidades denominadas INTELIGENCIA EMOCIONAL, que incluye el autodomínio, el celo, la persistencia, y la capacidad de motivarse uno mismo.

“ Las personas con habilidades emocionales bien desarrolladas tienen más probabilidades de sentirse satisfechas y ser eficaces en su vida, y de dominar los hábitos mentales que favorezcan su propia productividad; las personas que no pueden poner cierto orden en su vida emocional libran batallas interiores que sabotean su

capacidad de concentrarse en el trabajo y pensar con claridad". Dr. Daniel Goleman.

¿Cuál es el propósito de las emociones?

Una visión de la naturaleza humana que pasa por alto el poder de las emociones es lamentablemente miope, cuando todos sabemos por experiencia, que en la configuración de nuestras decisiones, acciones; los sentimientos cuentan tanto como el pensamiento y a menudo más.

Todas las emociones son impulsos, para actuar, planes inmediatos para enfrentarnos a la vida, que la evolución nos ha inculcado; es decir; las emociones conducen a la acción.

GOLEMAN D. (1996), precisa que la exploración del cerebro, con nuevos métodos, por parte de los investigadores, ha permitido descubrir detalles fisiológicos acerca de cómo cada emoción prepara al organismo para distintas respuestas, veamos:

Con la ira, la sangre fluye a las manos, el ritmo cardiaco se acelera, la adrenalina fluye y aumenta la energía.

Con el miedo, la sangre va a los músculos esqueléticos grandes, el rostro queda pálido, el cuerpo se congela, los circuitos emocionales del cerebro generan hormonas, el organismo se prepara para la acción.

En la felicidad, hay un aumento de la actividad en un centro nervioso, que inhibe los sentimientos negativos y favorece un aumento de la energía disponible y una disminución de los pensamientos inquietantes.

El amor, los sentimientos de ternura y la satisfacción sexual, dan lugar a un despertar parasimpático, que es un conjunto de reacciones de todo el organismo, que genera un estado general de calma.

Una función importante de la tristeza, es ayudar a adaptarse a una pérdida significativa, produce una pérdida de la energía y el entusiasmo.

Es necesario precisar que estas tendencias biológicas para actuar, están moldeadas por nuestra experiencia vivencial y por la cultura a la cual pertenecemos.

En el ser humano la experiencia de una emoción generalmente involucra un conjunto de cogniciones,

actitudes y creencias sobre el mundo, que utilizamos para valorar una situación concreta y, por tanto, influyen en el modo en el que se percibe dicha situación.

¿Tenemos Dos Mentes?

Cuando expresamos con frecuencia :“No pienso más en ella...realmente no me importa”, y mientras lo decimos se nos llenan de lágrimas los ojos, es evidente que estamos frente a un acto de mente racional y a otro de mente emocional; en sentido real tenemos dos mentes, una que piensa y otra que siente.

COOPER R. (1998), señala que estas dos formas interactuantes de conocimiento constituyen nuestra vida mental. La mente racional, es la forma de comprensión de los que somos conscientes, destaca en cuanto a la conciencia reflexiva ,capaz de analizar y meditar, pero junto a esta existe otro sistema de conocimiento, impulsivo y poderoso, aunque a veces ilógico, la mente emocional.

Estas dos mentes operan en ajustada armonía en su mayor parte, entrelazando sus diferentes formas de conocimiento para guiarnos en la vida, Sin embargo, son facultades semi-independientes y cada una refleja la

operación de un circuito distinto pero interconectado del cerebro.

COOPER R. (1998), sostiene que hay una forma de hacer mejor las cosas, la ciencia de la inteligencia emocional nos señala todos los días cómo mejorar nuestra capacidad de raciocinio y al mismo tiempo, cómo utilizar mejor la energía de nuestras emociones, la sabiduría de nuestra intuición y la capacidad de conectarnos con nosotros mismos y con los que nos rodean.

En la vida, ocurre mucho más de lo que reconocen nuestras rígidas y anticuadas teorías; hay profundidad y sabiduría; así lo que sentimos, pensamos en nuestros antiguos y actuales condiscípulos, que durante sus estudios, manejan números, métodos, técnicas, procedimientos, conocimientos; pero ninguno de ellos recibió ni recibe al menos treinta segundos de consejo sobre la manera de formar relaciones profundas, confiables, ni de respetar y expresar valores humanos hondamente sentidos, ni de mantener la credibilidad e integridad y de ni dejarse apabullar o descarrilar por los problemas.

Resulta que la educación moderna, se ha estructurado con una mentalidad muy ensalzada de lógica y análisis,

con un currículo y planes de estudio contruidos alrededor de la gramática, la matemática, el raciocinio, el análisis formal, la memorización de datos, los hechos y conocimientos. Se ha tratado de usar esta inteligencia para formarnos como perfectos estudiantes y sabientes profesionales.

Pero a pesar de estas habilidades académicas, la revolución informática y las grandes realizaciones intelectuales; las relaciones se están deteriorando, la confianza se esfuma, el odio se extiende, no hay comunicación en las aulas y la política se ha reducido a los videos y la publicidad.

La inteligencia emocional y su influencia en los niveles bienestar y ajuste Psicológico: En los últimos años ha habido una proliferación de trabajos empíricos que se han centrado en estudiar el papel de la IE en el bienestar psicológico de los alumnos.

La mayoría de dichos trabajos ha seguido el marco teórico propuesto por Mayer y Salovey (1997), quienes definen la IE con sus cuatro componentes: percepción, asimilación, comprensión y regulación, lo cual nos proporciona un marco teórico prometedor para conocer los procesos emocionales básicos que subyacen al desarrollo

de un adecuado equilibrio psicológico y ayudan a comprender mejor el rol mediador de ciertas variables emocionales de los alumnos y su influencia sobre su ajuste psicológico y bienestar personal.

Puesto que los componentes de la IE incluyen las habilidades para percibir, comprender y manejar de forma adaptativa las propias emociones, el propósito de estos estudios ha sido examinar si los alumnos con una mayor IE presentan niveles más elevados de salud mental, satisfacción y bienestar que aquellos con menor puntuación en estas habilidades.

La inteligencia emocional y su influencia sobre la calidad de las relaciones interpersonales: Desde los modelos de IE también se hace énfasis en las habilidades interpersonales.

Las personas emocionalmente inteligentes no sólo serán más hábiles para percibir, comprender y manejar sus propias emociones, sino también serán más capaces de extrapolar sus habilidades de percepción, comprensión y manejo a las emociones de los demás

Esta teoría proporciona un nuevo marco para investigar la adaptación social y emocional puesto que la

IE jugaría un papel elemental en el establecimiento, mantenimiento y la calidad de las relaciones interpersonales. Los estudios realizados en esta línea parten de la base de que un alumno con alta IE es una persona más hábil en la percepción y comprensión de emociones ajenas y posee mejores habilidades de regulación. Además, las habilidades interpersonales son un componente de la vida social que ayuda a las personas a interactuar y obtener beneficios mutuos.

Es decir, las habilidades sociales tienden a ser recíprocas, de tal manera que la persona que desarrolla y posee unas competencias sociales adecuadas con los demás es más probable que reciba una buena consideración y un buen trato por la otra parte, sin olvidar que el apoyo social ayuda a regular el impacto negativo de los estresores cotidianos.

La influencia de la inteligencia emocional en la aparición de conductas disruptivas: Una evaluación adecuada de la IE permite obtener datos muy útiles y novedosos del funcionamiento y los recursos emocionales del alumno, así como información sobre el grado de ajuste social y de bienestar en el ámbito individual, social y familiar.

De esta manera, los estudios realizados evidencian que una baja IE es un factor clave en la aparición de conductas disruptivas en las que subyace un déficit emocional. Así, en conexión con lo examinado hasta ahora, es esperable que los alumnos con bajos niveles de IE presenten mayores niveles de impulsividad y peores habilidades interpersonales y sociales, lo que cual favorece el desarrollo de diversos comportamientos antisociales.

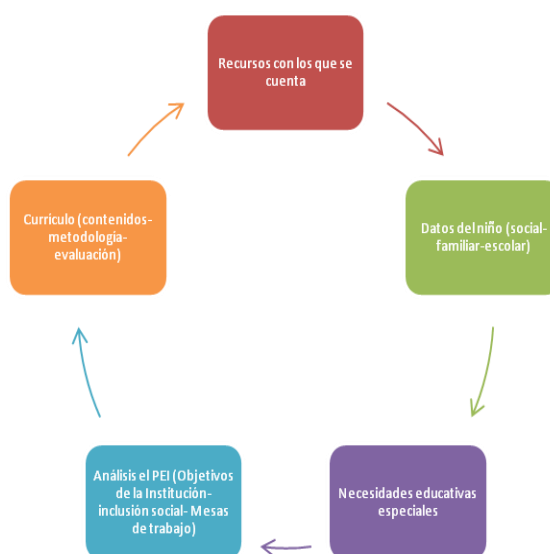
PROPUESTA METODOLÓGICA

La experiencia Profesional dirigida en las áreas Educativa y Comunitaria se llevara a cabo en tres momentos específicos los cuales se cimentan en la observación, la entrevista y la encuesta socio-familiar las cuales arrojan las problemáticas de la Institución. Ofreciendo los referentes pertinentes y necesarios para implementar el proyecto lúdico necesaria para desarrollar la inteligencia emocional y poder desarrollar estrategias de pensamiento individuales y colectivos propios para realizar un apoyo psicosocial adecuado para cada estudiante, familia y comunidad. Diseñar un nuevo currículo alterno para los estudiantes con necesidades

educativas especiales y el acompañamiento psicológico individual y colectivo.

Por tanto es necesario dar a conocer el proyecto para ser implementado en PIE de la Institución para que haya una continuidad en el proceso psico-educativo al involucrar a toda la comunidad en este (las familias, los docentes y los estudiantes) ya que las estrategias de acompañamiento son diferentes y las variables del ámbito familiar. Además de la creación de un currículo alterno para solucionar la problemática existente con los estudiantes que tienen necesidades educativas especiales.

Ilustración 1



Al poner en marcha un plan de acompañamiento con los niños-as y jóvenes de la institución me pude dar cuenta que son otras las dificultades que en marcan los comportamientos y los bajos resultados académicos, por

tanto muchos de ellos han sido remitidos desde la consulta a especialistas en los diferentes campos para buscar apoyo para ellos, en muchas ocasiones con la negatividad del padres familia quien considera que no es necesario y que ellos son capaces de manejar la problemática presentada

Algunos han atendido las sugerencias y ha acudido encontrándose con que los chicos si tiene dificultades más complejas que las que se habían percibido, en un principio; estos han sido diagnosticados por el psiquiatra y el neuropsiquiatra con: **Conducta antisocial, Depresión mayor, El síndrome de Tourette, Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad.**

El rendimiento académico desde una concepción del aprendizaje como construcción de significados (p.ej., González Pienda, 1996; Beltrán, 1993), apostaríamos por el estudiante como elemento central de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, y su rendimiento depende de variables cognitivas, conativas y afectivas, relacionadas estas últimas con la motivación y la personalidad del sujeto (León, 2008).

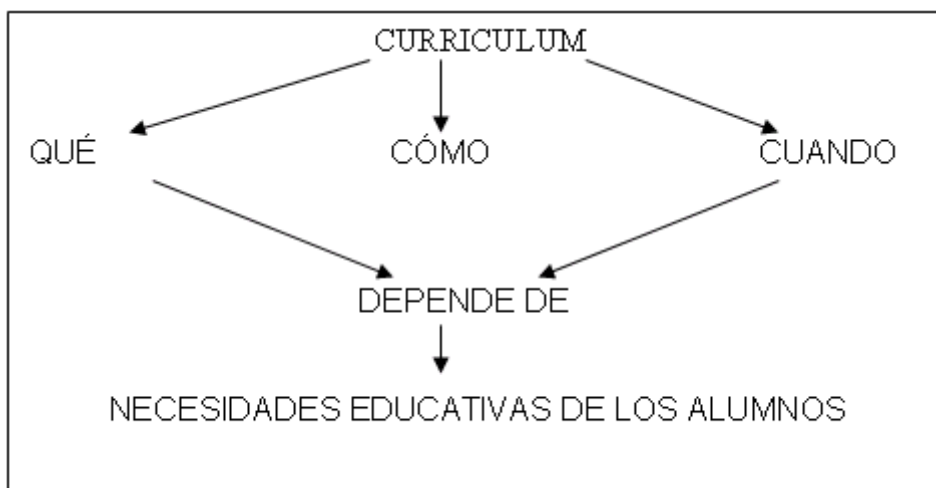
Hablamos de bajo rendimiento cuando un niño no es capaz de alcanzar el nivel de rendimiento medio esperado para su edad, esto puede deberse a dos aspectos fun-

damentalmente: los trastornos de aprendizaje y los trastornos emocionales (Gázquez y Pérez Fuentes, 2010). Dentro de estos últimos, es donde podemos situar la violencia escolar, junto con otros aspectos emocionales que pueden también influir (Martorell, González, Rasal y Estellés, 2009).

Por tanto es de vital importancia crear un currículo alternativo para estos estudiantes que no pueden ser evaluados bajo los mismos criterios que sus compañeros de aula ya que sus condiciones los hacen más vulnerables a la socialización y a la adquisición del conocimiento, ellos deben tener una mirada diferente en las competencias, en la evaluación y promoción.

Se debe entonces diseñar un currículo alternativo en el que el papel rector de los objetivos, el protagonismo de la escuela y docentes, es la guía para las actividades educativas escolares y es a través del que se puede dar respuesta a las necesidades educativas especiales, individuales y sociales.

Ilustración 2 Currículo



ADAPTACION CURRICULAR- (TDAH)

DATOS DE LA INSTITUCION

- 1. Estudiante de psicología

DATOS DEL ESTUDIANTE

Kevin Alejandro Londoño de 12 años que cursa el séptimo grado

Conclusiones del proceso de evaluación

Desarrollo general y nivel de competencia curricular

En su desarrollo evolutivo no se detectan datos de interés. A nivel psico-motor se aprecia una actividad excesiva, falta de soltura en actividades de dinámica general (marcha, carrera, saltos...) y de la dinámica manual (abrocharse, recortar, seguir laberintos, rasgar...) en el área del lenguaje y comunicación se aprecia hiperactividad verbal y su lecto -escritura presenta deficiencias. En general presenta retraso en las

adquisiciones curriculares por las dificultades en mantener la atención.

Estilo de aprendizaje y motivación para aprender

Presenta problemas para mantener la atención, no termina nunca las tareas y perturba la actividad de los demás. Ante la resolución de problemas actúa con impulsividad y en ocasiones es agresivo. Tiene dificultad para organizar el trabajo. Prefiere trabajar solo y necesita supervisión continua. Le cuesta permanecer sentado. Se muestra irritable, con frecuentes rabietas, lo que dificulta su relación con los demás.

Datos del contexto

- Contexto escolar: Favorece la disposición del SPE para la realización del diagnóstico y la propuesta de tratamiento realizada. Dificulta la coordinación con algunos docentes -apoyo. Dificulta el escaso conocimiento del déficit.
- Contexto socio-familiar: Prevalce el miedo al diagnóstico. Dificulta el maltrato físico y psicológico permanente. Finalmente madre comprometida.

Necesidades Educativas Especiales

- Necesidades de adquirir estrategias de atención, concentración y autocontrol

- Necesidades de mejorar su autoestima.

Necesidades de reforzar y estimular sus conductas y comportamientos adecuados.

4. PEI

a). Señales de identidad

Opciones educativas básicas

Valores: verdad, justicia y solidaridad.

b). Principios o finalidades

Que los estudiantes alcancen el pleno desarrollo de sus capacidades y el máximo grado de autonomía personal, social, cultural y laboral.

Reconocer las habilidades y destrezas de los estudiantes

Utilizar estrategias metodológicas adecuadas

Evaluaciones permanente, continuas que generen cambios a todo nivel.

c). Estructura organizativa y funcionamiento

Establecer canales de comunicación con la familia

Plantearse posibilidades en la formación y capacitación de los docentes en los trastornos de conducta.

3.1 DISEÑO CURRICULAR ALTERNO

a). objetivos y contenidos

- Introducir objetivos y contenidos referidos a: 1) la adquisición de estrategias de resolución de

problemas, atención y concentración y, 2) adquisición de técnicas de auto control.

- Priorizar capacidades referidas a: 1) adquisición de un mayor auto estima, 2) adquisición en la autonomía en las actividades habituales y, 3) relaciones entre iguales y habilidades sociales.
- Se considera la posibilidad de secuenciar los objetivos y contenidos.

b). Metodología

- Introducir en la metodología la posibilidad de utilizar: 1) técnicas de modificación y conducta (conductuales) y técnicas cognitivas.

c). Evaluación

- Incluir los procedimientos de evaluación utilizados en la evaluación inicial del déficit (ya que participan padres y profesores): Inventario de Conners para padres y profesores y Escala de Actividad (proporciona información del niño en diversos contextos).

4. DECISIONES EN EL AULA DE CLASE E INDIVIDUALES

Establecemos las pautas de intervención con el estudiante encaminadas a paliar el déficit de atención por hiperactividad. El tratamiento se lleva a cabo:

- Colectivamente en aula de clase por el profesor-tutor
- Individualmente a cargo del psicólogo

- En el hogar por la familia.

El acompañamiento del psicólogo va hacer indirecta (proporcionando pautas de intervención al docente y a la familia), y directa (con el alumno en el aula de apoyo).

Objetivos del programa de intervención

- Conseguir que el estudiante permanezca sentado durante un tiempo progresivamente mayor
- Aumentar el tiempo de atención a los estímulos presentados
- Finalización de las tareas que se le propone
- Relajación y autocontrol
- Aumentar su confianza y autoestima

Objetivos relacionados con el PEI

- a. Describir, reconocer y controlar progresivamente su propio cuerpo, formándose una imagen positiva de sí mismo, valorando sus capacidades de acción y expresión.
- b. Actuar de forma cada vez más autónoma en sus actividades habituales, adquiriendo seguridad y con fianza en sí mismo.

Objetivos relacionados con el aula de clase

- a) Descubrir y utilizar sus posibilidades motrices, adoptando posturas y actitudes adecuadas a las diversas actividades.
- b) Tomar la iniciativa, planificar y secuenciar su propia acción para resolver problemas de la vida cotidiana: bloque 1 (cuerpo). Bloque 2 (la imagen de sí mismo).

Medio físico y social

- a) Conocer las normas y modos de comportamiento social
- b) Observar y explorar su entorno y ordenar sus acciones en función de la información recibida: 3(las personas en si contexto físico, social y cultural), y bloque 4 (e entorno físico).

1.2 METODOLOGIA Y ACTIVIDADES

EN EL AULA DE CLASE

Aquí es donde más se manifiesta la conducta disruptiva, de ahí la necesidad de elaborar y aplicar un programa de intervención basado en la aplicación de técnicas de modificación de la conducta.

DISEÑO DEL AMBIENTE

- Sentarse cerca del profesor y del tablero y lejos de la puerta o ventanas.

- Se creara un rincón donde pueda separarse de los demás de ser necesario.
- Las actividades serán de 20 minutos de trabajo, transcurrido ese tiempo se le permitirá levantarse, caminar por la clase y entregar el trabajo al profesor.
- Luego se le entregara otra actividad diferente.

Se utilizara una tarjeta para señalar cuando se levante sin permiso. Esta le ayudara a ser más consciente de su conducta.

TÉCNICAS DE MODIFICACIÓN DE LA CONDUCTA

Incremento de la conducta deseada:

- Refuerzos positivos sociales: cada vez que realiza la actividad sin levantarse
- Economía de fichas: canjear puntos positivos por recompensa

Disminución de conductas deseadas:

- Extinción: ignorar la conducta
- Coste de respuesta: eliminación de puntos
- Tiempo fuera: permanecer unos minutos en el rincón

Intervención con el grupo

- Economía de fichas en grupo: la buena conducta de Kevin hace ganar puntos al grupo.
- Extinción: cuando Kevin se levanta del puesto y deambula los compañeros juegan al "amigo invisible"

APOYO PSICOLOGICO

Se han programado sesiones de apoyo individualizado de 30 minutos dos veces por semana, para que Kevin aprenda hábitos de aprendizaje que posteriormente pueda reforzar con los docentes en el aula de clase. Se intentara que el estudiante adquiriera una serie de conductas alternativas incompatibles como la relajación y actividades de atención- concentración y autocontrol.

1. **Relajación:** técnica de relajación progresiva de Jacobson (1964) adaptada a niño-as y jóvenes con necesidades especiales (manual de Cautela y Groden, 1985).

2. **Actividades de atención y autocontrol:** entrenamiento auto-instruccional de Meichenbaum (1977,1987). Tiene la finalidad de fomentar el autocontrol utilizando la técnica denominada hablarse así mismo.

EN LA CASA

La intervención en casa está encaminada a conseguir que permanezca sentado durante las comidas y se utilizan

las mismas técnicas de modificación de la conducta.
(Tarjeta y economía de fichas). Además implementar normas claras de convivencia en la casa para ir controlando los comportamientos inapropiados.

LA EVALUACION

Esta se realizara a través de las fichas semanales individuales y grupales las cuales mostraran los progresos positivos de las actividades propuestas. Cuando los datos sean positivos serán premiados ya sean en el aula o en la casa. Con premios concertados con anterioridad.

Cada familia necesita una intervención diferente de acuerdo a la problemática social que ellos manejan, debe haber claridad en la responsabilidad que se asume para apoyar al estudiante en el desarrollo de las estrategias de pensamiento.

Se implementara actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la inteligencia cuyo propósito será incidir en los niveles de agresividad y el rendimiento académico para mejorar la calidad de vida del estudiante y su familia, proceso que se evidenciara en el alcance de los logros pertinentes y cuyos reforzadores en un inicio son pero con el paso del tiempo serán psicosociales.

Para continuar con el proceso interdisciplinario se involucrar a la comunidad educativa para que sea el pilar activo dentro del proceso que se inicia y se permea para lograr indicadores de calidad a nivel educativo, social y emocional para el estudiante ya que para él, es muy importante continuar con su proceso educativo y que sus iguales lo vea sin temor y rechazo siendo responsables de su accionar con respecto a sus actividades escolares.

Vemos entonces la posibilidad de integrar como ya se había mencionado a la comunidad educativa en el desarrollo del proyecto lúdico en el manejo de las emociones mediante un espacio institucional dedicado a desarrollar habilidades de pensamiento que potencie el rendimiento académico de los estudiantes a través de actividades lúdicas y pedagógicas con énfasis en juegos que desarrollan la libertad, la autonomía, la creatividad, la resistencia a la frustración, el análisis, la síntesis, la observación entre otras habilidades.

Es un espacio para el juego libre y el juego dirigido, para aprender a aprender de manera lúdica, para hacer consciente los procesos inherentes al aprendizaje, es un espacio para la meta-cognición, es decir para saber cómo se aprende.

Este proyecto tiene 4 fases a saber;

Fase 1: Investigación, recolección de información
Y selección de los juegos.

Fase 2: Elaboración del material

Fase 3: Capacitación docentes

Fase 4: Ejecución del proyecto

Cada una tiene sus características y objetivos
claros para llevar a cabo la propuesta.

Los juegos seleccionados (el Tangram, el pentomino, la mente maestra, la torre de Hanói, el mino arco y los juegos tradicionales) para este proceso lúdico tienen las siguientes características son tipo rompecabezas o juegos de pensar siendo instrumentos didácticos utilizados para potenciar el desarrollo de habilidades de pensamiento, orientado especialmente hacia el pensamiento hipotético deductivo ,soluciones de problemas, el análisis y síntesis, desarrollo de la creatividad, observación, atención y memoria, relaciones lógicas, pensamiento espacial, concentración, percepción espacial, seguimiento de instrucciones abstracción, potencia la memoria visual, la toma de decisiones, el respeto por el otro, el control de las emociones.

RESULTADOS

Evaluación

Primero, el proyecto "entrenamiento en el desarrollo de las aptitudes emocionales a través de la lúdica en los estudiantes de primaria del HVM" el cual tiene 4 fases a saber, encontrándonos en la fase 4 donde se ejecuta el proyecto, los docentes están trabajando con el acompañamiento del coordinador y la estudiante de psicología hasta el momento se han desarrollado 7 talleres de 20 por cada juego y de los 5 juegos sea realizado 1 el Tangram.

Las actividades lúdicas implementadas para cada juego se realizan de manera individual o grupal, creando una atmosfera mas cálida; se fomento el espíritu competitivo, el respeto a la norma, el manejo de roles, la agilidad mental, el manejo de la frustración, reconocimientos de habilidades y destrezas, la agilidad motriz, el fortalecimiento de la autoestima los procesos de análisis y síntesis, atención y memoria.

Ha disminuido la agresividad en los estudiantes ya estos escuchan la instrucciones y respetan al otro, han aprendido a manejar sus emociones y son mas asertivos en

sus relaciones personales. Y el rendimiento académico ha ido mejorando paulatinamente.

En el PEI se implementa "El Proyecto entrenamiento en el desarrollo de las aptitudes emocionales a través de la lúdica en los estudiantes de primaria del HVM"

El segundo, el diseño del currículo alternativo para los estudiantes con necesidades educativas especiales, se redactó un documento donde se comunicó al rector y los coordinadores la necesidad de crear y diseñar un currículo pertinente para este estudiante proponiendo cambio de estrategias metodológicas, forma de evaluación y compromisos de docentes en su proceso pedagógico y se diseñó una propuesta para los estudiantes NEE.

El tercero, el acompañamiento a los estudiantes y las familias a través de Interacciones individuales y grupales sobre pautas de manejo dentro del aula de clase, la institución y la casa. Apoyar a la Institución en las problemáticas que permean a los niños adolescentes, mediante la intervención psicológica para mediatizar las necesidades existentes del individuo y el grupo. Desarrollar estrategias que potencialicen las habilidades y destrezas de los estudiantes, la familia y sociedad.

Se creó un vínculo entre la atención psicológica, el docente y el padre de familia en la búsqueda de resultados académicos y comportamentales.

Además se evidenció:

- Asistencia de padres con promedio de 50 por taller.
- Puntualidad en la citas.
- Realización de actividades de los padres de familia. (empoderamiento de los padres)
- Vinculación de los padres a las actividades extracurriculares (Festival gastronómico, día del niño, encuentros culturales de poesía, exposiciones artísticas, día de la familia)

IMPACTO

Impacto Cuantitativo

INDICADORES DE IMPACTO	VALOR NUMERICO
Numero de talleres	20
Números de beneficiarios	400
Numero charlas	20
Número de intervenciones en crisis	200
Numero de charlas educativas	30

Número de visitas domiciliarias	15
Numero de Acompañamientos a las actividades del colegio	75
Numero de formatos de intervención	400
Numero de talleres escuela de padres	6
Numero de bitácoras de la emociones	30
Numero de fichas de los juegos lúdicos	150

Tabla 1. Indicadores de impacto

Impacto Cualitativo

El proceso lúdico propuesto en el proyecto **“Entrenamiento en el desarrollo de las aptitudes emocionales** a través de la lúdica en los estudiantes de la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda” ha generado cambios en los comportamientos de los niños-as los cuales se han permeado en la sana convivencia en el aula, siendo estos más tolerantes ante la frustración y la negociación del conflicto. Además se ha fortalecido los procesos de pensamiento en las diferentes áreas del conocimiento.

Sea notado como la agresividad ha ido disminuyendo en las aulas de clase y como la argumentación asertiva se está dando en cada individuo y en la cohesión grupal, se nota además que la autoestima sea fortalecido y la tolerancia y el respeto son los ingredientes esenciales para el éxito del proyecto.

El proyecto es conocido por la comunidad de Pereira por medio de un artículo escrito por el coordinador de primaria donde hace referencia sobre la importancia y las características de las actividades lúdicas a llevar a cabo en el proyecto. "Procesos de desarrollo de la mente y manejo de aptitudes emocionales a través de juegos tradicionales y juegos actuales".

El personal docente se capacito con respecto al proyecto **"Entrenamiento en el desarrollo de las aptitudes emocionales a través de la lúdica en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda"** para generar con ello un acompañamiento diario y generar con ello un habito del entrenamiento de la inteligencia emocional.

Concientizar a los docentes de la institución de los beneficios a corto, mediano y largo plazo que conlleva el proyecto **"Entrenamiento en el desarrollo de las aptitudes emocionales a través de la lúdica en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda"** ya que los estudiantes adquieren compromisos proactivo para seguir con el proceso educativo de manera pertinente.

Lograr que la institución permee su PEI con un proyecto como este hace que cada miembro de la institución se involucre y se hable un mismo idioma lo cual beneficiara a todo a largo plazo, la convivencia será más adecuada y los problemas de agresividad y violencia disminuirán

Se elaboro un documento donde se evidencio la necesidad de implementar un currículo alternos para las necesidades educativas especiales de los estudiantes de la institución educativa HVM.

El acompañamiento en al ámbito familiar y social se realizo mediante las consultas individuales solicitadas por los padres de familia, la coordinación y los docentes los cuales buscaban mejorar las relaciones al interior del aula, la familia y grupo social. Se dictaron talleres

de sexualidad a los jóvenes de los grados 8, talleres de autoestima a los grados 6, talleres de escuelas de padres y apoyo en las actividades de la institución.

Menos reportes de agresividad en los observadores de los estudiantes remitidos para atención psicológica.

60 iniciales- (15 aun continúan).

Mejoro el rendimiento académico en un 57%.

Evaluación y promoción 2011 (promedio de 6 a 7 materias) y 2012 (promedio 3 a 4 materias).

REFERENCIAS

- Álvarez et. Al, 2002 Diversidad con calidad.
Programación flexible. Madrid. Editorial C: C: S
- Barría P, Cartagena C, Mercado D y Mora C (2004).
Bullying y rendimiento escolar. Tesis doctoral.
- Bastche GM y Knoff HM (1994). Bullies and their
Victims: Understanding a Pervasive Problem in the
Schools. *School Psychology International*, 12, 483-498.
- Beltrán J (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de
aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Bell. R, López. R, 2002. Convocados por la
diversidad. Cuba. Editorial Pueblo y educación.
- Domjan, M. y Burkhard B. :(1990) "Principios de
aprendizaje y conducta", Debate, Madrid, cap. 6:
Programas de reforzamiento y conductas de elección, págs.
199 a 210 y págs. 228 a 233.
- Marchesi. A y e martín. Reforma de la enseñanza y
reforma del currículo. España 1989

Montero, M. (1984). La psicología comunitaria: orígenes, principios y fundamentos teóricos. Revista Latinoamericana de Psicología, 16(3), pp. 387-400

Navarro Cueva, R.: (1994) "Del condicionamiento clásico a la Terapia Conductual Cognitiva: hacia un modelo de integración", en Aprendizaje y Comportamiento, vol. 10, A.L.A.M.O.C., Lima.

COLL, C. (1984). Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. Infancia y Aprendizaje, 27-28, 119-139.

Revista Electrónica de Investigación Educativa Vol. 6, No. 2, 2004 13 Extremera y Fernández-Berrocal: El papel de la inteligencia...

Extremera, N. (2003). El modelo de inteligencia emocional de Mayer y Salovey y su validez predictiva en muestras españolas. Tesis doctoral no publicada. Universidad de Málaga, España.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2002). La evaluación de la inteligencia emocional en el aula como factor protector de diversas conductas problema:

violencia, impulsividad y desajuste emocional. En F. A. Muñoz, B. Molina y F. Jiménez (Eds.), *Actas del I Congreso Hispanoamericano de Educación y Cultura de Paz* (pp. 599-605). Granada: Universidad de Granada.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2003a). La inteligencia emocional: Métodos de evaluación en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 30, 1-12.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2003b). La inteligencia emocional en el contexto educativo: hallazgos científicos de sus efectos en el aula. *Revista de Educación*, 332, 97-116.

Fernández-Berrocal, P., Alcaide, R. y Ramos, N. (1999). The influence of emotional intelligence on the emotional adjustment in highschool students. *Bulletin of Kharkov State University*, 439 (1-2), 119-123.

Fernández-Berrocal, P. y Extremera, N. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29, 1-6.

Fernández-Berrocal, P., Extremera, N. y Ramos, N. (2003a). Inteligencia emocional y depresión. *Encuentros en Psicología Social*, 1 (5), 251-254.

Revista Electrónica de Investigación Educativa Vol.
6, No. 2, 2004 14Extremera y Fernández-Berrocal: El
papel de la inteligencia...

Fernández-Berrocal, P., Extremera, N. y Ramos, N.
(2003b). Perceived emotional intelligence, psychological
adjustment and academic performance. Manuscrito remitido
para publicación.

Fernández-Berrocal, P., Salovey, P., Vera, A.,
Ramos, N. y Extremera, N. (2002). Cultura, inteligencia
emocional percibida y ajuste emocional: un estudio
preliminar. Revista Española de Motivación y Emoción, 3,
159-167.

Goleman, D. (1995). Emotional intelligence. Nueva
York: Bantam Books.

Goleman, D. (1998). Working with emotional
intelligence. Nueva York: Bantam Books.

Tabla 2 FICHA EVALUATIVA JUEGOS LUDICOS

FICHA EVALUATIVA JUEGOS LUDICOS

NOMBRE DEL JUEGO: _____

FECHA: _____ **GRADO:** _____

INDICADORES	1	2	3	4	5	TOTAL
GRADO DE PLACER						
PARTICIPACIÓN						
Individual						
Colectiva						
CLIMA DEL GRUPO						
Organizado						
dinámico						
Pacífico						
INTERACCIONES						
Amistosas						
Asociación flexible						
Ayuda						
Escucha						
Cooperación						
Asertiva						
ACATAMIENTO DE REGLAS						
Orden						
Disciplina						
Honestidad						
Respeto						
CONTROL DE LAS EMOCIONES						
Alegría						
Tristeza						
Ira						
Miedo						
Agresividad						

Tabla 3 FORMATO DE EVALUACION ESCUELA DE PADRES

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Escuela de Padres

TEMA

ACTIVIDAD	FECHA	OBJETIVO	RESULTADOS	PLAN DE MEJORAMIENTO

Tabla 5 EVALUACION PROYECTO LUDICO

FORMATO EVALUATIVO

**Entrenamiento en el desarrollo
de las aptitudes emocionales a través de la lúdica.**

1. De qué manera el proyecto implementado ha impactado el aula de clase: _____

2. Considera que la estrategia didáctica es un método simple, práctico y de fácil uso _____

3. Cuáles son las actitudes observadas en los estudiantes cuando se realizan las actividades lúdicas _____

4. Considera que el proyecto es una estrategia didáctica pertinente para desarrollar la inteligencia emocional _____

5. El proyecto lúdico es generador de cambios actitudinales en el aula de clase _____

TABLA 6 DOCUMENTOS DE ADAPTACION CURRICULAR

DOCUMENTO DE ADAPTACIÓN CURRICULAR INDIVIDUAL SIGNIFICATIVA (ACIS)

DATOS INICIALES

FECHA INICIO:

CENTRO: CÓDIGO	
LOCALIDAD:	
NOMBRE Y APELLIDOS: CURSO GRUPO	
FECHA DE NACIMIENTO: EDAD	
NOMBRE DE LOS PADRES:	
DIRECCIÓN: TELÉFONO	
OBSERVACIONES:	
INFORMACIÓN GENERAL	
SALUD: ESCOLAR: FAMILIAR:	
NIVEL ACTUAL DE COMPETENCIAS	
ÁREA/MATERIA:	
CONTENIDOS ES CAPAZ DE	
DIFICULTADES O PROBLEMAS QUE PRESENTA	

Se propone la evaluación psicopedagógica del alumno o de la alumna, previa a la Adaptación Curricular Individual Significativa

Tabla 7 INFORME PSICOPEDAGICO

DOCUMENTO DE ADAPTACIÓN CURRICULAR INDIVIDUAL SIGNIFICATIVA (ACIS)

INFORME PSICOPEDAGÓGICO

CENTRO:		
CÓDIGO		
LOCALIDAD:		
NOMBRE	Y	APELLIDOS:
CURSO		
GRUPO		

De acuerdo con la evaluación psicopedagógica de las necesidades educativas especiales del alumno o alumna realizada el día: _____, se emite el siguiente

Informe:

() No procede la realización de adaptación curricular individual significativa, sino la siguiente medida:

-
-
-

() Procede la realización de adaptación curricular individual significativa. Para ello se realiza la siguiente:

PROPUESTA CURRICULAR ESPECÍFICA

JUSTIFICACIÓN DE LAS ACIS	
Manifiesta necesidades educativas especiales: () permanentes	
() temporales	
Derivadas de:	
() discapacidad sensorial	

<input type="checkbox"/> discapacidad psíquica <input type="checkbox"/> discapacidad motora <input type="checkbox"/> historia personal y escolar <input type="checkbox"/> situación social desfavorecida <input type="checkbox"/> situación cultural desfavorecida	
PROPUESTA DE ADAPTACIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES BÁSICOS	
ÁREA:	
METODOLOGÍA:	
EVALUACIÓN:	

OBSERVACIONES: _____

Tabla 8 ADAPTACION CURRICULAR INDIVIDUAL

ADAPTACIÓN CURRICULAR INDIVIDUAL SIGNIFICATIVA

CENTRO: CÓDIGO	NOMBRE Y APELLIDOS:
LOCALIDAD:	CURSO: GRUPO:

ÁREA:

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RESPONSABLE	MATERIALES DIDÁCTICOS	FECHA EVALUACIÓN

Tabla 9 SEGUIMIENTO ACIS

SEGUIMIENTO DE LAS ACIS

CENTRO: CÓDIGO	NOMBRE Y APELLIDOS
LOCALIDAD:	CURSO: GRUPO:

EVALUACIÓN	ASISTENTES	ACUERDOS-PROPUESTAS
PRIMERA		
SEGUNDA		
TERCERA	INFORME FINAL DE EVALUACIÓN VALORACIÓN GENERAL DEL ALUMNO/A PROPUESTAS PARA EL PRÓXIMO CURSO	

OBSERVACIONES DOCENTES

OBSERVACIONES DIRECTIVOS

OBSERVACIONES PSICOPEDAGOGICAS