



UNIVERSIDAD
SAN IGNACIO
DE LOYOLA

FACULTAD DE HUMANIDADES

Arte y Diseño Empresarial

**EL DISEÑO DE UNA IMAGEN DE MARCA COMO
HERRAMIENTA PARA COMBATIR LA AUSENCIA DE
TALLERES DE EDUCACIÓN SOCIO-EMOCIONAL EN
NIÑOS, LO CUAL PROPICIA EL INCREMENTO DE
CASOS DE TRASTORNO OPOSICIONISTA
DESAFIANTE**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Arte y
Diseño Empresarial**

MARÍA ANGÉLICA CATAORA FLORES

Asesor(es):

Vanessa Verónica Colareta Champin

Lima – Perú 2018

Índice

| | |
|---|----|
| Resumen (Abstract)..... | 5 |
| Introducción..... | 7 |
| 1. Capítulo I..... | 8 |
| 1.1. Descripción del problema encontrado..... | 8 |
| 1.2. Problema principal..... | 10 |
| 1.3. Problemas secundarios..... | 10 |
| 2. Capítulo II..... | 10 |
| 2.1. Justificación de la investigación..... | 10 |
| 2.2. Objetivo principal..... | 12 |
| 2.3. Objetivos secundarios..... | 12 |
| 3. Capítulo III..... | 12 |
| 3.1. Marco Teórico..... | 12 |
| 3.1.1. Fundamentación de la educación socioemocional..... | 12 |
| 3.1.1.1. Emociones..... | 12 |
| a. Tipos de emociones..... | 14 |
| 3.1.1.2. Consciencia emocional..... | 15 |
| 3.1.1.3. Educación familiar, escolar y de comunidad..... | 16 |
| 3.1.1.4. Proceso de culturización..... | 17 |
| 3.1.1.5. Proceso de socialización..... | 18 |
| 3.1.1.6. Áreas del desarrollo del ser humano..... | 18 |
| 3.1.1.7. Inteligencia emocional..... | 21 |
| 3.1.1.8. La Educación socioemocional..... | 25 |
| 3.1.1.9. Educación emocional desde la pedagogía..... | 28 |
| 3.1.1.10. Aporte de la neurociencia a la educación emocional..... | 29 |
| 3.1.1.11. El uso de la respiración para el manejo emocional..... | 31 |
| 3.1.1.12. Propuesta en el desarrollo de la personalidad..... | 32 |
| 3.1.2. Trastornos en el desarrollo socioemocional..... | 33 |
| 3.1.2.1. Trastornos mentales..... | 33 |
| 3.1.2.2. Trastorno Oposicionista Desafiante – TOD..... | 35 |

| | |
|--|----|
| 3.1.2.3. Estudio de casos de TOD | 37 |
| 3.1.3. Relación entre la educación socioemocional y el Trastorno Opositor Desafiante | 39 |
| 3.1.3.1. El rol de la educación socioemocional en casos de Trastorno Opositor Desafiante..... | 39 |
| 3.1.4. La educación socioemocional en niños de 11 y 12 años de la Institución educativa 172 Bustamante y Rivero | 39 |
| 3.1.4.1. Desarrollo emocional en la pre-adolescencia..... | 39 |
| 3.1.4.2. Situación actual en el desarrollo de la educación socioemocional | 40 |
| 3.1.5. Diseño de una imagen de marca como herramienta para combatir la ausencia de educación socioemocional en colegios | 40 |
| 3.1.5.1. Branding..... | 40 |
| 3.1.5.2. Beneficios del diseño de marca | 41 |
| 3.1.5.3. Diseño de personajes..... | 41 |
| 3.1.5.4. Descripción de dinámica | 42 |
| 3.1.5.5. El componente lúdico en el aprendizaje..... | 43 |
| 3.2. Estado del Arte | 43 |
| 3.2.1. Antecedentes Nacionales..... | 44 |
| Publímtero: “El futuro de la educación es la inteligencia emocional” | 45 |
| 3.2.2. Antecedentes Internacionales | 45 |
| 4. Capítulo IV | 47 |
| 4.1. Estructura del proyecto..... | 47 |
| 4.1.1. Concepto del proyecto..... | 48 |
| 4.1.2. Nombre del proyecto | 49 |
| 4.1.3. Fundamentación del proyecto | 49 |
| 4.2. Público Objetivo..... | 50 |
| 4.2.1. Actores involucrados | 50 |
| 4.2.2. Fundamentación del público objetivo | 51 |
| 4.2.3. Descripción del público objetivo | 51 |
| 4.3. Levantamiento de Información..... | 52 |
| 4.3.1. Fotografías de la situación del problema..... | 52 |
| 4.3.2. Entrevistas..... | 52 |

| | |
|---|----|
| 5. Capítulo V | 58 |
| 5.1. Análisis del Diseño | 58 |
| 5.1.1. Sintaxis | 59 |
| 5.1.2. Estética..... | 61 |
| 5.1.3. Simbología..... | 61 |
| 5.1.4. Pragmatismo | 61 |
| 5.2. Diseño de la comunicación | 62 |
| 5.2.1. Fundamentación del diseño del proyecto | 62 |
| 5.2.2. Propuesta gráfica | 63 |
| 5.2.3. Etapas | 64 |
| 6. Capítulo VI | 65 |
| 6.1. Aplicación | 65 |
| 6.2. Diseño de la metodología | 66 |
| 6.3. Evaluación de la metodología..... | 68 |
| 6.4. Registro de la implementación..... | 69 |
| 6.5. Acreditaciones | 70 |
| 7. Capítulo VII | 70 |
| 7.1. Conclusiones | 70 |
| 7.2. Recomendaciones | 70 |
| 8. Referentes bibliográficos | 71 |
| 9. Anexos..... | 76 |

Resumen

En la actualidad, se observa un incremento en casos de violencia y delincuencia en el Perú, ocasionado por la ausencia de control y manejo del comportamiento agresivo durante la infancia. Es evidente que ante la ausencia de una educación que fomente el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, un individuo no reconozca la importancia de los valores y tenga dificultad para desarrollar un comportamiento apropiado que le permita interactuar en la sociedad. Por ello, la presente investigación tiene como objetivo advertir la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños de 5° de primaria de la I.E. 172 Bustamante y Rivero del distrito de San Miguel, lo cual propicia el incremento de casos de Trastorno Opositor Desafiante.

La presente investigación cualitativa empleó la metodología de investigación acción participativa para poder investigar sobre la situación en la institución educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero y detectar los principales problemas relacionados con conductas violentas o de carácter disocial. Para ello, se realizó un trabajo de campo, en el cual se tomaron fotos de la situación y se recolectaron documentos sobre estudios realizados anteriormente acerca del problema.

Se investigó sobre educación socioemocional y la manera cómo ayuda a desarrollar la inteligencia emocional, así como la importancia de desarrollar habilidades socioemocionales de igual manera que las habilidades cognitivas y los beneficios que conlleva su aplicación en centros educativos; el desarrollo de trastornos mentales como el Trastorno Opositor Desafiante como consecuencia de conductas agresivas y hostiles que no fueron tratadas durante la infancia, además del descuido en el estado mental que puede verse afectado por factores del entorno, como el socioeconómico.

En base a la investigación planteada, se desarrolló el proyecto “Tengo control”, el cual busca demostrar que la inclusión de talleres de educación socioemocional en centros educativos puede contribuir a que los niños aprendan a reconocer las emociones y ser capaces de manejarlas, por lo que la intervención realizada en la institución educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero dirigida a los niños de 5to

grado de primaria consistió en realizar una serie de dinámicas que promuevan el manejo emocional. Estas dinámicas emplearon recursos audiovisuales y lúdicos para presentar el proyecto a los niños y captar su atención, así mismo poder explicar sobre la importancia del reconocimiento de las emociones y en qué sentido los beneficia, asimismo se empleó el trabajo corporal durante la sesión de yoga para que aprendan métodos que les permita manejar las emociones. La intervención evidenció que el uso de recursos didácticos fue efectivo durante el aprendizaje y cumplió con el objetivo del proyecto al lograr que los niños desarrollen capacidades para reconocer y manejar sus emociones.

Abstract

At the present time, it exists an increase in violence cases and delinquency in Peru, which is caused by the absence of manage and control of the aggressive behavior developed since the childhood stage. It is evident that the lack of education that encourage the development of social and emotional skills, an individual does not recognize the importance of values and has difficulty developing appropriate behavior that allows him or her to interact in society. For this reason, the present investigation aims to warn the absence of socio-emotional education workshops in children of 5th grade of the I.E. 172 Bustamante y Rivero of San Miguel district, which encourages the increase of cases of Oppositional Defiant Disorder.

The current qualitative research adopted the methodology of participatory action research to be able to investigate the situation in the educational institution 172 José Luis Bustamante y Rivero and to detect the main problems related to violent or disocial behavior. To do this, a fieldwork was carried out, in which photos of the situation were taken and documents were collected about previous studies about the problem.

The research done include socio-emotional education and the way it helps develop emotional intelligence, as well as the relevance of developing social-emotional skills as well as cognitive skills and the benefits of applying them in educational centers;

the development of mental disorders such as Defiant Oppositional Disorder as a consequence of aggressive and hostile behaviors that were not treated during childhood, in addition to neglect in the mental state that can be affected by environmental factors, such as socioeconomic.

Based on the research, the "Tengo control" project was developed, which pursues to demonstrate that the inclusion of socio-emotional education workshops in schools can support children learning to recognize emotions and be able to handle them, so that the intervention carried out in the educational institution 172 José Luis Bustamante y Rivero directed to the children of the 5th grade of primary education consisted of performing a series of dynamics that promote emotional management. These dynamics used audiovisual and playful resources to present the project to the children and capture their attention, as well as being able to explain the importance of recognizing emotions and in what sense they benefit them, as well as bodywork during the yoga session that taught methods that allow them to handle emotions. The intervention exposed that the use of didactic resources was effective during the learning and fulfilled the objective of the project by getting the children to develop capacities to recognize and manage their emotions.

Introducción

Durante siglos, la educación estuvo enfocada en el cociente intelectual y en la transmisión de conocimientos para medir la capacidad de desenvolvimiento de una persona en la sociedad. Sin embargo, en las últimas décadas ha surgido un nuevo enfoque que se consideraría como la base del éxito en la vida: La inteligencia emocional.

A mediados de la década de los 90s, el concepto de "inteligencia emocional" había sido incluido en el sector educativo a través de algunos programas, y era interpretado como "aprendizaje social y emocional".

En 2002, la UNESCO puso en marcha una iniciativa de alcance mundial remitiendo a los ministerios de educación de ciento cuarenta países una

declaración de los 10 principios básicos imprescindibles para poner en marcha los programas SEL (aprendizaje social y emocional). (Goleman, 1995, p.12)

Con base en la investigación científica (resultados de un meta análisis dirigido por Roger Weissberg), en la actualidad, se puede afirmar que el desarrollo de habilidades sociales y emocionales no mejora solamente la conducta del niño o niña, sino también tiene un impacto positivo en el rendimiento escolar.

En el Perú se observan diversos problemas sociales a diario que frenan el proceso de mejora social. Estos problemas tienen, mayormente, su origen en conductas inadecuadas que se presentan desde temprana edad y no han sido controladas; como en el caso de las conductas disociales que pueden ser la causa de problemas graves de personalidad en la adultez. Las mentiras frecuentes, el abandono de la escuela y los actos delictivos son algunas de estas conductas, y en el país la tendencia a estas conductas llega a un 37%. (MINSA, 2013). Además, diversos estudios revelan que jóvenes con antecedentes del Trastorno Opositor Desafiante que no han recibido tratamiento, presentan trastorno disocial. (INSM, 2014).

Ante este marco social, es fundamental el papel de la educación, basada no solamente en el desarrollo cognitivo y manual, sino también el desarrollo emocional, ya que al recibir una educación socioemocional, el niño o adolescente tiene la capacidad de analizar y comprender sus emociones, y de ese modo disponer de habilidades de comunicación y resolución de conflictos que busquen el bienestar común.

1. Capítulo I

1.1. Descripción del problema encontrado

En la actualidad, se conoce que las habilidades socioemocionales junto con las habilidades cognitivas son esenciales para el desarrollo de la persona, puesto que le brindan ciertas competencias para un mejor afrontamiento de los sucesos vitales y cotidianos, y de ese modo se incrementen los niveles de bienestar y ajuste

psicológico, y se dé una mejora en las relaciones interpersonales. (Fernández, 2015).

En el Perú, se brinda educación socioemocional solo en algunas instituciones a través de cursos o talleres, mas no se encuentra comprendido como una competencia dentro del Currículo Nacional de la Educación Básica.

La falta de educación socioemocional no permite que el niño o adolescente desarrolle competencias emocionales, lo cual se ve reflejado en comportamientos impulsivos, violencia, baja autoestima, inestabilidad, entre otros. Por otro lado, estos problemas también surgen cuando el niño o adolescente se encuentra en una situación de vulnerabilidad, como es el caso que se observa en los AAHH (asentamientos humanos).

La presencia familiar es significativa por las interacciones sociales que influyen en la formación de la persona, sin embargo, en este entorno se presentan situaciones de baja dinámica familiar, la cual consiste en el conjunto de cooperación, intercambio, poder y conflictos que se establece en el interior de la familia, entorno a la división de trabajo y la toma de decisiones (Torres et al., 2008), y puede ser provocada por la ausencia de los padres, además de la temprana exposición a los medios de comunicación, como la televisión, internet, etc., que en algunos casos generan emociones negativas. El problema surge cuando no se cumplen normas de convivencia claras que promuevan el desarrollo personal del niño.

Se puede observar la situación de vulnerabilidad en el AAHH Pando, ubicado en el distrito de San Miguel, en el cual se encuentra la institución educativa 172 “José Luis Bustamante y Rivero”. Según los resultados de un análisis realizado, a los estudiantes de la institución, por la DEMUNA, se identificaron diferentes problemáticas, como: violencia familiar, inadecuada convivencia escolar, abandono familiar, baja autoestima, hacinamiento y atraso escolar (DEMUNA, 2017).

Ante este marco social, el papel de la educación socioemocional es esencial para que el niño se dote de capacidades que le ayuden enfrentar las dificultades que se le presentan a diario.

Un “actuar bien” es conocer debidamente el origen y la naturaleza de sus emociones y poder controlarlas de manera positiva, constituyéndose las más importantes emociones en el hogar y en la escuela y aprender a establecer relaciones adecuadas en sus pensamientos y que se expresen en sus comportamientos, es decir, desarrollando la Inteligencia Emocional. (Sotil et al., 2008, p.58).

1.2. Problema principal

“Ausencia de talleres de **educación socioemocional** en niños de 5° de primaria de la I.E. 172 Bustamante y Rivero del distrito de San Miguel, lo cual propicia el incremento de casos de **Trastorno Opositorista Desafiante**”.

1.3. Problemas secundarios

Conflictos en las relaciones interpersonales durante la adolescencia debido a la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños de 5° de primaria de la I.E. 172 Bustamante y Rivero del distrito de San Miguel, lo cual propicia el incremento de casos de Trastorno Opositorista Desafiante.

Retraso escolar durante la etapa adolescente a causa de la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños de 5° de primaria de la I.E. 172 Bustamante y Rivero del distrito de San Miguel, lo cual propicia el incremento de casos de Trastorno Opositorista Desafiante.

2. Capítulo II

2.1. Justificación de la investigación

Las capacidades sociales y emocionales hacen posible que una persona sea capaz de superar los retos que impone el contexto en el que se desenvuelve.

Más que enseñarles conocimientos académicos, se debe dotar a los niños con competencias afectivas. Aquí el filósofo José Antonio Marina precisa: “... el

conocimiento es importante, pero son los sentimientos los que nos hacen felices o desgraciados” Privilegiar los sentimientos sobre el conocimiento académico. (Zubiría, 2006, p.39)

Como se puede observar dentro del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, en el Perú, la educación se ha enfocado en el desarrollo de las capacidades intelectuales, sin considerar que las capacidades emocionales también son necesarias en el desarrollo de la persona, debido a que permite comprender y gestionar las emociones.

En las últimas décadas, el concepto de Inteligencia emocional (IE) ha ganado mayor reconocimiento, dado que al poseer un nivel más alto de IE se obtienen estrategias y habilidades emocionales, para lidiar adecuadamente con las situaciones que se presentan a diario.

El riesgo de que no se implemente la educación socioemocional en el Perú como una competencia dentro del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, se verá reflejado en los reiterativos comportamientos inadecuados, para la convivencia, en niños y adolescentes. Según Bisquerra, la falta de control emocional podría desencadenar en problemas de conducta graves como la delincuencia, el alcoholismo o drogadicción a temprana edad.

Dentro del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular se pueden identificar indicios de algunas capacidades emocionales, desarrolladas en la primera competencia “Construye su identidad”, dentro del área de Personal social. Estas capacidades conforman solo un aspecto de la educación socioemocional, por lo que son insuficientes para asegurar el desarrollo de capacidades sociales y emocionales que ayuden al niño a afrontar situaciones de gran dificultad.

Tomando en consideración lo mencionado anteriormente, la implementación de la educación socioemocional es fundamental para el desarrollo personal del niño o adolescente, ya que provee la base para un aprendizaje seguro y positivo, y mejora la capacidad de los estudiantes para triunfar en el ámbito escolar, profesional y social. (Berger, 2018)

2.2. Objetivo principal

Advertir la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños de 5° de primaria de la I.E. 172 Bustamante y Rivero del distrito de San Miguel, lo cual propicia el incremento de casos de Trastorno Opositor Desafiante.

2.3. Objetivos secundarios

Indicar los conflictos en las relaciones interpersonales durante la adolescencia debido a la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños de 5° de primaria de la I.E. 172 Bustamante y Rivero del distrito de San Miguel, lo cual propicia el incremento de casos de Trastorno Opositor Desafiante.

Señalar el retraso escolar durante la etapa adolescente a causa de la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños de 5° de primaria de la I.E. 172 Bustamante y Rivero del distrito de San Miguel, lo cual propicia el incremento de casos de Trastorno Opositor Desafiante.

3. Capítulo III

3.1. Marco Teórico

3.1.1. Fundamentación de la educación socioemocional

3.1.1.1. Emociones

Mayormente las acciones y decisiones de una persona dependen de los sentimientos y pensamientos de igual manera. Los pensamientos se albergan en el intelecto y se generan principalmente a partir de la actividad del estudio; por otro lado, los sentimientos, anhelos y aspiraciones deben su existencia a la influencia de las emociones. (Belmonte, 2007)

Las emociones cumplen un rol fundamental en el desarrollo de la persona, debido a que, a diferencia de los pensamientos, no nos brindan ninguna señal

sobre lo que la persona esté pensando, “la mayoría de las emociones son señales que transmiten a la demás información sobre lo que está sucediendo *en nuestro interior*” (Ekman, 2008, p.72).

“Las emociones han terminado integrándose en el sistema nervioso en forma de tendencias innatas y automáticas” (Goleman, 1995, p.9). En este sentido, se manifiesta el predominio del corazón sobre la cabeza en situaciones de gran dificultad, puesto que las emociones son esenciales para superar este tipo de situaciones.

“Una emoción es un estado afectivo que experimentamos, una reacción subjetiva al ambiente que viene acompañada de cambios orgánicos, fisiológicos y endocrinos, de origen innato, influidos por la experiencia” (Interconsulting Bureau S.L., 2015, p.19)

Según Damasio (2005), las emociones se forman a base de simples reacciones que fomentan la supervivencia de un organismo, sin tener ninguna dificultad; y debido a esa razón, las emociones han podido subsistir a la evolución.

La emoción se caracteriza por ser una señal de cómo se encuentra la persona en su *interior*. Así también, se reconoce que la emoción se produce automáticamente a una velocidad de menos de un cuarto de segundo, de forma ajena a la consciencia; lo que lleva a que la emoción posea una cualidad fugaz y se desvanezca con la misma rapidez con la que apareció.

Origen y desarrollo de las emociones

Las reacciones en un encuentro interpersonal surgen a partir de los recursos emocionales empleados para afrontar una situación. En esencia, estas reacciones se generan de manera automática, debido a que las emociones se manifiestan como impulsos. La raíz etimológica de “emoción”, la cual responde también a esta afirmación, proviene del verbo latino “movere” (que se traduce como “moverse”) y el prefijo “-e”, y en conjunto forman el significado de “moverse hacia”; lo cual alude a que toda emoción conlleva a la realización de una acción. (Goleman, 1995)

Sobre el desarrollo de las emociones, se abarcan las teorías de la respuesta periférica, que hacen referencia a que las personas pueden reaccionar de manera inmediata o a través de respuestas corporales, y las teorías de activación inespecífica que suponen ideas de cómo surgen las emociones.

En una respuesta periférica, la reacción ante un evento puede ser inmediata, es decir un reflejo o una reacción fisiológica que se da por orden del sistema nervioso periférico. Un ejemplo sería, en el caso de un asalto, cuando una persona nota que alguien desconocido y sospechoso se acerca con rapidez, y por el miedo, se sostienen y esconden las pertenencias con la intención de que no sean robadas, o incluso la persona comienza a correr para escapar.

A través de las respuestas periféricas, también se pueden distinguir las emociones que experimenta una persona, ya que presentan un patrón que permite reconocerlas, como es en el caso de las expresiones faciales, en el cual una persona con el ceño fruncido demuestra molestia e incomodidad, la sudoración que demuestra que una persona está ansiosa, etc.

Al segundo grupo de teorías sobre el desarrollo de las emociones, según Davidoff (1989), se las conoce como teorías de la activación inespecífica y presentan ideas de como surgen las emociones en diferentes situaciones; la primera se refiere a que los eventos “activatorios” que retiran los sentimientos, la conducta expresiva y las reacciones fisiológicas; la segunda a que, las respuestas fisiológicas no corresponden a emociones particulares, porque se manifiestan de forma muy similar, es decir que una persona puede tener una misma reacción física ante diferentes eventos.

Además, las diferencias que las personas establecen entre algunos sentimientos se aprenden, basadas en cosas como la intensidad de la activación u en otras experiencias análogas o emociones ambiguas en relación a la aproximación o evitación de una situación.

a. Tipos de emociones

Emociones básicas

Según la teoría de Paul Ekman sobre las emociones, se reconocen seis primarias o básicas. Entre ellas, se tiene al miedo como una emoción que tiende a la protección pues se produce por la anticipación de una amenaza o peligro que produce ansiedad e incertidumbre. La sorpresa que se caracteriza por la reacción de sobresalto, asombro, desconcierto. Esta es muy transitoria y ayuda a tener una mejor orientación ante una situación. La aversión, o también conocida como “asco”, es una emoción que demuestra disgusto y genera rechazo del objeto que la origina. La ira demuestra rabia, enojo, resentimiento, irritabilidad e induce a la persona hacia la destrucción. La alegría, caracterizada por producirse debido a la diversión, euforia, gratificación y contento. Brinda una sensación de bienestar y seguridad y conlleva a la reproducción del suceso que nos ha provocado la emoción de alegría. La tristeza que motiva hacia una nueva reintegración personal y se caracteriza por la pena, soledad, pesimismo.

Emociones secundarias

A partir de las emociones básicas, surgen una o varias emociones secundarias como el optimismo, definido como la combinación de la esperanza y alegría; el desengaño, el cual surge de la mezcla de sorpresa y tristeza; el enfado que tiene menor intensidad que la ira y la ansiedad, siendo esta el resultado de la combinación de varias emociones, como: el miedo, la culpa, el interés, etc.

3.1.1.2. Consciencia emocional

La mayoría de personas no reconocen la aparición del impulso provocado por una conducta emocional, es decir que no son conscientes de la emoción provocada en una situación y eso impide que puedan tener algún control y sobrellevar esa emoción.

La consciencia emocional se refiere a la capacidad para tomar consciencia de las emociones propias y de las emociones de los demás. Abarca la habilidad para designar las emociones, así como, entender la relación entre las emociones y las diferentes situaciones que obedecen.

Dentro de la conciencia emocional, se pueden identificar una serie de aspectos, tales como tomar conciencia de las emociones, es decir, poder identificar con precisión los sentimientos y emociones. Incluso al momento de experimentar emociones múltiples, reconoce la incapacidad de contemplar los propios sentimientos por inatención selectiva. Otro aspecto consiste el dar nombre a las emociones a través del uso adecuado del vocabulario emocional para designar los fenómenos emocionales. También el comprender las emociones de quienes lo rodean y verse implicado empáticamente en sus vivencias emocionales; y la toma conciencia entre la relación entre emoción, cognición y comportamiento, es decir, que busca regular la interacción estos tres para lograr una reacción apropiada.

3.1.1.3. Educación familiar, escolar y de comunidad

Durante las etapas de formación de un individuo, la educación es esencial para su desarrollo, durante estas etapas se recibe influencia directa de los agentes de socialización.

Entre los principales agentes de socialización, se encuentra: la familia, el sistema educativo, los grupos de iguales y los medios de comunicación de masas.

La familia es el núcleo básico del desarrollo humano, su papel como agente socializador es fundamental en la formación de la autoestima y el desarrollo de la identidad personal. En el entorno familiar se llevan a cabo los procesos más significativos de socialización, debido al carácter cualitativo de su influencia. Durante este periodo, los padres interactúan con sus hijos en todo momento; y a pesar de no tener influencia directa sobre el desarrollo socioemocional de sus hijos, pueden influenciar indirectamente en la elección de ambientes extra familiares y en la calidad de la interacción familiar, como un elemento que promueve el sano desarrollo psicológico del niño. (Valdés, 2007).

En el sistema educativo, la escuela ha conseguido gran importancia como el principal agente de socialización secundario. Durante esta etapa, se obtienen las competencias necesarias para formar un rol social y se transmiten el tipo de

relaciones sociales que abarca los comportamientos referidos a la autoridad, competencia y cooperación. Además, el papel de la escuela ha logrado sustituir el rol de la familia, en muchos casos en los cuales los niños ingresan a un nido o guardería a muy temprana edad. En la escuela también se forman los grupos de iguales (grupos de amigos), en los cuales el proceso de socialización se produce entre dos individuos que se encuentran en el mismo plano y no existe una relación de autoridad.

Los medios de comunicación también se encuentran comprendidos dentro de los agentes de socialización, aunque tienen menor relevancia. Algunos de sus productos cumplen la función de promover la socialización y, por lo general, logran difundir valores, opiniones, etc. Además, se conoce que los medios de comunicación generan emociones positivas o negativas, y en gran parte el público asiste al cine o ve programas de televisión con el propósito de experimentar emociones. (Bisquerra & Gemma, 2003)

3.1.1.4. Proceso de culturización

Cada cultura se conforma por patrones de comportamiento adecuados para que un miembro forme parte de un grupo social, y de ese modo, los miembros que la conforman puedan vivir en armonía. La cultura es un fenómeno en constante movimiento, y se determina a través del contacto directo o indirecto con otras culturas y el desarrollo de la sociedad en el ámbito económico, ideológico y político.

Dentro de una cultura general subsisten subculturas, las cuáles se forman a partir de: La ubicación geográfica de un grupo social, las clases sociales a las que pertenecen, influencias religiosas, influencias políticas, grupos indígenas en situación de abandono, movimientos sociales, etc. Estas subculturas se identifican como grupos sociales.

En el proceso de culturalización se transmiten los aspectos de conforman la cultura (contenidos, símbolos, prácticas, normas, etc.), durante este proceso de apropiación

cultural, la cultura puede modificarse a causa de factores del entorno (socioeconómico, político y coyuntural).

3.1.1.5. Proceso de socialización

En esencia, el ser humano es un ser social, debido a un largo proceso que surgió a partir las relaciones humanas para el trabajo colectivo.

La socialización es un proceso necesario para ser miembro de la sociedad e inicia con la creación y producción de información social, la cual es base del desarrollo de un sistema social. Esta información convierte al individuo en una persona con conciencia y lo ayuda a formar parte de la sociedad. (Berríos, 2005)

Formar parte de la sociedad también implica adoptar una cultura común y participar activamente en la red de relaciones sociales. La naturaleza de estas relaciones se comprende en dos elementos: el desempeño de roles y el aprendizaje de esos roles.

A través de los diferentes roles que se desempeñe a lo largo de la vida, se identifican dos etapas en el proceso de socialización: La socialización primaria y secundaria.

Durante la etapa de la socialización primaria, los agentes socializadores son los grupos de carácter primario, en los cuales las relaciones predominantes son de la dimensión afectiva y emocional. La familia es el principal agente en esta etapa, puesto que filtra directa o indirectamente la información social que reciben los niños.

La socialización secundaria se inicia con la finalización de la socialización primaria, el individuo comienza a incorporarse a grupos de carácter más complejo, y descubre que el entorno familiar (de los padres) no es el único. En esta etapa, los agentes socializadores son las instituciones creadas por la sociedad, que garantizan la integración efectiva de las personas a la cultura predominante. (Sescovich, 2015).

3.1.1.6. Áreas del desarrollo del ser humano

Según Loli y Silva (2006), el desarrollo de una persona en sus 3 dimensiones: biopsicomotor, socioemocional y cognitivo, le brinda una formación integral y una estimulación autónoma para el máximo desarrollo de sus potencialidades, y de ese modo, pueda desenvolverse en el medio de manera exitosa.

Ante una nueva generación, la sociedad requiere de personas que posean capacidades y talentos, y velen por su bienestar sin desconectarse de la realidad.

A través de la educación, el individuo puede alcanzar el desarrollo de su identidad personal y social, así como, llevar a cabo actividades económicas y laborales que le permitan lograr proyectos de vida y aportar al desarrollo de su país. (Martínez, 2009).

Biopsicomotor

En la dimensión biopsicomotora, se abarca el desarrollo físico, psíquico y motriz. Esta dimensión requiere mayor atención en los primeros años de vida, por los sucesivos cambios que acontecen en esta dimensión.

En cuanto al desarrollo físico, la implicancia del cerebro se contempla en el proceso de mielinización que realizan las neuronas, el cual ayuda a la transmisión rápida y eficiente de los impulsos para mejorar la capacidad del niño al realizar actividades motoras. (Cruz & Maganto, 2004)

En el desarrollo psicomotor, se considera al cuerpo como una unidad capaz de pensar, sentir y actuar, y que se encuentra en constante interacción con el medio que lo rodea.

A través de la actividad psicomotriz y la intervención de facilitadores ambientales, los niños van construyendo su propia identidad. Es decir, el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento y su desarrollo va del acto del pensamiento. (Loli & Silva, 2006, p.30)

Cognitivo

En esta dimensión se comprenden las “habilidades duras”, relacionadas con el razonamiento. Según Puente (1998), a través de la adquisición de conocimientos se producen procesos mentales, conocidos como “cogniciones”, los cuales involucran representaciones, pensamientos, expectativas y percepciones.

La dimensión cognitiva se centra en la actividad intelectual y se forma a partir del estudio, dado que, mediante la obtención de conocimientos, el individuo aprende a adaptarse a su medio y puede afrontar diversos problemas.

Socioemocional

Los actos y decisiones importantes de la vida del ser humano se determinan en la dimensión emocional. Las habilidades sociales y emocionales permiten a una persona establezca relaciones armónicas con otros y pueda participar en modificaciones de su entorno y contribuir a su construcción. Las relaciones consigo mismo y con los demás brindan gran felicidad, puesto que estas relaciones se basan en el afecto que provenga del interior. (De la Torre, 1997).

Para afrontar diversos problemas, “las instituciones han reconocido que además de información y formación intelectual los niños y los adolescentes necesitan aprender otro tipo de habilidades no cognitivas”. (Fernández, P. & Extremera, N., 2005, p.63)

Goleman afirma que “En un sentido muy real, todos nosotros tenemos dos mentes, una mente que piensa y otra mente que siente, y estas dos formas fundamentales de conocimiento interactúan para construir nuestra vida mental.” (Goleman, 1995, p.12). En base a la existencia de dos mentes, se pueden identificar una inteligencia racional y una inteligencia emocional.

En el desarrollo de la inteligencia emocional se tiene como objetivo lograr que la mente racional trabaje en conjunto con la mente emocional, ya que los sentimientos son esenciales en el uso de la razón porque contribuyen en la toma de decisiones y orientan a la persona a sacar el máximo provecho de sus posibilidades.

Según el modelo presentado por Mayer y Salovey, las emociones contienen información sobre las relaciones, por lo que si la relación con una persona u objeto cambia, también lo harán las emociones hacia la persona y objeto.

La inteligencia emocional se refiere a la habilidad para reconocer la naturaleza de las emociones y su relación, utilizándolas en el razonamiento y en la resolución de problemas (Mayer & Salovey, 2001).

“El termino inteligencia emocional se refiere a la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los ajenos, de motivarnos y manejar bien la emociones, en nosotros mismos y en nuestras relaciones”. (Interconsulting Bureau S.L., 2015, p.38)

En la inteligencia emocional, se destacan las “capacidades blandas” sobre el coeficiente intelectual, cuando las habilidades como la autorregulación, empatía, entre otras, son más decisivas que las capacidades cognitivas.

3.1.1.7. Inteligencia emocional

Para afrontar diversos problemas, “las instituciones han reconocido que además de información y formación intelectual los niños y los adolescentes necesitan aprender otro tipo de habilidades no cognitivas”. (Fernández, P. & Extremera, N., 2005, p.63)

Goleman afirma que “En un sentido muy real, todos nosotros tenemos dos mentes, una mente que piensa y otra mente que siente, y estas dos formas fundamentales de conocimiento interactúan para construir nuestra vida mental.” (Goleman, 1995, p.12). En base a la existencia de dos mentes, se pueden identificar una inteligencia racional y una inteligencia emocional.

En el desarrollo de la inteligencia emocional se tiene como objetivo lograr que la mente racional trabaje en conjunto con la mente emocional, ya que los sentimientos son esenciales en el uso de la razón porque contribuyen en la toma de decisiones y orientan a la persona a sacar el máximo provecho de sus posibilidades.

Según el modelo presentado por Mayer y Salovey, las emociones contienen información sobre las relaciones, por lo que si la relación con una persona u objeto cambia, también lo harán las emociones hacia la persona y objeto.

La inteligencia emocional se refiere a la habilidad para reconocer la naturaleza de las emociones y su relación, utilizándolas en el razonamiento y en la resolución de problemas (Mayer & Salovey, 2001).

“El termino inteligencia emocional se refiere a la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los ajenos, de motivarnos y manejar bien la emociones, en nosotros mismos y en nuestras relaciones”. (Interconsulting Bureau S.L., 2015, p.38)

En la inteligencia emocional, se destacan las “capacidades blandas” sobre el coeficiente intelectual, cuando las habilidades como la autorregulación, empatía, entre otras, son más decisivas que las capacidades cognitivas.

Desarrollo de la inteligencia emocional

A diferencia del coeficiente intelectual, la inteligencia emocional se puede aprender y desarrollar a lo largo de la vida y no solo durante las primeras etapas de desarrollo. Esta se forma a partir de experiencias, por lo que las habilidades socioemocionales podrán seguir desarrollándose en el transcurso de la madurez.

Habilidades que intervienen en la inteligencia emocional

El modelo empleado por Mayer y Salovey divide a la inteligencia emocional en cuatro habilidades: La percepción, evaluación y expresión de las emociones; la emoción como medio para facilitar el pensamiento; la comprensión y análisis de las emociones y la regulación reflexiva de las emociones.

La percepción, evaluación y expresión de las emociones, hace referencia al grado en que un individuo pueda identificar sus propias emociones, así como los estados emocionales de otras personas. En esta habilidad se manejan las emociones para el desarrollo personal e interpersonal.

La emoción como medio para facilitar el pensamiento, es la habilidad que se refiere a la manera en como las emociones facilitan el pensamiento para dirigir la atención a la información relevante, se comprende la información emocional sobre las relaciones, transiciones de una emoción a otra y la información lingüística de las emociones. Los estados emocionales generan percepciones específicas de los problemas. Por ejemplo: la felicidad provoca un razonamiento inductivo.

La comprensión y análisis de las emociones, comprende la capacidad para designar y reconocer las emociones, así como las relaciones entre las emociones y las situaciones que obedecen. Esta habilidad aprovecha la información emocional y la direcciona para mejorar el pensamiento.

La regulación reflexiva de las emociones, incluye la capacidad para permanecer libre de prejuicios de los estados de ánimo, negativos o positivos. Esta habilidad permite regular las emociones, modera la emociones negativas es intensifica las positivas sin reprimir ni exagerar la información que transmiten.

Competencias emocionales según Daniel Goleman

La inteligencia emocional busca la combinación del afecto con la cognición, se centra en la colaboración entre la “cabeza” y el “corazón”. Goleman presenta cinco componentes de la inteligencia emocional. Estas se pueden dividir entre aptitudes personales y sociales.

Por un lado, las aptitudes personales se refieren a características de la personalidad propias de la persona que determinan el dominio de uno mismo, y comprende tres componentes. Uno de estos es el autoconocimiento, el cual consiste en reconocer lo que se siente en todo momento y emplearlo como orientación en la toma de decisiones. En este componente se consideran tres subcomponentes: la conciencia emocional, es decir, reconocer las emociones y sus efectos, la autoevaluación precisa, la cual busca conocer la fuerza límite y la confianza en uno mismo, o la certeza sobre el valor propio y sus capacidades. Otro componente es la autorregulación, la cual maneja las emociones con el fin de que faciliten la resolución

de un problema, y en la capacidad de recobrase de las tensiones emocionales. Este alberga cinco subcomponentes: el autocontrol que consiste en el manejo de las emociones e impulsos, la confiabilidad que ampara la normas con honestidad e integridad, la escrupulosidad la cual toma responsabilidad del desempeño personal, la adaptabilidad o tolerancia a los cambios y la innovación, la cual está libre de prejuicios sobre nuevos enfoques o ideas). El tercer componente es la motivación la cual es necesaria para avanzar y alcanzar los objetivos a pesar de las frustraciones o contratiempos. Este rubro abarca 4 subcomponentes: El afán de triunfo cuyo objetivo es el esfuerzo por mejorar o alcanzar un objetivo, el compromiso que toma responsabilidad de las metas de un grupo, la iniciativa que propone aprovechar las oportunidades y el optimismo que decide seguir un objetivo, a pesar de los obstáculos.

Por otro lado, las aptitudes sociales son habilidades que facilitan las relaciones con los demás y comprenden dos componentes: La empatía y las habilidades sociales. A través de la empatía, la persona es capaz de percibir los sentimientos de los demás. Este componente logra que el sujeto pueda cultivar afinidad con quienes lo rodean. Se pueden reconocer 5 subcomponentes: comprender a los demás, es decir, percibir los sentimientos y se involucra en la preocupación del otro, ayudar a los demás a desarrollarse, el cual percibe las necesidades de desarrollo de otras personas y fomenta sus aptitudes, orientación hacia el servicio, que anticipa, identifica y satisface las necesidades del cliente, aprovechar la diversidad para cultivar oportunidades a través de diferentes personas y la Conciencia política, la cual analiza las corrientes emocionales en un grupo y sus relaciones de poder. Las habilidades sociales permiten manejar las emociones en una relación para interpretar la situación. Estas habilidades facilitan la interacción entre personas al momento de persuadir, dirigir, negociar, resolver conflictos, cooperar y trabajar en equipo. Se reconocen ocho subcomponentes: Influencia, la cual consiste en tácticas para la persuasión, la comunicación, es decir, que escucha abiertamente y transmite mensajes claros, manejo de conflictos, el cual ayuda a resolver desacuerdos, liderazgo o capacidad para guiar a grupos o individuos, catalizador de cambio, en otras palabras, se maneja el cambio, el establecimiento de vínculos, que fomenta las

relaciones interpersonales, colaboración y cooperación o trabajar en equipo para alcanzar metas, y habilidades de equipo, que busca conseguir sinergia grupal para alcanzar metas. (Interconsulting Bureau S.L., 2015)

3.1.1.8. La Educación socioemocional

Tradicionalmente, el sector educativo se ha enfocado en el desarrollo del aspecto intelectual de la persona, es decir, en la adquisición de conocimientos para un óptimo desenvolvimiento en el entorno. Este enfoque ha apartado otro aspecto importante para el desarrollo integral de la persona: el aspecto emocional.

En la actualidad, se reconoce que el aspecto cognitivo debe complementarse con el aspecto emocional para el desarrollo de una personalidad integral; debido a que la sociedad es funcional y se necesitan de ciertas habilidades para poder interactuar en ella. Para la formación de estas habilidades, es necesaria la implementación de una educación socioemocional.

La educación socioemocional cumple el propósito de formar personas competentes para desenvolverse en el entorno, brindándoles herramientas para afrontar situaciones adversas, y reforzando sus habilidades emocionales.

Bisquerra define la educación emocional como: “*proceso educativo, continuo y permanente*, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social.” (Fuente: BISQUERRA, Rafael, (s.f.). Rafael Bisquerra Alzina. Cataluña, España: Inteligencia Emocional. <http://www.rafaelbisquerra.com/es/educacion-emocional.html>)

Objetivos

Entre los objetivos principales de la educación emocional se encuentran: adquirir conocimientos sobre las emociones para luego poder identificar las emociones propias y de los demás, también es importante desarrollar la habilidad para el control de las emociones y ser capaz de prevenir los efectos dañinos de las emociones negativas. También se busca desarrollar la habilidad para incentivar emociones positivas que puedan mejorar el estado de ánimo, desarrollar una mayor competencia emocional, desarrollar la automotivación, adoptar una actitud positiva frente a la vida y aprender a fluir. (Fuente: BISQUERRA, Rafael, (s.f.). Rafael Bisquerra Alzina. Cataluña, España: Inteligencia Emocional. <http://www.rafaelbisquerra.com/es/educacion-emocional.html>)

Contenido

La educación socioemocional involucra aprender una serie de habilidades necesarias para llevar una vida de bienestar plena. Los contenidos de la educación socioemocional tienen el propósito de cumplir los objetivos mencionados en anteriormente. Se identifican 4 componentes necesarios para un buen programa de educación emocional: dinámica de grupos, negociar soluciones, la conexión personal y el análisis social.

La dinámica de grupos es la habilidad para ser líder y guiar a un grupo de personas a través de la colaboración y coordinación.

Negociar soluciones consiste en prevenir y solucionar conflictos. Ser mediador.

La conexión personal se da a través de la empatía, se facilitan los encuentros con otras personas (amigos, familia, etc.).

El análisis social es el poder detectar y comprender los sentimientos, motivaciones y preocupaciones de los demás.

El papel de las instituciones educativas en la educación socioemocional

La escuela es el principal agente formador, después de los padres, ya que en ella se desarrolla gran parte de la vida social y emocional. Es importante que tenga como objetivo la transmisión de conocimientos, de igual forma que con el desarrollo de los aspectos individuales y sociales del alumno.

La mayoría de conflictos que se presentan en la vida, se establecen en la interacción entre personas en la escuela. En algunos casos, los profesores quedan involucrados en problemas difíciles de afrontar y que se apartan del contexto escolar (violencia fuera de la escuela, casos de maltrato, etc.), dado que no han sido formados para afrontar ese tipo de situaciones.

Ante este marco, es esencial la implementación del aprendizaje socioemocional, así como crear las condiciones para su aplicación.

Elias, Hunter y Kriss destacan tres condiciones para desarrollar el aprendizaje socioemocional en las escuelas: la escuela como comunidad de aprendizaje, la formación de profesores y personal administrativo para construir un aprendizaje socioemocional y un papel activo por parte de los padres. (Vivas, M., 2003)

La escuela como comunidad de aprendizaje, fomenta la colaboración y el “no culpar” como principios necesarios para formar un clima escolar positivo, en el cual todos los miembros de la escuela trabajen en conjunto para lograr los objetivos. Escuelas que se centran en las relaciones y los procesos sociales para un aprendizaje significativo para la vida del alumno.

En la formación de profesores y personal administrativo para construir un aprendizaje socioemocional, tanto maestros como miembros administrativos interactúan con los alumnos diariamente, por lo que es necesario que reciban una formación socioemocional. En especial, los profesores quienes interactúan directamente con los estudiantes y deben contar con habilidades para relacionarse con sus alumnos en diversas circunstancias. El compromiso del docente con el desarrollo emocional debe estar presente durante todas las etapas del proceso educativo.

Es importante que los padres tengan un papel activo en la educación socioemocional de sus hijos, ya que ellos tienen un rol importante, tanto en el desarrollo académico, como en el emocional. Las escuelas para padres podrían contribuir a su formación.

3.1.1.9. Educación emocional desde la pedagogía

En el ámbito de la pedagogía, diversos expertos respaldan la inclusión de la educación socioemocional, para promover una relación de sentimiento y emociones en la formación de conocimientos necesarios para convivir en sociedad.

Flórez Ochoa (citado por Vivas & Flórez, 2007) propone “*la universalidad, la autonomía, la inteligencia y la diversidad integrada* como las dimensiones que le dan dirección y contenido a los procesos formativos”. El desarrollo de estas dimensiones en el proceso formativo brindará a los alumnos la capacidad para tomar una dirección inteligente en su vida, reconociendo con igualdad y dignidad a sus semejantes.

Dentro de la pedagogía se reconocen diez principios. Entre ellas figura el afecto, que busca Integrar lo cognitivo con lo afectivo facilita y propicia el aprendizaje para la formación de los alumnos. La experiencia natural, que, en conjunto con la nueva información, produce que el aprendizaje sea significativo. El entorno de aprendizaje, que contextualiza la humanización del individuo, la cual se da por su relación con la interacción entre el entorno natural y sociocultural. El desarrollo progresivo, el cual consiste en formación como un proceso constructivo, interior, progresivo y diferenciado, que se desarrolla en el interior para el cultivo de la razón y la sensibilidad. La actividad, que consiste en el origen del aprendizaje pues estudiante aprende actuando reflexivamente sobre la vida, conocimientos y valores. El buen maestro, quien es un factor de desarrollo para alumno pues su presencia ayuda a elevar el potencial del alumno, brindándole posibilidades para superarse. La enseñanza lúdica, que rescata el principio de exploración o curiosidad en el aprendizaje a través del juego como principio didáctico para facilitar el aprendizaje y

se aleja de las consecuencias serias, propias de la enseñanza cognitiva tradicional. La individualización de la enseñanza, la cual indica que cada alumno es único y presenta, no solo diferencias físicas, sino también en su personalidad, experiencias, etc. Además, el docente debe considerar estas diferencias y respetarlas. El antiautoritarismo, el cual se enfoca en el cogobierno y al desarrollo de la inteligencia y autonomía del estudiante a través de la participación activa. El desarrollo grupal pues fomenta un estímulo de apoyo y crítica mutua para el desarrollo moral e intelectual de los alumnos.

Justificación de la educación emocional

La educación emocional se justifica distintos aspectos. Se tiene la justificación desde la propia finalidad de la educación, desde el análisis de las necesidades sociales, desde desarrollo de las investigaciones en el campo de la neurología y la psicología, desde el reconocimiento de los factores afectivos y motivacionales en el proceso de aprendizaje, desde el avance de las tecnologías de la información y la comunicación y, finalmente, desde los resultados del proceso educativo:

Desarrollo del manejo emocional

A través del conocimiento y manejo de las emociones, la persona puede brindar una mejor respuesta cognitiva y práctica al momento de tomar decisiones; por ello, es esencial poner en prácticas estas capacidades emocionales para que se conviertan en hábitos.

3.1.1.10. Aporte de la neurociencia a la educación emocional

Según Campos (2010) es esencial que, para la innovación pedagógica y transformación de los sistemas de educación, los agentes educativos conozcan y comprendan como aprende el cerebro, de qué manera procesa información, controla

emociones, sentimientos, estados conductuales, y la fragilidad que presenta ante determinados estímulos.

Así mismo, se reconoce que el cerebro es el único órgano del cuerpo humano con la capacidad de aprender y enseñarse a sí mismo; y también es el órgano en el cual se desarrollan todas las habilidades cognitivas y emocionales.

A pesar de la diversidad de corrientes pedagógicas, el proceso que se lleva a cabo en todos los contextos es el de “enseñanza-aprendizaje”, en el cual se desarrollan capacidades y habilidades, producto de un cerebro en constante aprendizaje.

La Neuroeducación surge como una nueva línea de pensamiento y acción que busca la unión entre la pedagogía, psicología cognitiva y las neurociencias. (Campos, 2010)

Las emociones y el cerebro

Después de siglos, se ha aceptado que el cerebro no es el encargado solo de las funciones mentales, sino también de las emociones, precisamente porque existen áreas del cerebro relacionadas directamente con el origen y desarrollo de las emociones.

Las emociones no se desarrollan como un proceso independiente del cerebro, por el contrario, estas surgen como resultado de múltiples mecanismos cerebrales que pueden ser diferentes, dependiendo de la emoción. (Belmonte, 2007)

En muchos casos, el desborde de emociones obstaculiza el pensamiento, es decir que, si se incrementa la intensidad del sentimiento, este domina la mente racional. De esta manera, se puede decir que existe una relación en el control emocional y el control racional, y que las emociones cumplen un papel importante en las decisiones racionales.

Áreas del cerebro involucradas con las emociones

La introducción de la neuroeducación en el aprendizaje es fundamental para que los niños comprendan como funciona su cerebro y de ese modo, tomen conciencia de su proceso de aprendizaje y aprendan que se pueden cambiar los hábitos, especialmente aquellos hábitos que perjudiquen su desarrollo. (Castillo, 2015)

Según el programa “MindUp”, se desarrolla una introducción a la neuroeducación, presentando 3 partes del cerebro que influyen en la manera de reaccionar de una persona, frente a una situación. De estas tres partes, la corteza prefrontal (parte del lóbulo frontal) se encarga de las decisiones racionales y recibe información de la mayoría de las estructuras del cerebro (Vázquez, 2008). En segundo lugar, se encuentra la amígdala, la cual recibe información de todas las modalidades sensoriales y es responsable de las reacciones emocionales, también avisa al cerebro sobre los estados de ánimo e incluso envía señales alerta, si es necesario.

Por último, se presenta el hipocampo, el cual almacena los recuerdos y por medio de sus conexiones envía y recibe información de otras áreas relacionadas a las emociones; se relaciona mayormente con el aprendizaje y la memoria. (Soriano, 2014).

3.1.1.11. El uso de la respiración para el manejo emocional

En situaciones de estrés, malestar o ansiedad es necesario el poder contar con técnicas de relajación y respiración que contrarresten los efectos negativos de esas situaciones. En cuanto a la respiración, se puede considerar como un soplo vital que ayuda al autocontrol emocional y consiste en el intercambio de gases que permite el ingreso del oxígeno al cuerpo y la expulsión de los gases generados por la combustión. Sin embargo, esta técnica no suele emplearse apropiadamente y podría resultar dañina para la salud, por proporcionar un aporte insuficiente de oxígeno al organismo. (Chóliz, s.f.)

“Brain breaks”

Debido a la carga emocional y agotamiento mental que se suele experimentar por las largas jornadas de estudio o trabajo, es importante que la persona le dé un descanso a su cerebro, que dedique un corto período de tiempo para cambiar la rutina y dejar de recibir información. Además, el cerebro está conectado a la novedad y está constantemente prestando atención a los cambios del entorno.

Al tomar un “brain break”, el cerebro se despeja y es capaz de encontrar la solución a problemas y ver la situación desde otra perspectiva, y también comienza un nuevo proceso para recibir información. (Desautels, 2016)

Prácticas para la atención y concentración

Las prácticas para la atención y concentración son ejercicios para silenciar los pensamientos distractores de la mente, precisamente porque este tipo de pensamientos pueden distorsionar la percepción que se tiene de la realidad.

Por ello, cuando la mente está tranquila y enfocada es posible prestar atención al momento en todos los sentidos. Además, estudios demuestran que cuando la mente se encuentra en calma se despierta el sistema nervioso parasimpático, el cual reduce la probabilidad de ritmos cardíacos y aumento de la presión.

Debido a que se despejan los pensamientos y se aprende a controlar las emociones, es posible experimentar situaciones con una amplia variedad de posibilidades.

3.1.1.12. Propuesta en el desarrollo de la personalidad

La importancia del desarrollo de la personalidad recae en gran parte en la manera cómo se desenvuelve la en la sociedad, cuan consciente es de su entorno.

Pedro Ortiz Cabanillas (2009) define la información social como "la estructura supraindividual cuya actividad es el modelo de desarrollo de un sistema social". Lo que quiere decir es que, mediante un proceso cinético, la información de cada individuo haya dado origen al sistema social, y que ahora este individuo contribuye a mejorar la estructura de este sistema social. Entonces, la información social se

encuentra codificada cinéticamente en el cerebro del ser humano desde que nace, dentro de una determinada comunidad.

Es debido a estos procesos cinéticos, que relacionan al ser humano con la sociedad, que cada psiquismo (caracteres psíquicos de un individuo) humano modifica la información social en su corteza cerebral, permitiendo así que se convierta en información psíquica, con una base social. Este tipo de información, sería información psíquica consciente, puesto que también existe la información psíquica inconsciente que el ser humano posee desde su existencia.

Cuando el cerebro de cada individuo codifica la información en la memoria neocortical, esta (la información codificada) le servirá de modelo de desarrollo de su vida, es decir que será reestructurado cinéticamente como su personalidad única, la cual le pertenecerá hasta su muerte.

La personalidad tiene 5 niveles de organización, en los cuales la información esta almacenada según el nivel al que pertenezcan. Existen las formas de información genética, metabólica, funciona, psíquica inconsciente y psíquica consciente, y los niveles en los que se almacenan según su tipo, son: psíquico-neocortical, psíquico-paleocortical, neural-orgánico, metabólico-tisular y genético-celular.

Por lo tanto, se puede decir que el sistema social se originó por la actividad psíquica consciente del individuo, y que, a partir de la existencia de este sistema social, los individuos se incorporan al sistema con el fin de contribuir a su mejora; es decir que cada personalidad ya no da origen a un sistema, sino que se acopla a él, ya que es soporte de la estructura del sistema.

3.1.2. Trastornos en el desarrollo socioemocional

3.1.2.1. Trastornos mentales

Según la OMS (2013), la salud mental es una parte integral de la salud y el bienestar de la persona, y puede verse afectada por diversos factores externos, que en su mayoría son factores socioeconómicos. Es conveniente abordar, a tiempo, estos

factores de riesgo a modo de prevenir futuros problemas en la salud mental, que podrían resultar en el desarrollo de trastornos mentales.

Diversas investigaciones afirman que los trastornos mentales son el resultado de la interacción de procesos de desarrollo, biológicos, sociales y ambientales. (NIMH, 2017)

Definición

La DSM-IV define a los trastornos mentales como síndromes o patrones de comportamiento o psicológicos de significancia clínica, que suelen estar asociados a un malestar, a una discapacidad o a un riesgo de gran probabilidad de muerte o sufrir dolor, discapacidad o pérdida de libertad. Del mismo modo, afirma que la causa del trastorno debe considerarse como la manifestación de una disfunción comportamental, psicológica o biológica. (First, M., 2001)

En muchos casos, se suelen confundir los comportamientos inapropiados o agresivos como si fuesen trastornos mentales, sin embargo, los comportamientos desviados o conflictos entre la persona y la sociedad, no deben considerarse trastornos, a menos que sean síntomas de una disfunción.

Origen

El estado de la salud mental, al igual que, el desarrollo de trastornos mentales se determina mayormente por factores del entorno, como: el nivel de vida, condiciones laborales, situación económica, apoyo de la comunidad, entre otros; y también por los rasgos individuales de la persona relacionados a las capacidades sociales y emocionales actuar e interactuar en la sociedad.

La probabilidad de desarrollar algún trastorno mental se acrecienta en las poblaciones vulnerables, ya que están expuestas a diversas adversidades (pobreza, enfermedades crónicas, violencia, abandono, etc.). No obstante, la exposición a

estas adversidades a temprana edad son factores de riesgos que se pueden prevenir.

Por otro lado, es importante mencionar que gran parte de los trastornos mentales pueden influir en el desarrollo de enfermedades físicas, debido a que el sistema inmunológico se ve afectado por el estado de la salud mental. De la misma manera, los trastornos mentales también influyen en el incremento de las tasas de discapacidad y mortalidad.

Tipos

En el DSM-IV, los trastornos mentales son clasificados por tipo según los rasgos que los definen, y están agrupados en 16 clases diagnósticas principales y una clase a parte que se refiere a otros problemas que pueden requerir de atención clínica. Así mismo, el manual DSM-IV cuenta con una clasificación multiaxial que engloba los tipos de trastornos en 5 ejes.

El primer eje alude al grupo de los trastornos clínicos y otros problemas que pueden ser objeto de atención clínica; en el segundo eje, se encuentran los trastornos de personalidad y retraso mental; el tercer eje concierne a las enfermedades médicas, las cuales pueden servir de base para comprender y abordar trastornos en el sujeto; el cuarto eje incluye a los problemas psicosociales y ambientales; y el quinto y último eje abarca la evaluación de la actividad global. (First, M., 2001)

De acuerdo a la presente investigación, se considera necesario distinguir solo la clasificación del primer eje, ya que dentro del grupo de los trastornos clínicos se albergan los trastornos de inicio en la infancia, la niñez o la adolescencia y dentro de este conjunto se encuentran los trastornos por déficit de atención y comportamiento perturbador, donde se ubica el trastorno opositorista desafiante (TOD); el cual es parte central en la investigación.

3.1.2.2. Trastorno Opositorista Desafiante – TOD

El Trastorno Opositor Desafiante o TOD se caracteriza por un patrón de comportamiento negativista, hostil y desafiante hacia el orden establecido por adultos del entorno (Osorio, 2015). Se suele presentar con mayor frecuencia en niños de 8 años, aunque también se puede observar en preadolescentes o adolescentes que se muestren desafiantes, provocadores y discutidores que pierden fácilmente el control.

Los niños diagnosticados con este trastorno son irrespetuosos y se apresuran a culpar a otros por sus acciones; esta actitud afecta la convivencia del niño en sus relaciones interpersonales, así como su rendimiento escolar.

La frecuencia con la que se presenta este trastorno va desde 2 a 16 casos en niños, y en el caso de los adolescentes, en un grupo de 100, es más probable que afecte a jóvenes de familias en un estado socioeconómico bajo. También se suele presentar durante la pubertad, ya que es una etapa de conflictos en la cual los individuos no son niños o adolescentes, y presentan cambios en su cuerpo que generan un efecto de incertidumbre y angustia en ellos. (Osorio, 2015)

Síntomas

Entre los síntomas más frecuentes en este trastorno, se reconoce la actitud desobediente en la escuela y en el hogar, la falta de control de temperamento, rebeldía, el culpar a otros por las faltas que la persona responsable haya causado, la intención de molestar o hacer enfadar a los demás. El problema se agrava cuando esas reacciones negativa e impulsos afectan sus habilidades para relacionarse con otros, ya que podrían desarrollarse otros trastornos. (Garber, s.f.)

Según la guía clínica para el TOD, los síntomas del trastorno pueden surgir a partir de eventos traumáticos, defensa contra un sentimiento de incapacidad, pérdida de autoestima o tendencia de sumisión; así también, la aparición de este trastorno puede darse debido a factores heredados de tipo neurofisiológico, psicofisiológico y bioquímico o factores relacionados al aprendizaje, ya que las actitudes negativas

también se pueden aprender observando comportamientos inadecuados de personas con autoridad.

Tratamiento

Principalmente, el tratamiento de este trastorno consiste en psicoterapia individual, familiar y grupal, e implica trabajar con los niños o adolescentes en conjunto con sus padres.

En la psicoterapia individual se suele utilizar un enfoque cognitivo conductual que aumente la capacidad para resolver problemas y mejore sus habilidades de comunicación y control de ira. A diferencia de este método, en la terapia familiar se promueven cambios en la familia que fomenten la integración de los miembros de la familia y mejore su comunicación. (Vásquez, J. & Fera, M. & Palacios, L. & De La Peña, F., 2010)

Otro método es la terapia grupal, la cual se lleva a cabo entre un grupo de niños o adolescentes de la misma edad y se centra en el desarrollo de habilidades sociales e interpersonales.

Un último método empleado, aunque no es recomendable, es el uso de psicofármacos, que se podría considerar ante la presencia de varios trastornos y solo en caso de que las psicoterapias no tengan resultados.

3.1.2.3. Estudio de casos de TOD

En este apartado se presenta el análisis de 2 casos de Trastorno Opositor desafiante.

Las imágenes de Juan

Este caso de trastorno opositor desafiante se llevó a cabo en el ámbito escolar, en el cual el sujeto de estudio fue un estudiante de 13 años que estaba por cursar el primer año de la etapa secundaria, llamado Juan C.

En este estudio se observó que el estudiante tenía dificultades en el aprendizaje y graves problemas de relaciones sociales, por lo que se intentó mejorar los niveles de atención en las tareas, lograr un incremento de autonomía e incorporar comportamientos adecuados para la solución de conflictos.

El tratamiento se basó en “arteterapia”, básicamente con el propósito de fomentar la expresión de las emociones, ya que este tipo de terapia parece ser efectivo si está dirigido a la emergencia de las emociones y al incremento de conciencia de los sentimientos.

Otro motivo para optar por la “arteterapia” antes que otro tipo de terapia, se debió a que Juan presentaba dificultades para la expresión verbal y niveles muy bajos de lectoescritura y cálculo; por ello, se decidió que la terapia se desarrolle en la expresión gráfica. Mediante este método, se intentó lograr que Juan encuentre vías adecuadas de comunicación y, de ese modo, encontrar soluciones negociadas a los conflictos. (Boyano, 2013)

Caso de intervención cognitivo conductual en situación de TOD

En este caso se estudia a una niña de 12 años diagnosticada con TOD, a la que se le puso el nombre de Rocío en el informe. Rocío demostraba conductas agresivas verbales y físicas, en el entorno escolar, familiar y social, propias de una persona que ha estado expuesta a diversas adversidades desde muy corta edad.

La intervención se llevó a cabo junto a la madre y el centro de estudios, y se realizaron actividades cognitivo conductuales, como: técnicas de relajación, autocontrol, resolución de problemas, meditación familiar, etc. Además, se trabajó la motivación frente al tratamiento, ya que Rocío se había negado a trabajar con otros profesionales, se buscó que Rocío vea al terapeuta como una imagen empática y cercana.

Los resultados de la intervención fueron positivos y lograron una mejoría en el comportamiento y la interacción social. (Rizo, 2014)

3.1.3. Relación entre la educación socioemocional y el Trastorno Opositor Desafiante

3.1.3.1. El rol de la educación socioemocional en casos de Trastorno Opositor Desafiante

La educación socioemocional tiene un rol importante en desarrollo de habilidades y capacidades que ayuden a los niños a afrontar las diferentes situaciones adversas que se presenten; así mismo, cumple un rol preventivo, ya que, mediante el desarrollo de la inteligencia emocional, se incrementa el nivel de conciencia de los niños y disminuye a la probabilidad de que sufran alguna especie de trastorno o problema de salud mental. Especialmente en el caso de Trastorno Opositor Desafiante, ya que es un trastorno de comportamiento perturbador que se caracteriza por el descontrol de emociones y conductas agresivas, y puede prevenirse si se desarrollan capacidades socioemocionales.

3.1.4. La educación socioemocional en niños de 11 y 12 años de la Institución educativa 172 Bustamante y Rivero

3.1.4.1. Desarrollo emocional en la pre-adolescencia

La etapa preadolescente es una etapa de búsqueda para la consolidación de la personalidad, en la cual se debe reforzar el desarrollo emocional por los cambios difíciles físicos y emocionales que deben sobrellevar los preadolescentes.

Por otro lado, también se debe tomar en cuenta los cambios en las dinámicas de convivencia e interacción social y familiar en las últimas décadas, ya que estos cambios propician desencuentros interpersonales y otros problemas que implican al contexto educativo (fracaso escolar, dificultad en el aprendizaje).

Un factor determinante de los cambios emocionales en esta etapa, es la prevalencia de la amígdala sobre la corteza cerebral en la toma de decisiones, puesto que influye al momento de tomar decisiones y resolver problemas, están son tomadas por impulso y por consecuencia se malinterpretan las señales sociales y emocionales, se generan conflictos, etc.

La educación social y emocional en esta etapa es esencial para fomentar la consciencia emocional, y de ese modo, los preadolescentes sean conscientes de sí mismos y también responsables de sus actos.

3.1.4.2. Situación actual en el desarrollo de la educación socioemocional

Durante el año 2017 se realizaron algunas actividades de educación socioemocional en la institución educativa por parte de practicantes de universidad de las carreras de educación y psicología, Se realizaron una serie de dinámicas y actividades que sirvieron para observar el desenvolvimiento de los niños y también para monitorear su progreso.

Así también, la DEMUNA (por parte de la Municipalidad de San Miguel) realizó un estudio sobre los problemas que pueden presentar los niños de esta institución, que según su informe fueron: violencia familiar, hacinamiento, atraso escolar, abandono familiar, baja autoestima e inadecuada convivencia escolar.

3.1.5. Diseño de una imagen de marca como herramienta para combatir la ausencia de educación socioemocional en colegios

3.1.5.1. Branding

El diseño de marca tiene sus orígenes en un punto de la historia, en donde los seres no podían identificar el valor que brindaba, era más bien considerado una práctica para marcar un objeto e indicar pertenencia a un grupo. Sin embargo, en la actualidad, el valor de una marca es latamente reconocido ya que no solo indica la pertenencia a algo, sino también representa un conjunto de valores que definen su carácter y funciona como una promesa al público.

En el diseño de una imagen de marca se emplea esencialmente para promocionar un producto o servicio, y para lograrlo algunas marcas buscan crear una conexión emocional con su público objetivo para conseguir una relación con el cliente y este escoja una marca antes que otras. Por ello, el proceso de creación de marca es

considerado vital para el éxito de un nuevo producto, servicio o empresa. (Slade-Brooking, 2016)

3.1.5.2. Beneficios del diseño de marca

Entre los principales beneficios que brinda la creación de una marca, se encuentra la popularidad y la lealtad que se puede genera por parte de los consumidores, es decir, que una marca será escogida si logra un alto reconocimiento sobre otras marcas. Este reconocimiento puede conseguirse si la marca logra una buena reputación en el mercado tras asegurarse de satisfacer continuamente las expectativas del cliente.

Otro factor importante es la diferenciación como medio para lograr que el consumidor escoja una marca sobre la competencia, por ello los valores y la personalidad de la marca son variables que se deben considerara en su creación.

Nicholas Ind, citado por Slade-Brooking (2016, p.14) afirma que “La función principal de las marcas es reducir nuestra preocupación al tomar decisiones. Cuanto más sentimos que sabemos sobre un producto, menos preocupados estamos”.

3.1.5.3. Diseño de personajes

En el desarrollo de una pieza audiovisual, es esencial tener en claro el diseño de los personajes, sea el caso de una animación 2d, deben considerarse sus características físicas y personalidad para que sea adecuado y logre transmitir el mensaje del video. (Forno, 2017)

Para el diseño de personajes, Aaron Blaise da a conocer 7 pasos para la creación de un personaje desde cero. El primer paso consiste en realizar una investigación sobre el sujeto en el cual se va a basar el personaje, en caso sea un animal, la investigación puede comenzar por observar al sujeto de estudio en su hábitat para analizar su comportamiento y observar sus movimientos, y luego esbozar los

primeros bocetos que servirán para la creación del personaje. Como segundo paso, es fundamental conocer su anatomía y tener un pleno conocimiento de ella para poder dibujar al personaje desde cualquier posición o ángulo.

Siguiendo los pasos, un paso fundamental antes de continuar es notar que los personajes tengan relación con la historia y pertenezcan a ese universo, por ello se debe comprender el rol del personaje en la historia, incluso si es un personaje que cumple un papel pequeño en la animación, es importante reconocer las motivaciones y sentimientos del personaje.

Teniendo en claro todos los conocimientos sobre su anatomía, personalidad y el rol que cumple en la historia, llega el momento de realizar bocetos de poses características del personaje, para ello se debe tomar en cuenta que el primer boceto no es el definitivo, ya que el proceso puede requerir de varios dibujos antes definir la apariencia del personaje.

Con la base del diseño del personaje, se puede comenzar a dibujar expresiones y model sheets, así como poses claves del personaje que permitirán verlo en acción y tener una visión inicial de las pantallas del video animado. Y, por último, en base a los últimos dibujos de sus poses, crear pequeñas animaciones del personaje antes de comenzar con la producción del video. (Amidi, 2017)

3.1.5.4. Descripción de dinámica

En el desarrollo de dinámicas grupales, el principal componente no es el número de miembros que lo conforman sino la interacción entre los miembros del grupo. Por definición, la dinámica de grupos es una disciplina científica de las ciencias sociales centrada en la relación de los individuos y la confluencia de fuerzas que actúan dentro del grupo. (Fernández, 2005) Estas fuerzas engloban el aspecto dinámico del grupo, como pueden ser el movimiento, la acción, el cambio, la interacción, etc.

En suma, se puede decir que la dinámica de grupo se enfoca en los factores que afectan la conducta del grupo, como si el grupo fuese una sola entidad, ya que de

esa nueva entidad surge el conocimiento y la comprensión de cada aspecto que concierna al grupo.

Definición de grupo

El concepto de grupo se suele emplear para referirse a conjuntos de características dispares. Incluso en el campo de la psicología, se identifica a los grupos como conjuntos de personas que reúnen pocos requisitos. Según Delgado (2011) los grupos son un conjunto de personas que se unen para alcanzar metas en común y desarrollar actividades con ese mismo propósito.

Los grupos también se pueden considerar como espacios sociales donde interactúan individuos y también se encuentran diferencias en las realidades de los miembros del grupo.

3.1.5.5. El componente lúdico en el aprendizaje

Durante la enseñanza- aprendizaje es necesario que los profesores cuenten con recursos que incentiven la transmisión de contenidos y la puesta en práctica de los mismos, como, por ejemplo: el juego.

El juego siempre ha sido considerado un método de enseñanza que promueve una actitud constructivista e investigadora, también aporta al disfrute de la vida, el enriquecimiento en las relaciones sociales, al aprendizaje y fomenta un ambiente de convivencia con otros. (Sánchez, 2008).

Así mismo, el juego satisface la necesidad de movimiento en los niños y les permite lograr una comprensión progresiva del entorno; incluso cuando, el movimiento y el juego se trabajan en conjunto, dan forma al sistema nervioso, lo cual contribuye al desarrollo físico de los niños.

3.2. Estado del Arte

3.2.1. Antecedentes Nacionales

Proyecto “Lista Semilla”

Por años, dentro del sistema educativo, las habilidades cognitivas han tenido mayor relevancia. Estas habilidades son necesarias para adquirir conocimientos, los cuales serán útiles para resolver problemas con metas y objetivos concretos. Por otro lado, existen diversos problemas relacionados con la salud mental, que pueden afectar el futuro de la persona en el ámbito profesional, social y emocional.

Dentro de este contexto se desarrolla el proyecto “Lista semilla”, el cual busca informar sobre la importancia de la educación socioemocional y ponerlo en práctica; se dirige a las tutoras del Centro de Atención Residencial (CAR) Mahanaim, debido a que poseen una mayor cercanía con los niños. El proyecto presenta un manual con una serie de dinámicas que fomenten el desarrollo emocional. (Vallejos, 2017).

Importancia del desarrollo socioemocional para disminuir la agresividad en niños de 5 años.

Durante la etapa de educación inicial del niño, la interacción con otros niños y adultos, así como la formación y expresión de sentimientos es esencial en el desarrollo de la personalidad. En esta etapa, se evalúa la capacidad del niño para tomar una decisión de un grupo de posibilidades y resolver situaciones de acuerdo a su nivel de desarrollo. Al momento de tomar una decisión, el niño puede optar por sus posibilidades físicas, intelectuales, emocionales y sociales para enfrentar una situación (Salinas, 2014).

Por otro lado, algunos niños presentan una tendencia a la violencia, la cual conlleva a la frustración del niño y genera sentimientos de ira, cólera y amargura hacia otro individuo.

Este proyecto de investigación tiene como objetivo elaborar estrategias para ayudar a disminuir la agresividad mediante el desarrollo socioemocional en niños de 5 años. Se pone énfasis en la importancia de incluir el contenido socio afectivo de no del proyecto curricular, así como contar la participación del sector educativo y de los

padres de familia; y de ese modo, el niño sea capaz de crear lazos afectivos y establecer relaciones de calidad con otras personas.

Publmetro: “El futuro de la educación es la inteligencia emocional”

En una sociedad globalizada, donde los avances tecnológicos conllevan beneficios y en algunos casos son perjudiciales para la población, una persona puede tener éxito con pensamientos menos profundos. Existen softwares que nos facilitan muchos procesos, como, por ejemplo: corregir errores ortográficos, objetos que controlan todos los aparatos electrónicos de un hogar, aplicaciones con detector de voz que busca información o hace lo que se le pide, etc. Esta situación, da a entender que la población actual tiene estándares cada vez más bajos y solo busca escapismos.

La escocesa Sue Palmer, autora del libro “infancia tóxica” expone la manera en como el mundo moderno afecta el desarrollo de los niños, y encuentra la respuesta en la diferencia de la relación de los niños con la tecnología y con ellos mismos. Palmer afirma que se puede llamar inteligente a un niño si puede reconocer la diferencia entre mundo real y mundo en línea. Para ello, necesita de un concepto de la realidad que se desarrolla en la infancia y que requiere interactuar con gente real y cosas reales.

Es importante que el niño aprenda a vivir con reflexión y sea capaz de tomar control sobre la tecnología y no deje que esta lo controle.

Del mismo modo, el doctor Dan Siegel, centra sus estudios en el fomento de la inteligencia emocional en niños y ha desarrollado una herramienta para la meditación, centrada en la percepción, llamada “la rueda de la conciencia”.

3.2.2. Antecedentes Internacionales

The Big EQ Campaign

Ante el desarrollo y progreso realizado en el ámbito de la educación socioemocional en Estados Unidos, el desconocimiento del público en general acerca del tema

impide su implementación en colegios a nivel nacional y, del mismo modo, previene el desarrollo de la inteligencia emocional y habilidades sociales y emocionales en la población más joven.

Con el propósito de lograr una comunicación efectiva con el público, surge “The Big EQ Campaign”, la primera gran campaña de publicidad masiva en este ámbito, cuyo objetivo central es incluir el desarrollo de la inteligencia emocional y habilidades sociales y emocionales dentro del currículo escolar de cada colegio, dirigido a profesores y alumnos.

Las asociaciones e instituciones existentes que llevan a cabo programas de educación socioemocional han logrado promover el tema de manera efectiva al nivel de instituciones educativas, mas no, al público en general; de modo que, padres de familia y la población en general ignoran los beneficios de la implementación de la educación socioemocional.

Frente a la falta de soporte del público, los fondos para el desarrollo de infraestructura, los materiales y la capacitación del personal son escasos. Por esta razón, a pesar, de que el costo a largo plazo sea efectivo, aproximadamente solo un 10% de los colegios ha decidido seguir un programa de educación socioemocional e integrarlo a la cultura escolar y a sus clases.

Oppositional Defiant Disorder and Self-monitoring

El proyecto de investigación “Oppositional Defiant Disorder and Self-monitoring” tuvo como objetivo identificar las técnicas empleadas por profesores a alumnos con TOD, y averiguar qué efectos han tenido estas técnicas.

Por lo general, se suele confundir el TOD con el TDAH (Trastorno de Déficit de Atención e hiperactividad), debido a que comparten varias características; sin embargo, el TOD se diferencia en la magnitud de la actitud desafiante y la necesidad de tener la última palabra cuando se le solicita algo que no desea hacer.

El proyecto de investigación “Oppositional Defiant Disorder and Self-monitoring” tiene como objetivo identificar las técnicas empleadas por profesores a alumnos con TOD, y averiguar qué efectos han tenido estas técnicas.

El proceso del proyecto consta de una serie de entrevistas online dirigidas a los profesores sobre las técnicas para controlar el comportamiento de los alumnos; y de ese modo, recolectar información sobre la efectividad de estas técnicas y cómo sucede el cambio en el tipo de comportamiento dentro de aula, y si es necesario el uso de medicamentos para tratar el trastorno. (Rogers, 2013)

i-YES Project

Estudios realizados en educación socioemocional de muestran que el desarrollo de habilidades sociales y emocionales está relacionado con una mejora significativa en el desempeño académico.

En base a estos resultados, surge la iniciativa “i-YES Project” (“Improve your emotional skills” traducido como “mejora tus habilidades emocionales”), el cual forma parte del programa europeo ERASMUS+, enfocado en la educación y capacitación. El proyecto apunta a probar nuevos métodos y herramientas que mejoren las capacidades sociales y emocionales de los estudiantes, y de esta manera ser capaces de: manejar su estado socioemocional, dirigir su atención hacia actividades productivas y manejar sus emociones para conseguir y mantener un nivel de motivación apropiado.

El proyecto “iYes” se llevó a cabo desde setiembre del 2015 hasta agosto del 2017, y tuvo como principal objetivo: mejorar el desempeño académico de los estudiantes, centrándose en el desarrollo de las competencias sociales y mejorar el comportamiento en el aula.

4. Capítulo IV

4.1. Estructura del proyecto

Es importante que los niños reciban educación socioemocional y aprendan a manejar sus emociones, y de ese modo puedan afrontar diversas situaciones de estrés ocasionadas por los problemas que presenta el entorno en el que viven. Ante esta situación, surgió el proyecto "Tengo Control", el cual consiste en una serie de actividades para el manejo emocional.

4.1.1. Concepto del proyecto

Control

El concepto de control surge a partir de una de las competencias de la inteligencia emocional propuestas por Goleman, la cual es: la autorregulación. Esta competencia consiste en la habilidad para gestionar las emociones, no con el propósito de bloquearlas, sino de redirigir los impulsos y estados de ánimo para expresarlo de la manera más adecuada.

Es importante que el niño aprenda a ser consciente de sus emociones y sea capaz de manejarlas adecuadamente.

El concepto de control, también hace referencia al control remoto de un televisor, puesto que también permite tener el control sobre algo.

Cambio

Es necesario que la persona, cuando se encuentre en una situación de estrés, sea capaz de regular sus emociones y se dé un tiempo de “descanso” para reflexionar y evitar que las emociones negativas se conviertan en un estado de ánimo, el cual impide actuar con consciencia de la situación y resolver adecuadamente el problema.

En base a la idea de “control”, como un medio para regular las emociones, el concepto de “cambio” hace referencia al uso de teclas en un control que permite cambiar de canal, con el objetivo de que se “sintonicen las emociones”.

Anexo 1. Moodboard del producto

Anexo 2. Moodboard del público objetivo

Anexo 3. Análisis conceptual

4.1.2. Nombre del proyecto

El nombre “Tengo control” surge a partir de la idea tener control o de poseer algo que cumpla la función de un aparato remoto que permita tener el control, así mismo se basa en los conceptos de autocontrol y autoconocimiento de las emociones para poder tomar decisiones acertadas que estén basadas en la emoción y la razón.

Con la ayuda de un control remoto se puede cambiar de sintonía o canal en una televisión mediante el uso de diversas teclas que poseen diferentes funciones, es decir que puede tener control y manejo sobre algo. El uso de varias teclas se compara con las diversas habilidades y capacidades que se pueden desarrollar a través de la educación socioemocional para manejar situaciones diferentes. Por ello, la idea de “Tengo control” surgió para que el público crea que posee una especie de control en su interior que le permita reconocer y manejar sus emociones.

4.1.3. Fundamentación del proyecto

Durante el primer contacto que se tuvo con la institución, se encontró que algunos agentes externos a la institución habían realizado actividades de corta duración relacionadas al desarrollo de habilidades socioemocionales; no obstante, la institución no cuenta con un programa de educación socioemocional dentro de su programa escolar. Por ese motivo, el director de la institución demostró interés por implementar actividades de educación socioemocional de manera regular dentro del programa escolar.

Ante esta situación, surge el proyecto “Tengo control”, el cual consiste en una serie de actividades que puedan ser implementadas dentro del programa escolar y que

ayudan al desarrollo de habilidades sociales y emocional de los alumnos. Debido a que las actividades no son de carácter complejo y de larga duración, es posible que se lleven a cabo dentro de las horas de tutoría o durante el tiempo destinado a las actividades de entrada.

4.2. Público Objetivo

4.2.1. Actores involucrados

Niños de 5° y 6° de primaria de la institución educativa 172 Bustamante y Rivero

La institución en la cual estudian estos niños, se ubica en el AAHH Pando, razón por la cual los niños se encuentran en una situación de vulnerabilidad y están expuestos a diversas adversidades, como: violencia, abandono, hacinamiento, etc. Ante este entorno, la probabilidad de que surjan conductas inadecuadas o incluso comportamientos violentos es alta. Por lo tanto, es vital que los niños desarrollen habilidades sociales y emocionales que les permitan interactuar adecuadamente en la sociedad y afrontar los problemas que se les presenten.

Profesores y profesoras de la Institución Educativa

Los profesores y profesoras son quienes tienen contacto directo con los niños casi diariamente, y también son una referencia importante de modelo a seguir, después de la imagen de sus padres. Por ello, es importante que ellos lleven a cabo la tarea de inculcar un aprendizaje social y emocional a los niños, y de ese modo los niños desarrollen capacidades necesarias para convivir en armonía. Del mismo modo, los maestros también deben recibir una formación social y emocional para contar con las habilidades que ayuden a mejorar la relación con sus alumnos en diversas circunstancias.

Padres de familia

Los padres son la referencia educativa directa que tienen los niños; la formación que reciban de la familia es la que tiene más influencia en el desarrollo de su

personalidad; también son la red de apoyo de los niños para las diversas situaciones difíciles que se les presenten.

4.2.2. Fundamentación del público objetivo

El público objetivo son los niños de 5° y 6° de primaria de la Institución educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero ubicado en el AAHH Pando en el distrito de San Miguel, debido a que se encuentran en la etapa preadolescente, la cual se caracteriza por el descontrol de emociones y las decisiones tomadas por impulso; así mismo, el entorno en el que viven es otro factor de riesgo que tiene implicancia en su desarrollo social y emocional.

En 5° y 6° de primaria, los niños se encuentran entre las edades de 10 y 12 años, y están en una etapa de cambios y de consolidación de su personalidad, la cual requiere de un reforzamiento de las habilidades sociales y emocionales que ayuden a su equilibrio emocional, además se deben considerar los factores externos, que en el caso de los niños de la institución Bustamante y Rivero, es el entorno en el que viven. En un asentamiento humano la población es considerada vulnerable por su situación de pobreza y está expuesta a diversas adversidades, como: violencia, hacinamiento, etc.

Anexo 4. Infografía del público objetivo

4.2.3. Descripción del público objetivo

El público objetivo del proyecto son los niños de 5° y 6° de primaria de la institución educativa 172 Bustamante y Rivero, que tienen entre 10 y 12 años y son de un nivel socioeconómico bajo. En cuanto al aspecto social de los niños pertenecen a diversos tipos de familias, como: monoparentales, biparentales, extensas y reconstituidas, lo cual en muchos casos también representa un factor de riesgo en el desarrollo emocional del niño.

La mayoría de niños que asisten a esta institución educativa son de familias que provienen de provincia, por lo que durante las vacaciones escolares viajan de regreso con sus padres. En las vacaciones de corta duración durante el año, los niños disfrutaban de actividades de ocio como: ver televisión o escuchar música; así mismo, un informe de la DEMUNA señala que la actividad de ocio que más realizan los niños en sus tiempos libres, es ver televisión.

4.3. Levantamiento de Información

4.3.1. Fotografías de la situación del problema

Anexo 5. Fotos

4.3.2. Entrevistas

Entrevista al director de la institución educativa Bustamante y Rivero

En la etapa pre adolescente, normalmente, los niños enfrentan más problemas para controlar sus emociones, sus decisiones son tomadas, mayormente, por impulso y eso puede ser un factor que puede influenciar en su desarrollo social y emocional. ¿Reconoce los factores que afecta a este comportamiento en el alumno?

Sí. Si bien es cierto, existen niños que son muy impulsivos, niños que de alguna manera tienen algunas conductas agresivas, no en todos los casos, pero si se ha identificado a varios. Ahora, nosotros siempre decimos que no hay un niño problema, sino que hay una familia problema. Justo en esta sociedad se ve mucho, ¿no? Mucha desintegración, viven en casas o en cuartos muy pequeños que hace que ellos necesiten salir. Ellos se sienten medio apretados y cuando están acá no miden sus impulsos. Los padres, en algunos casos hay ausencias, en otros no son un ejemplo de conducta y en la escuela tenemos que aprender a convivir en esta escuela con las diferentes micro culturas que hay en cada familia. Ahora el gran reto es ¿Cómo podemos nosotros generar mejores formas de aprender en estos

espacios donde hay una carencia de afecto y de cariño y no necesariamente muchas expresiones de amor?

¿Ha notado que los comportamientos, es decir, las malas conductas están más presentes en niños de grados mayores (5to o 6to de primaria) en su etapa de preadolescentes?

Sí. Pareciera que estamos en una etapa en la que los niños deberían ser más expresivos porque su misma forma de crecer los invita a expresarse. Ahora, ¿qué cosa nos muestran? Nos muestran lo que aprenden y esas conductas que aprenden se ven, por ejemplo, edades que no les corresponden. Como, por ejemplo, niñas que se dejaban tocar o niños que veían a las niñas como a una niña con la que se podían hacer "otro tipo de juegos". El año pasado, vivimos una especie de falta de respeto a la maestra. Claro, si entiendo que hay una relación entre el docente que debe monitorear y que debe ser un ejemplo y no debe propiciar la falta de respeto, pero no debe ser un pretexto para que los niños abusen de esos docentes que no son tan estrictos o que no puedan ejercer una mayor autoridad sobre ellos. Entonces, estamos ante un grupo humano que necesita: reconocer conductas no adecuadas y encontrar la forma de autocontrol. Ese es un aspecto interno que definitivamente lo podremos lograr con ayuda externa.

En base a lo mencionado, ¿considera importante implementar programas de educación socioemocional?

Yo considero que, más que importante, es necesario. Uno de los grandes pilares de la educación nos dice que las personas tenemos que aprender a convivir. Acá en una escuela, lo que se debe propiciar es que se viva dentro de un ambiente de armonía, pero si un niño agrede a otro y no entiende que se tiene que vivir en un respeto consiente donde no exista una disciplina impuesta. Sino que justamente, como dice Makárenko, debe existir una disciplina consiente. Para ello se necesita una ayuda externa, como te decía, donde a través de talleres, dinámicas y reflexión interna, el niño entienda que deba ser respetuoso con los demás. Yo creo que si es necesario que los niños aprendan a convivir y a interactuar dentro de lo que es el respeto a nuestro prójimo.

En cuanto a esto, me podría mencionar algunas actividades relacionadas a la educación socioemocional que se haya realizado en la institución

Gracias a Dios, en la escuela, siempre tenemos una política de "Puertas abiertas". Puertas abiertas a todo aquello que contribuya a que mejore los niveles de aprendizaje o el clima que se vive. Eso ha permitido que, por ejemplo, la municipalidad de San Miguel a través de la DEMUNA tenga presencia aquí. Una vez a la semana, todos los jueves, jóvenes de la DEMUNA vienen en contacto con niños e interiorizan sobre su problemática y van a algunas casas en donde simplemente los abandonan. Eso ya es una falta a sus derechos. También hemos tenido alumnos de Psicología que han tenido intervención en alumnos de cuarto grado, por ejemplo. Justamente para apoyar en el tema emocional y encontramos que el trabajo que se inició no es suficiente. No podríamos dejarlo ahí pensando que ya lo hemos logrado. Esto es algo continuo y es algo que necesitamos que sea un trabajo prolongado que ataque al corazón de nuestros estudiantes y a través de ellos, ataque al corazón de sus padres para que empiecen a querer más a sus hijos y empiecen a apostar por ellos. Solo de esa manera, si definitivamente nos integramos y todos convergen en la mejora, vamos a tener una mejor sociedad. El fin último de la educación es la humanización de la sociedad y para volvernos más humanos necesitamos llenarnos de valores, pero sobre todo debemos encontrar la tranquilidad y la paz interior de nuestros estudiantes.

Entrevista a psicoterapeuta sobre el Trastorno Opositor Desafiante

¿En qué consiste el trastorno negativista de confianza?

El trastorno opositor desafiante, básicamente, es un trastorno que se caracteriza porque la persona realiza una serie de comportamientos hostiles sobre las personas en general, sobre todo por cualquier figura que represente autoridad. El jovencito, en este caso hará todo lo contrario a lo que se le está pidiendo. Son conductas que van a poner en riesgo al otro, pero también pueden poner en riesgo la integridad de sí mismo.

¿Cuál es la importancia de la educación socio- emocional en el desarrollo de la persona?

Bueno, es muy importante. Vamos a decirlo así, independientemente de nuestro enfoque teórico, filosófico, médico o profesional, desde que nacemos, nosotros tenemos que aprender a que vivimos como una sociedad. Aprendemos que si estamos molestos podemos llorar o desde pequeños hacer un berrinche. Nos van educando y aprendemos a modular todo lo que nosotros sentimos. Pero en el trastorno oposicionista desafiante, se dicen: "Si pues, este niño no tolera para nada la frustración", pero no es que no tolere la frustración. Uno desde que nace empieza a tolerar la frustración. Si el bebe llora de hambre y la mama le da el pecho, para ese niño 20 segundos puede ser una eternidad, pero esos 20 segundos le enseñan a que las necesidades no tienen que ser satisfechas de inmediato. Entonces, a los tres años, por ejemplo, el niño te dice: " mamá, tengo hambre! ¡Quiero una manzana! " No lo vas a hacer esperar tres horas. Tiene hambre. Entonces: "ya hijito, espera un momento, vamos a lavar la manzana. Haber siéntate, vamos a ponerle un platito, vamos a cortar la manzana". Lo haces esperar 1 minuto. Para un niño de 3 años, esperar un minuto es bastante, pero es algo que si puede esperar. En ese sentido, educar las emociones en todo lo que es el desarrollo socio afectivo es básico porque lo que no aprendemos a los tres años va a tener repercusiones más adelante en cualquier aspecto de nuestras vidas. Entonces, si no se aprende con estos ejemplos tan básicos que te estoy dando para aprender a tolerar la frustración de tengo hambre y no me embutes comida en la boca, sino que me haces esperar. Ese "hacer esperar" 20 segundos al recién nacido como 1 minuto a un niño de 3 años o esperar a navidad cuando tienes 15 años si es que quieres que te compren un Play Station. Ese hacer esperar es lo básico que tienes que hacer para que el niño aprenda a manejar y a regular. En ese sentido, esta tarea no es solo en el colegio sino también en casa. Ambos se complementan. Es vital ya que vivimos en una sociedad en el que vivimos en un espacio en común en donde no puedes hacer lo que tu reverenda gana te diga porque hay un respeto hacia los demás y en esa convivencia general y global en el que nos encontramos inmersos. si nosotros no aprendemos a convivir y respetar al otro, bueno entonces no va a ser solamente el trastorno oposicionista

desafiante, sino que también se pueden desarrollar conductas mucho más anómalas que ya generen desordenes y perjuicios para la sociedad.

¿Cuáles serían las consecuencias de no tratar este trastorno?

Si bien, en la pregunta anterior te mencioné todo el paso a seguir para educarlos desde pequeños, vamos a decir, siguiendo las recomendaciones del DCM 4 que este trastorno ya es una condición médica. En estos casos, vamos a decir que el niño ya tiene 8 o 10 años. Entonces este niño tiene conductas negativas y desafiantes hacia todas las figuras de autoridad y bueno puede ser que el niño no esté de acuerdo con algo, pero ¿que caracteriza esta conducta? Que esto genera un perjuicio hacia el otro, pero también hacia sí mismo. Es como tener niños kamikaze. Le dices a un niño que no juegue con el cuchillo, entonces juega con el cuchillo, se corta y se lastima. También, si ves a un niño de 8 o 10 años jugando con un cuchillo, entonces puede que ya nadie se le quiera volver a acercar. Puede ser que el niño no tenga la intención de lastimar a los demás, pero con la posibilidad de que lo haga y con el riesgo de la autolesión, pues, a ver cuáles son las consecuencias si estos temas no son tratados en el colegio, que empiece en casa y que los adultos se involucren con la crianza de esta persona. Bueno, va a haber un problema a nivel escolar. ¿Qué colegio lo querría tener? ¿Realmente el niño va avanzar en la parte académica? Va a haber un problema muy grande en la parte social, entonces nadie se va a querer juntar con él o probablemente termine juntándose con personas que realicen estas conductas destructivas a la sociedad. Si interrumpe los estudios, estamos hablando de interrumpir la educación básica regular, con todo lo que esto amerita. Si realiza conductas que ponen en riesgo a los demás, también se puede llegar a un tema judicial. Y, obviamente, si llegamos a un adolescente. Si tienes 18 años y ya no tienes el apoyo de tu familia. En un trabajo lo mínimo que vas a tener es un jefe y este trastorno se caracteriza porque justo vas a hacer lo contrario que te pida la figura de autoridad. Entonces, tienes 18 años, consigues un trabajo y tu jefe te dice que hagas A y tú haces B, pues no vas a durar ni un solo día en un trabajo. Entonces, si no se aborda esta temática y no se aborda este problema, pues estamos hablando de una interrupción total o de un problema muy grave del

desarrollo del ser humano en sí, de un ser humano inmerso en una sociedad que tiene que cumplir un mínimo de reglas y seguir un mínimo de patrones para poder convivir en sociedad. Entonces, vamos a decir que esta persona nunca va a poder tener un desarrollo adecuado porque no se va a poder insertar correctamente porque va a hacer aquello que no le piden o va a hacer aquello que justamente le dicen que no haga. No es solamente un "no quiero hacerlo" sino que va a hacer aquello que le piden que no haga, pero se caracteriza cuando pone en riesgo al otro y se pone en riesgo a sí mismo y ese es un gran problema.

Entrevista a profesora de yoga para niños

¿Cómo se desarrolla el yoga en niños de 11 y 12 años?

Con niños lo que nosotros trabajamos es la creatividad. Tenemos que introducirla de tal manera que ellos se sientan interesados, que no vaya a haber un aburrimiento. Entonces ¿Cómo lo hacemos? Trabajamos con cuerpos. Por ejemplo, en el caso de los saludos al sol, primero les contamos la historia, Cuál es la historia atrás de toda esta secuencia de oscuras y una vez que ellos ya conocen esta historia, les permitimos que hagan dibujos, vayan escribiendo nombres de los personajes que han encontrado y recién, después de eso, una vez que su atracción está bien captada, empezamos a hacer las azanas.

¿En qué consiste?

Una azana es una postura, cada postura que se hace en el yoga tiene una secuencia que tiene que seguirse estrictamente, pero nosotros, cuando trabajamos con chicos, los hacemos en esta secuencia, sin que ellos se den cuenta, es decir, tienen que estar concentrados y tienen que respirar de una determinada manera. Sin embargo, lo hacemos de tal forma que ellos no se sientan presionados. Entonces, les ponemos música, mantas, la grabación y ellos empiezan a hacer cada postura acompañados por el profesor para que no se les vaya a escapar ninguna de estas posturas. Son 12 posturas que tienen que realizar. Las hacemos juntos. Siempre que hacemos un azana, hacemos una secuencia de respiración donde se inhala en

una postura y se exhala en la siguiente, vuelven a inhalar y vuelven a exhalar y así hasta que completamos las 12 y volvemos a empezar, eso es una ronda. Normalmente, cuando trabajamos con chicos, solo hacemos 3 rondas, nada más.

¿Por qué es importante introducir el yoga en niños?

Porque les trae muchos beneficios. Por ejemplo, que lo hace ser más conscientes de su propio cuerpo. Al ser conscientes de su cuerpo, lo cuidan más. Entonces, empiezan a dejar de lado ciertas cosas que les pueden hacer daño como, por ejemplo: cosas que comen, les vamos dando unas pautas de alimentación saludable. Por ejemplo, en clase no pueden traer gaseosa, no pueden traer nada que sea sintético o artificial. Todo lo que ellos toman es agua y si no les gusta tomar mucha agua pura, entonces pueden traer limonada u otra cosa que sea completamente natural. Eso, por un lado. Cuidan también su cuerpo en el sentido de que son más conscientes a la hora que realizan cualquier tipo de movimiento, ya que estos movimientos no deben ser toscos ni bruscos porque eso les puede causar algún problema en los ligamentos y los músculos, por tanto, tienen más conciencia de eso. Luego, en la parte de respiración, ellos desarrollan una respiración más eficiente, no respira automáticamente, sino que lo hace con más conciencia y eso les ayuda a relajarse, por ejemplo, en el caso que ellos vayan a dar un examen siempre uno se pone nervioso, entonces los chicos saben que, de repente, en el salón de clase no pueden adoptar las posturas que tomamos aquí para hacer estos ejercicios. Sin embargo, sentados en su pupitre, ellos tranquilamente pueden respirar en secuencia. Inhalamos 5 ventilando el vientre y exhalamos 5 contrayéndolo. Esto lo pueden hacer sentados en su silla en el colegio. Hacer una serie de estas inhalaciones pueden repetir unas 4 o 6 veces y eso los va a hacer sentir más relajados y por ende van a tener mayor concentración y tranquilidad al momento de ver su examen.

5. Capítulo V

5.1. Análisis del Diseño

5.1.1. Sintaxis

En el proyecto, los conceptos de control y cambio son representados por un control remoto que posee teclas para poder controlar y manejar un elemento. La gráfica está basada en los juegos *arcade*, por lo que emplea píxeles y una gama de colores que brinda dinamismo y vitalidad que va acorde con el público objetivo. La línea gráfica se mantiene con el uso de la perspectiva y la tridimensionalidad en algunos elementos ya que representan las diferentes situaciones y el cambio. En la composición se emplean los píxeles esparcidos a los extremos como borde para poder enfocar el elemento central.

Logotipo

El logo tiene una síntesis de un control remoto que sigue la pauta gráfica ya que está compuesto por píxeles. El control tiene un botón en la parte superior central similar al botón de encendido en el control para una televisión y representa el inicio del juego o de la actividad central del proyecto. Las teclas que se encuentran en la parte central e inferior representan las diferentes funciones que tiene el control y en ellas se encuentran las palabras “tengo” y “control”, ambas palabras están escritas con una tipografía sin serif en mayúscula que sigue el estilo lineal y geométrico de la gráfica.

La tridimensionalidad del control remoto le da perspectiva y mantiene el estilo de los juegos *arcade*, de igual manera genera movimiento y dinamismo ya que es una gráfica dirigida a un público infantil. La gama de colores genera contraste y acompaña la idea de juego que junto con la forma tridimensional lo convierte en un elemento lúdico.

El descriptor también lleva la misma tipografía del logo escrita en minúsculas para crear armonía, y sigue la idea de perspectiva leyéndose de arriba hacia abajo, en donde la primera línea tiene unos puntos menos de tamaño en la letra en comparación a la segunda línea del texto.

Anexo 6. Logo

Tipografía

La tipografía empleada es “Gotham Rounded”, ya que pertenece a una familia “Gotham” y presenta diferentes variaciones, las cuales también pueden ser empleadas en otras piezas gráficas y se pueden combinar entre sí. La versión “Gotham” va acorde con la línea de elementos geométricos y el uso de píxeles debido a que es un tipo de tipografía lineal y recta en los bordes. Por otro lado, se empleó la versión “Gotham rounded” en el logo para generar contraste con los elementos geométricos, ya que esta versión es curva y transmite cercanía y afabilidad.

También se utilizó “Josefin sans” la cual es una tipografía sin serif que combina con la tipografía “Gotham” y es empleada como adicional en algunos elementos de las piezas gráficas.

Anexo 7. Imagen de paleta tipográfica

Ilustraciones

El estilo gráfico va acompañado de ilustraciones vectoriales que consisten en el diseño de personajes que representan a los actores del problema y también 3 personajes principales para la actividad. Las ilustraciones de los personajes emplean todos los colores de la paleta para atraer la atención del público y que de esa manera se diferencien de los demás elementos de la gráfica. En las piezas de mayor tamaño, como los posters, los personajes mantienen todos sus detalles y en las piezas de menor tamaño, como stickers y libretas, los personajes se encuentran “píxeleados”, para que funcione como una versión alterna y sintetizada de los mismos y vaya acorde con el uso de píxeles en el estilo gráfico.

Anexo 8. Ilustraciones de personajes

Trama

El uso de píxeles como elemento gráfico se empleó en todas las piezas como trama. Mayormente, se colocan píxeles a los bordes para jerarquizar y dar importancia al elemento central.

Anexo 9. Tramas

5.1.2. Estética

El proyecto utiliza una estética basada en el estilo retro de los juegos *arcade*, de la cual se rescata el uso de píxeles como trama y uso de perspectiva para brindar tridimensionalidad y movimiento a algunos objetivos. Esta estética se transforma y moderniza por la variada paleta de color escogida, que la convierte en un estilo gráfico infantil y lúdico. Además, el uso de píxeles dispersos en la gráfica genera aire y agrega dinamismo y movimiento.

Con el objeto de lograr contraste, las ilustraciones utilizadas siguen un estilo más orgánico con elementos curvos y detalles que se diferencia de la gráfica sintetizada por píxeles.

Por otro lado, se optó por una tipografía sin serif que sea legible y pueda generar dinamismo sin opacar a los elementos gráficos, es decir que pueda armonizar con todos los componentes de la gráfica.

5.1.3. Simbología

El proyecto tiene como propósito lograr que la actividad transmita la información al público objetivo y para ello es necesario que el estilo gráfico este basado en juego y movimiento, ya que, a través de los juegos y dinámicas, es decir, mediante la interacción, el público lograr captar con mayor facilidad los conocimientos que se desean transmitir.

Por otra parte, los elementos gráficos como el control remoto que posee un botón de encendido, representan el comienzo, y el uso de píxeles trasmite la idea de juego y diversión.

5.1.4. Pragmatismo

A través de la investigación se demuestra que el elemento lúdico en el aprendizaje es esencial, por ello se busca que, con la gráfica utilizada, el público sea capaz de reconocer la importancia del tema y comprender lo que se intenta transmitir.

Ante la situación de carencia y precariedad, así como de otros problemas sociales que experimenta el público objetivo, se opta por un estilo colorido y dinámico que acompañe a las piezas gráficas empleadas en la dinámica y de este modo se logre transmitir alegría y diversión.

5.2. Diseño de la comunicación

El diseño de la comunicación está propuesto de manera que el mensaje y la información se transmitan de manera clara y directa al público, debido a que el proyecto está dirigido a niños de 5to de primaria y es necesario que la información se transmita en un corto periodo de tiempo para captar su atención. El grado de 5to de primaria cuenta con una única sección y el grupo es reducido por lo cual se prefirió que las piezas dirigidas a los niños sean personalizadas para transmitir cercanía y confianza antes de realizar la actividad.

Se emplearon piezas gráficas impresas y un recurso multimedia con la intención de captar la intención de los niños y de ese modo tengan mayor interés en el tema; además, el video siguió la idea y el estilo de la gráfica escogidos.

El proyecto consistió en una dinámica para el manejo emocional, la cual dio inicio con la puesta de un video introductorio animado que presenta a los personajes del juego y de ese modo los niños se familiaricen con el juego a realizar y las piezas gráficas que se muestren durante la actividad.

La actividad se realizó en la misma institución donde estudian los niños comenzando el día en horario de clase, y de ese modo los niños se encuentren con mayor energía y ánimos para prestar atención. Además, se prefirió trabajar en un ambiente amplio, como el patio, con el propósito de que los niños se sientan cómodos y motivados a aprender. La distribución de los elementos del juego también contribuyó al dinamismo y entretenimiento, ya que los niños se dirigían de un punto a otro para avanzar en el juego.

5.2.1. Fundamentación del diseño del proyecto

El proyecto consistió de la puesta de un video animado, una dinámica grupal y una clase maestra.

Se empleó un recurso audiovisual al comienzo de la actividad para atraer la atención del público, este recurso consistió en un video corto animado de los personajes principales del proyecto. Se aprovechó la paleta de color para resaltar todos los elementos mostrados en el video y la animación junto con la música empleada mantuvo en consonancia todo el producto.

Seguido del video, se realizó una dinámica en el patio del colegio, la cual se trabajó en módulos, en los cuales los niños avanzan de un módulo a otro en grupos y de ese modo se sienten cómodos y responden las preguntas con mayor fluidez y confianza. Antes de la actividad no se realizó ninguna explicación sobre el propósito de la actividad o alguna pista sobre la función de los personajes para que su respuesta sea directa y sincera.

Anexo 10. Fotografías de la implementación

Después de la actividad se dio la explicación respectiva sobre el propósito de la actividad y el rol de los personajes del video, así como su función en la actividad, para ello se emplearon los posters de los personajes que contienen una pequeña descripción y la imagen visual de los personajes.

Al culminar la actividad y la explicación, se preparó la clase de yoga presentado a una profesora de yoga para niños, la cual enseñó a los niños cómo respirar correctamente y los beneficios que conlleva y de qué manera ayuda a manejar las emociones y calmar la mente en situaciones de estrés.

Anexo 11. Infografía proyecto

5.2.2. Propuesta gráfica

Para el proyecto, en todas las piezas empleadas se puede observar el uso de la paleta de color entera, así como el recurso del píxel y las ilustraciones en el diseño de los personajes.

Para dar a conocer el evento, en la primera etapa se realizaron invitaciones para los niños dirigidas a los padres, cada invitación llevo el nombre del niño al que iba dirigido y en el sobre los apellidos de la familia.

Anexo 12. Invitaciones

Para la segunda etapa, las piezas empleadas fueron el video animado introductorio, las cartillas para el juego de los módulos, los módulos que simulaban una televisión y en ella se mostraban diferentes situaciones dirigidas a los niños, stickers de los personajes que se colocaron en las cartillas y posters de los personajes.

Anexo 13. Capturas de pantalla del video

Anexo 14. Cartillas

Anexo 15. Láminas de los módulos

Anexo 16. Posters

Anexo 17. Stickers

Anexo 18. Merchandising

5.2.3. Etapas

El proyecto se dividió en diferentes etapas para poder llevarlo a cabo.

Etapa 1: Preparativos antes de la implementación

Problema: Concretar una fecha para realizar el evento en la cual el colegio de permiso y todos los colaboradores puedan asistir.

Objetivo: Realizar la implementación sin percances, contando con todas las piezas gráficas, así como los otros elementos necesarios para la actividad.

Actividad: Recolección de información de diversas revistas electrónicas e instituciones.

Etapa 2: Implementación

Problema: Coordinar un ensayo previo a la implementación, junto con todo el equipo para asegurar que las actividades no duren más del tiempo programado.

Objetivo: Realizar la implementación sin percances, cumpliendo con el horario que la institución asignó para la realización de la actividad.

Actividad: Se reunió a todos los colaboradores en el lugar y fecha establecidos, se coordinó el orden de las actividades antes del evento para optimizar los tiempos.

Material: Piezas gráficas

Etapa 3: Mantenimiento

Problema: Falta de material, en el caso de la página de YouTube.

Objetivo: Colocar un mínimo de videos que permita comprender el tema ya traiga a un público variado.

Actividad: Se crearon páginas de Facebook y YouTube para dar a conocer el propósito del proyecto a un público más amplio.

Material: Las piezas gráficas puestas en la página de Facebook y YouTube.

6. Capítulo VI

6.1. Aplicación

Para el desarrollo del proyecto “Tengo control” se optó por el diseño de una imagen de marca para la elaboración de las diferentes piezas empleadas en la implementación, ya que esta no consistió en la presentación de una sola pieza central, sino en el conjunto de las diferentes piezas necesarias para el desarrollo de este proyecto. Por ello, la implementación consistió en la presentación de un video animado que presente la actividad y los personajes del juego, y el juego de módulos que fue acompañado por cartillas con stickers de los personajes; estas piezas cumplieron su rol como recurso lúdico y efectivo para un mejor aprendizaje, además de captar la atención del público infantil.

Anexo 19. Fotografías de la implementación

La implementación del proyecto se llevó a cabo en la Institución educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero el día 15 de marzo, y fue necesario asistir al colegio con una hora de anticipación para realizar los preparativos respectivos, así como revisar los equipos y reunir el grupo de colaboradores. Se decidió comenzar la actividad a las 8 y 15 a.m., para aprovechar la atención de los niños, ya que durante el primer horario los niños tienen más energías y suelen prestar mayor atención. Primero se reunió a los niños en el aula para presentarles el proyecto y repartir las cartillas con los nombres a cada niño, acto seguido se mostró el video animado que presenta el proyecto y los 3 personajes del juego. El video animado como recurso audiovisual atrajo la atención de los niños y los motivó a participar de la actividad; tras culminar el video, los niños comentaron sobre lo que habían observado, reconocieron a los 3 personajes y demostraron curiosidad.

A las 8:30 a.m. dio inicio la segunda parte de la implementación, para ello, se dividió al salón en grupos de 2 y 3 niños para que participasen, los grupos se dirigieron ordenadamente al patio y se ubicó un grupo por módulo. En los módulos se colocó una situación problemática de la vida diaria, sobre la cual los niños respondieron cuál sería su reacción ante tal situación y en base a ello, se colocó un sticker en la cartilla. Esta actividad ayudó a medir el tipo de respuesta que los niños dan ante una situación de estrés, si recurren al impulso o si reflexionan antes de actuar. Al culminar esta segunda parte de reconocimiento de las emociones, se entregaron mats para la clase de yoga, en la cual la profesora de yoga Galia Llerenna enseñó la correcta técnica de respiración, una técnica muy útil para que los niños puedan calmarse en una situación de estrés y preocupación.

Cuando culminó la clase de yoga, se agradeció a los niños por la participación y se les entregó libretas y bolsos como merchandising del proyecto.

6.2. Diseño de la metodología

Para el desarrollo de la metodología se partió de la creación de una imagen de marca para la identidad del proyecto y de ese modo, lograr que el público objetivo se sienta identificado con el proyecto y así, captar su atención. Por ello, se trabajó la idea en base a la actividad de ocio que más realizan los niños, la cual es ver televisión y para transmitirla, se emplearon como recursos: la pantalla y el video. Además, se trabajó el diseño de 3 personajes con apariencia animal, con una gráfica basada en las tendencias actuales de dibujos animados.

La primera pieza presentada fue el video animado, el cual ayudó a motivar a los niños a participar de la actividad, este medio audiovisual contribuyó al aprendizaje del tema presentado, ya que los niños pueden aprender mejor si disfrutan lo que están haciendo. El video consistió en una animación de aproximadamente 1 minuto, en el cual se presentó el logo del proyecto, los personajes del juego y se explicó en pocas frases el desarrollo del proyecto. En esta primera parte, la presentación de los 3 personajes fue fundamental para el desarrollo de la actividad siguiente; estos tres personajes representaron partes del cerebro, por lo que fue posible lograr que los niños se sientan identificados con los personajes, también el uso de un lenguaje apropiado para el público contribuyó a crear un lazo entre los personajes y los niños.

Para la segunda parte, se crearon 4 módulos que simulaban televisores, estos módulos tenían una cubierta en la pantalla con el logo, para representar que están apagados. Cuando los niños se paraban frente al televisor, se retiraba la cubierta para representar que el televisor estaba encendido y observar la situación planteada. Estos módulos se ubicaron en 4 esquinas del patio, para que el juego consista en un recorrido, sea dinámico, del mismo modo, se empleó el trabajo corporal como recurso, ya que es a través del cuerpo que se manifiestan las emociones.

Culminada la segunda parte, se mostraron posters de los personajes, que luego serían entregados al profesor para colocarlos en el aula. Estos posters fueron utilizados para explicar el papel de cada personaje y su relación con el manejo de las emociones. Luego de la explicación, se contó con la colaboración de la profesora Galia Llerena para dictar una clase de yoga que enseñe la correcta técnica de

respiración. Esta clase se llevó a cabo de una manera personalizada y la profesora pudo dedicar el tiempo necesario a cada alumno.

Al finalizar la actividad se agradeció a los presentes por su participación y se entregaron libretas y pequeñas mochilas como merchandising para que recuerden el proyecto.

6.3. Evaluación de la metodología

En base a los resultados de la implementación, se puede afirmar que la dinámica empleada fue la adecuada, debido al uso de diferentes recursos lúdicos que ayudaron a promover el aprendizaje y captar la atención del público. Adicionalmente, el orden en la presentación de las piezas fue de vital importancia para garantizar que la atención de los niños esté dirigida al proyecto.

Siendo el tema central del proyecto: la educación socioemocional, se optó por realizar una dinámica que evoque la curiosidad de los niños y atraiga su atención. Francisco Mora citado por Educación 3.0 (2018) en una entrevista menciona que la enseñanza con emoción convertirá el tema en algo interesante y fomentará el aprendizaje, sobre todo por el hecho de que los niños aprenden lo que aman. Por ello, se propuso el uso de recursos audiovisuales y lúdicos para las actividades. El video animado como recurso audiovisual atrajo la atención de los niños mediante la combinación de animación 2d, una paleta con colores vibrantes, la música y los efectos de sonidos, que en conjunto crearon una pieza interesante para los niños. El video fue el punto clave para incentivar a los niños a participar.

Para mantener la atención y estimular el interés de los niños, el segundo paso fue desarrollo del juego de módulos. Se crearon 4 módulos y se distribuyeron en las esquinas de los límites del patio, para que el juego sea un recorrido. En este juego se utilizó el trabajo corporal como una herramienta y mediante el constante movimiento de pasar de un módulo a otro, los niños seguían motivados y al mismo tiempo se recopilaban los datos sobre el reconocimiento de las emociones.

Tras culminar la dinámica, se explicó a los niños la función de los personajes del juego a través de los posters que contenían la información sobre cada personaje. Para ello, los niños se sentaron en el patio y escucharon la explicación; sin embargo, es recomendable que la explicación teórica sea interactiva para que guarde relación con el sistema lúdico presentado.

Como tercer paso de la implementación, se llevó a cabo una clase de yoga, con el objetivo de mostrar a los niños de qué manera se pueden manejar las emociones según sea la situación presentada. Esto quiere decir que se enseñaron métodos de respiración que pueden ser empleados en cualquier momento, ya sea de estrés o calma. Este ejercicio demostró ser efectivo en grupos reducidos de personas, ya que permitió una enseñanza personalizada, la especialista dedicó el tiempo pertinente a cada participante, y de ese modo los niños pudieron asimilar fácilmente los conocimientos transmitidos, en este caso, la técnica de respiración.

Para afianzar el proyecto se entregó merchandising, conformado por una libreta con ilustraciones de los personajes en la portada y una mochila pequeña con el logo del proyecto. De esta manera cada estudiante podrá recordar la dinámica de implementación como algo positivo para ponerlo en práctica en su vida cotidiana.

En general, el proyecto de implementación cumplió los objetivos planteados en un inicio, debido a que los participantes aceptaron positivamente cada paso del proyecto, en ese sentido se logró transmitir el mensaje de cómo reconocer y manejar las emociones, así como también controlar el estado de ánimo en diversas situaciones.

6.4. Registro de la implementación

Anexo 20. Autorización para realizar la actividad en la institución

Anexo 21. Permisos firmados por los padres para autorizar la participación de niños

6.5. Acreditaciones

Anexo 22. Cartas de recomendación

7. Capítulo VII

7.1. Conclusiones

Las dinámicas empleadas en el proyecto fueron acertadas, en el modo que contribuyó al aprendizaje del manejo de las emociones y a generar interés sobre este tema.

No existen proyectos notables sobre educación socioemocional realizados en el Perú, por lo que el desarrollo de este tema resultó ser novedoso para la institución y los niños se mostraron interesados por un tema que desconocían y tiene relación con ellos.

El uso de medios audiovisuales y el juego como recurso lúdico para promover el aprendizaje emocional fueron muy efectivos, pero sobre todo el trabajo corporal demostró ser un recurso vital ya que es a través del cuerpo que se manifiestan las emociones.

Los recursos gráficos aplicados en las piezas entregadas, ayudaron a captar la atención de los niños y suscitar la curiosidad en ellos.

La actividad se realizó con un grupo reducido de niños, para que la enseñanza sea personalizada, y se logre una comunicación cercana y directa con los participantes.

Esta actividad fue el primer paso para que se implemente la educación socioemocional en la institución como parte de su programación curricular.

7.2. Recomendaciones

En base a los resultados observados tras la implementación, se recomienda reducir el tiempo de duración de las actividades para aprovechar al máximo la atención que los niños den a la presentación.

Es importante que las dinámicas se lleven a cabo con grupos reducidos de personas para garantizar un óptimo aprendizaje y la enseñanza sea personalizada.

El uso de posters como recurso gráfico para exponer el tema demostró que requiere de otros elementos que conviertan la explicación en una actividad interactiva y lúdica.

8. Referentes bibliográficos

Amidi, A. (2017, 22, marzo) Aaron Blaise Reveals the Seven Steps to Great Character Design [cartoonbrew.com/]. Recuperado de:
<https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>

Belmonte, C. (2007) *Emociones y Cerebro* (1º ed.). Recuperado de:
<http://www.rac.es/ficheros/doc/00472.pdf>

Berger, T. (2018, 5, febrero) Closing the Achivement Gap with SEL [edutopia.org].
Recuperado de: <https://www.edutopia.org/article/closing-achievement-gap-sel>

Berríos, S. (2005). Cultura y Socialización [versión electrónica]. *Revista Realidad y Reflexión*, 15, 93-109.

Bisquerra, R. (s.f.). *Concepto de educación emocional* [rafaelbisquerra.com/es/].
Recuperado de: <http://www.rafaelbisquerra.com/es/educacion-emocional/concepto-educacion-emocional.html>

Bisquerra, R. (s.f.). *Conciencia emocional*. [rafaelbisquerra.com/es/]. Recuperado de:
<http://www.rafaelbisquerra.com/es/competencias-emocionales/conciencia-emocional.html>

Bisquerra, R. & Gemma, F (2003). Educación emocional y medios de comunicación [versión electrónica]. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20, 63-67.

Boyano, T. (2013). Las imágenes de Juan. Análisis de un caso de negativismo desafiante. [Versión electrónica]. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 8, 71 – 82.

Campos, A. (2010). Neuroeducación: Uniendo las neurociencias y la educación en la búsqueda del desarrollo humano. [Versión electrónica]. *Revista: La educación*, 143, 1-14

Castillo, C. (2015). *Neurociencias y su relación en el proceso enseñanza - aprendizaje*. (Tesis de maestría en Psicopedagogía y Orientación Tutorial).

Recuperada de:

http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/180/Castillo_Galdo_tesis_maestría_2015.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Chóliz, M. (s.f.). *Técnicas para el control de la activación*. Recuperado de:

<https://www.uv.es/=choliz/RelajacionRespiracion.pdf>

Cruz, M. & Maganto, C. (2004). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil [versión electrónica]. *Manual de psicología infantil: aspectos evolutivos e intervención psicopedagógica*, 27- 64.

Davidoff, L. (1989). *Introducción a la Psicología*. (3ª ed.). Recuperado de:

<https://empezandoafilosofar.files.wordpress.com/2015/11/introduccion-a-la-psicologia-linda-davidoff.pdf>

De la Torre, S. (1997). Dimensión emocional y Estilos de vida [versión electrónica].

Los canales transmisores de dicha cultura. Recuperado de:

http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/dimension_emocional.pdf

Delgado, K. (2011). *Aprendizaje colaborativo*. Lima: Editorial San Marcos de Aníbal Jesús Paredes Galván.

Derrama Magisterial (2006). *Conferencias Magisteriales*. Lima: Editora Magisterial.

Desautels, L. (2016, 16, setiembre). Energy and Calm: Brain Breaks and Focused – Attention Practices. [edutopia.org/]. Recuperado de:

<https://www.edutopia.org/blog/brain-breaks-focused-attention-practices-lori-desautels>

Educación 3.0 (2018, 10, enero) Francisco Mora: “El cerebro sólo aprende si hay emoción” [https:// www.educaciontrespuntocero.com/]. Recuperado de:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/francisco-mora-el-cerebro-solo-aprende-si-hay-emocion/33224.html>

Fernández, J. (2005). *Dinámica de grupos y técnicas participativas*. Lima: Sin editorial.

Fernández, K. (2015). *Inteligencia emocional y conducta social en estudiantes del quinto año de secundaria de una institución educativa, Trujillo - 2014* (Tesis de Licenciatura en Psicología). Recuperada de:

http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1804/1/RE_PSICOLOGIA_INTELIGENCIA.EMOCIONAL.CONDUCTA.SOCIAL.EN.ESTUDIANTES_TESIS.pdf

Fernández, P. & Extremera, N. (2005). La inteligencia emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey [versión electrónica]. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 63-93.

First, M. (2001). DSM-IV-TR: Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. (4ª Ed.). Washington, D.C.: MASSON.

Forno, S. (2017, 16, marzo) A Quick Guide to Animated Character Design [https:// idearocketanimation.com/]. Recuperado de: <https://idearocketanimation.com/14303-animated-character-design/>

Garber, B. (s.f.). ODD: What to Look For [childmind.org/]. Recuperado de: <https://childmind.org/guide/oppositional-defiant-disorder/what-to-look-for/>

Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*. Recuperado de:
<http://www.itvalledelguadiana.edu.mx/librosdigitales/maslibros/Goleman%20Daniel%20-%20Inteligencia%20Emocional.PDF>

Interconsulting Bureau S.L. (2015). *Inteligencia emocional: Control del Estrés*. Bogotá: Editorial Adriana Gutiérrez M.

Loli, G. & Silva, Y. (2006). *Psicomotricidad, Intelecto y Afectividad*. (1ª ed.). Lima: Editorial Bruño

Martínez, M. (2009). Dimensiones Básicas de un Desarrollo Humano Integral [versión electrónica]. *POLIS, Revista Latinoamericana*, 8 (23), 119-138.

Mayer, J., Salovey, P., Caruso, D. & Sitarenios, G. (2001). Emotional Intelligence as a Standard Intelligence [versión electrónica]. *Revista Emotion*, 1 (3), 232 – 242.

MINEDU (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica* (1ª ed.). Lima: Ministerio de Educación.

NIMH (2017, 27, diciembre) Different Approaches to Understanding and Classifying Mental Disorders. [nimh.nih.gov/index.shtml]. Recuperado de:
<https://www.nimh.nih.gov/news/science-news/2017/different-approaches-to-understanding-and-classifying-mental-disorders.shtml>

Ortiz, P. (2008). Educación y formación de la personalidad. En: *Ética, neurociencia y educación* (pp. 27 - 39). Lima: Fondo editorial de la universidad de Ciencias y Humanidades.

Ortiz, P. (2008). *Educación y formación de la personalidad*. Lima: Fondo editorial de la universidad de Ciencias y Humanidades.

Osorio, F. (2011). *Hijos perturbadores, negativistas y desafiantes*. Buenos Aires: Noveduc Libros.

OMS (2013). *Plan de acción sobre salud mental 2013 – 2020*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

Puente, A. (1998). Cognición y Aprendizaje. En: *Dimensiones y áreas de la psicología* (pp. 31 - 50). Lima: Ediciones Pirámide.

- Rizo, A. (2014). Intervención cognitivo-conductual en un caso de trastorno negativista desafiante en una adolescente. [Versión electrónica]. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*. 1 (1), 89 – 100.
- Rogers, L (2013). *Oppositional Defiant Disorder and Self-Monitoring* (Tesis de maestría en Educación). Recuperada de: <https://www.ohio.edu/education/academic-programs/upload/Rogers-Lorraine-MRP.pdf>
- Salinas, J. (2014). *Importancia del desarrollo socioemocional para disminuir la agresividad en los niños de 5 años* (Tesis de licenciatura en Educación Inicial). Recuperada de:
<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2690/42788.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, G. (2008). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico [versión electrónica]. *Revista de didáctica Español Lengua Extranjera*, 11 (1), 23-27
- Sescovich, S. (2015). Proceso de socialización [conductahumana.com]. Recuperado de: http://cursa.ihmc.us/rid=1NZZT3Q1M-132T4RR-2GXB/PROCESO%20DE%20SOCIALIZACI%C3%93N_files/PROCESO%20DE%20SOCIALIZACI%C3%93N.html
- Slade-Brooking, C. (2016). *Creando Brand Identity* (1ª ed.). Barcelona: Parramón Arts & Design.
- Soriano, C. (2007). *Fundamentos de neurociencia* (1ª ed.). Barcelona: Editorial UOC, S.L.
- Sotil, A., Ecurra, L., Huerta, R., Rosas, M., Campos, E. & Llaños, A. (2008). Efectos de un programa para desarrollar la inteligencia emocional en alumnos del sexto grado de educación primaria [versión electrónica]. *Revista de Investigación en Psicología*, 11 (2), 55 – 65.
- Torres, L., Ortega, P., Garrido, A. & Reyes, A. (2008) Dinámica familiar en familias con hijos e hijas [versión electrónica]. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 10 (2), 31-56.

Valdés, A. (2007). *Familia y desarrollo*. México D.F.: Editorial El Manual Moderno

Vallejos, A. (2017). *La falta de educación emocional en los niños del Centro de Atención Residencial Mahanaim* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de:
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2893/1/2017_Vallejos_La-falta-de-educacion-emocional.pdf

Vásquez, J., Feria, M., Palacios, L. & De La Peña, F. (2010). Guía Clínica para el trastorno negativista desafiante [versión electrónica]. *Guías Clínicas para la Atención de Trastornos Mentales*.

Vázquez, P. (2008). *Proyecciones de la corteza prefrontal a los núcleos monoaminérgicos del mesencéfalo: vías y receptores implicados*. (Tesis de Doctorado). Recuperada de:
http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/36039/1/PEVB_TESIS.pdf

Vivas, M. (2003). La educación emocional: Conceptos fundamentales [versión electrónica]. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 4(2), 0.

9. Anexos

Anexo 1. Moodboard del producto



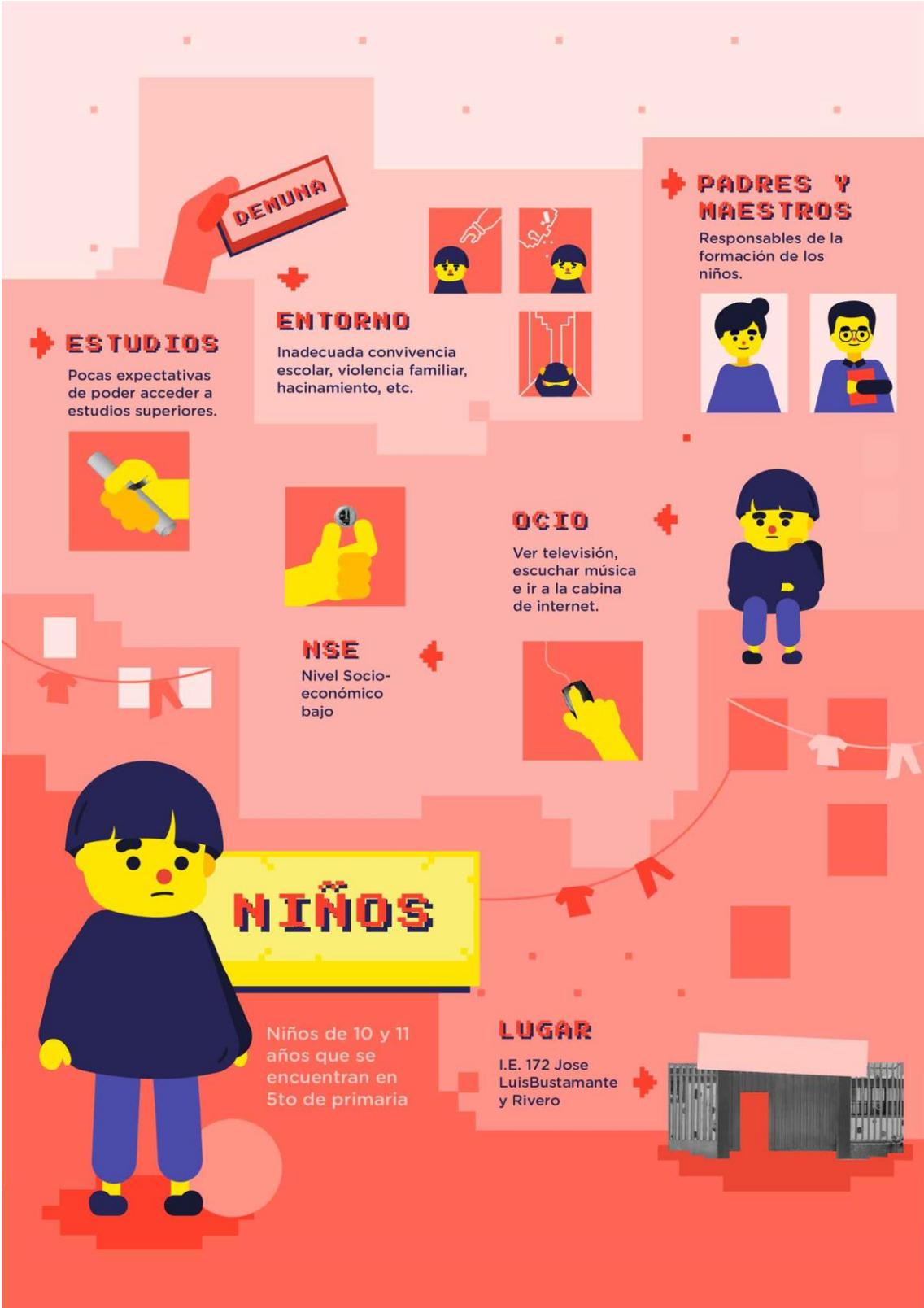
Anexo 2. Moodboard del público objetivo



Anexo 3. Análisis conceptual

| PALABRA CLAVE | IMAGEN | SIGNO | TIPOGRAFÍA | COLOR |
|---------------|---|---|----------------------------|---|
| CONSCIENCIA |  |  | Adobe Devanagri |  |
| MENTE |  |  | FUTURA |  |
| ALEGRÍA |  |  | <i>Cheddar Jack</i> |  |
| EMOCIÓN |  |  | <i>Cover by your Grace</i> |  |
| CONTROL |  |  | Helvetica |  |
| CONVIVENCIA |  |  | <i>Monotype Corsiva</i> |  |
| POSITIVA |  |  | <i>Nebby</i> |  |
| CORAZÓN |  |  | <i>Paacifico</i> |  |
| INTERIOR |  |  | <i>Homemade Apple</i> |  |

Anexo 4. Infografía del público objetivo



Anexo 5. Fotos





Anexo 6. Logo



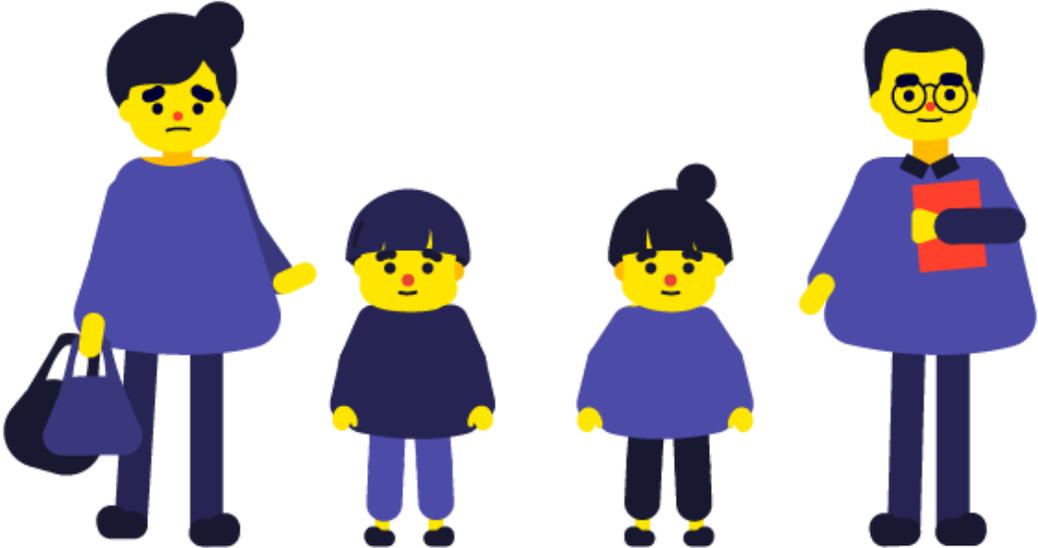
Dinámica para el manejo emocional

Anexo 7. Imagen de paleta tipográfica



| GOTHAM | GOTHAM ROUNDED | JOSEFIN SANS |
|---|---|---|
| abcdefghijklmnop hijklmno pqrstuv wxyz | abcdefghijklmnop hijklmno pqrstuv wxyz | abcdefghijklmnop hijklmno pqrstuv wxyz |
| ABCDEFGH IJKLMNOP OPQRSTU VWXYZ | ABCDEFGH IJKLMNOP OPQRSTU VWXYZ | ABCDEFGH IJKLMNOP OPQRSTU VWXYZ |
| 12345 67890 | 12345 67890 | 12345 67890 |

Anexo 8. Ilustraciones de personajes



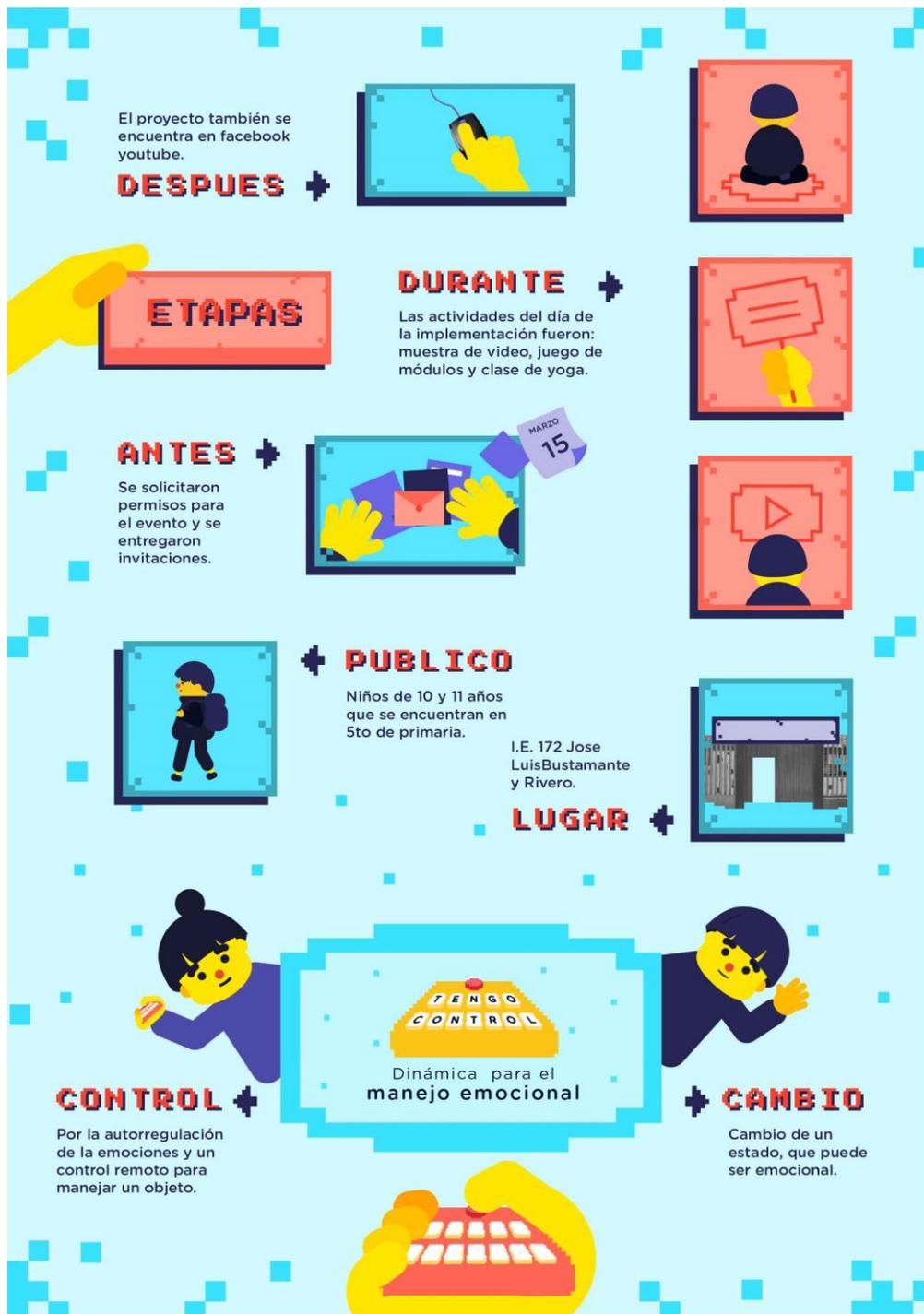
Anexo 9. Tramas



Anexo 10. Fotografías de la implementación



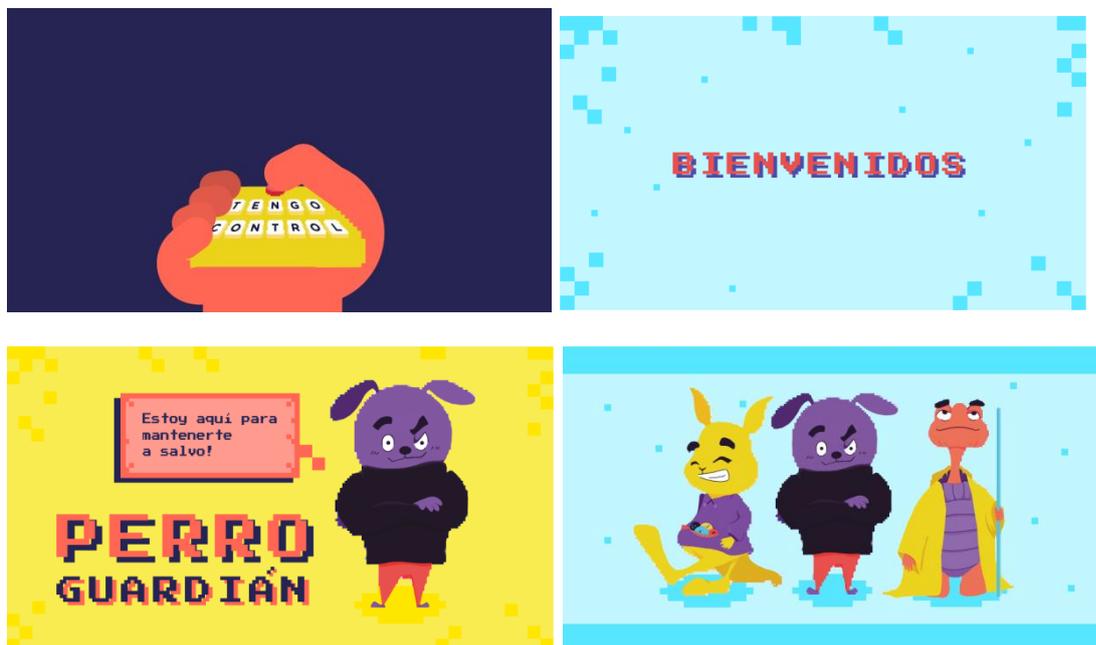
Anexo 11. Infografía proyecto



Anexo 12. Invitaciones



Anexo 13. Capturas de pantalla del video

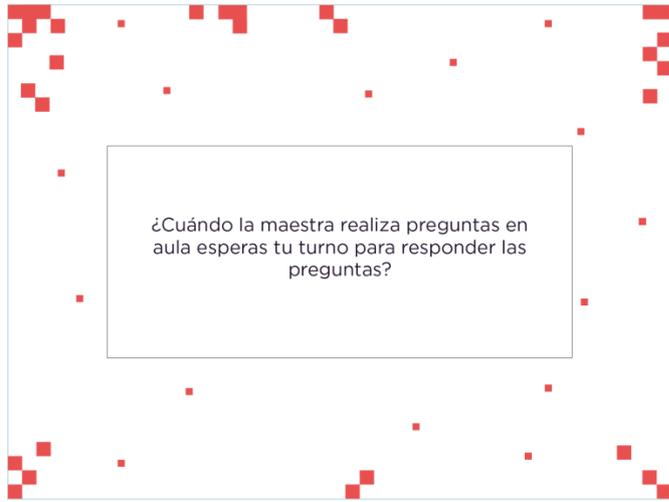


Anexo 14. Cartillas

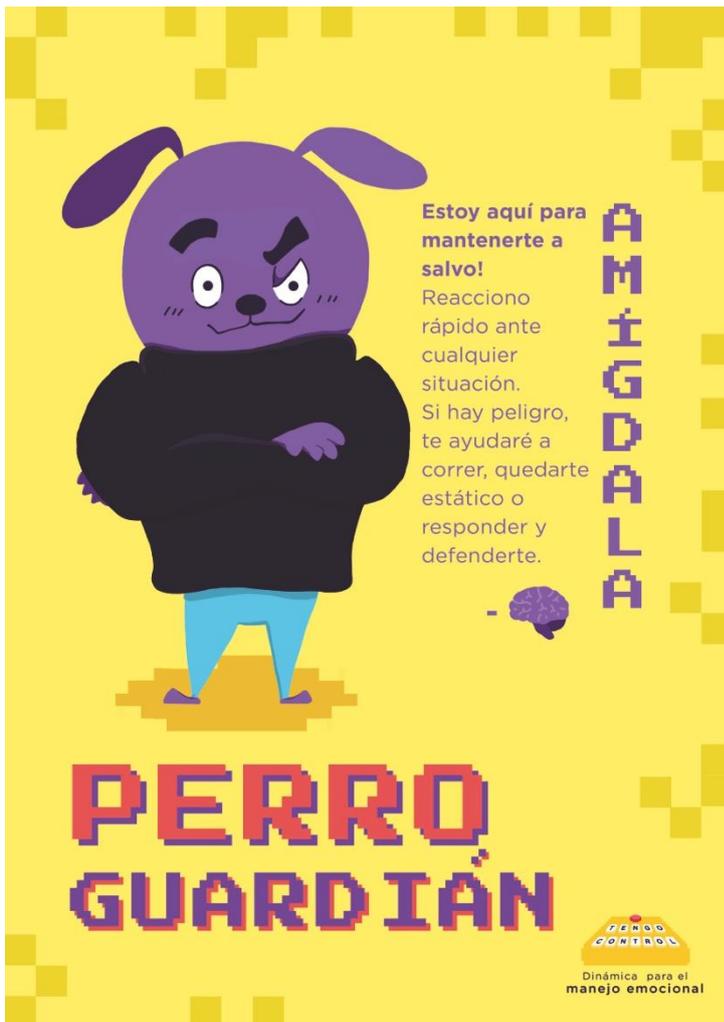


Anexo 15. Láminas de los módulos





Anexo 16. Posters



H
I
P
P
O
C
A
M
P
O

Soy como una
caja de recuerdos
y almaceno todo
lo importante que
quieras recordar.
Cuando algo te
haga sonreír, lo
guardaré como
un feliz recuerdo.



CANGURO
SEGURO



Dinámica para el
manejo emocional

TORTUGA SABIA

C
P
O
R
E
F
E
R
E
N
C
I
A
L

Te ayudo a tomar
la mejor decisión
en un momento
difícil!

Me encargo de las
complicadas
matemáticas y de
aprender sobre tus
personajes de TV
favoritos. Dame
tiempo para
trabajar e
incluso te
ayudaré a
hacer
amigos.



Dinámica para el
manejo emocional

Anexo 17. Stickers



Anexo 18. Merchandising



Anexo 19. Fotografías de la implementación



Anexo 20. Autorización para realizar la actividad en la institución

Lima, 7 de marzo del 2018

LICENCIADA

OLIVIA MAMANI CRUZ

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 172 BUSTAMANTE Y RIVERO

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente, así también manifestarle que la aplicación de mi proyecto de investigación "taller para el control de las emociones" lo voy a realizar el jueves 15 de marzo en el siguiente horario:

- Quinto grado, niñas: 8 am.
- Quinto grado, niños: 9.30 am.

Por lo expuesto, solicito a usted el permiso correspondiente.

Sin otro particular, es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi estima personal.

Atentamente,


.....

María Angélica Catacora Flores

Tesista Universidad San Ignacio de Loyola

DNI 73572459


Prof. Olivia L. Mamani Cruz
DIRECTORA
I.E. Nº 172 DE LOS BUSTAMANTE Y RIVERO

Anexo 21. Permisos firmados por los padres para autorizar la participación de niños

| AUTORIZACIÓN | AUTORIZACIÓN |
|---|---|
| Yo <i>Eli Pérez Pasabi</i> | Yo <i>Josefa Moreno Moreno</i> |
| Apoderado del niño : <i>Pérez Valderrama, Carol Cristófer</i> | Apoderado del niño : <i>García Moreno, Diego</i> |
| Estudiante del quinto grado de la IE 172 Bustamante y Rivero, autorizo para que se le tome fotos durante su participación en el Taller "Tengo Control", | Estudiante del quinto grado de la IE 172 Bustamante y Rivero, autorizo para que se le tome fotos durante su participación en el Taller "Tengo Control", |
| A realizarse el jueves 15 de marzo a las 8 am. <i>Eli Pérez Pasabi</i> | A realizarse el jueves 15 de marzo a las 8 am. <i>Josefa Moreno Moreno</i> |
| Firma del apoderado | Firma del apoderado |
| DNI No. <i>45674596</i> | DNI No. <i>222649907</i> |
| San Miguel, <i>14</i> de marzo del 2018 | San Miguel, <i>14</i> de marzo del 2018 |

AUTORIZACIÓN

Yo Carolina Cruz Trujillo

Apoderado del niño :

Arango Gonzales, Victor Fernando

Estudiante del quinto grado de la IE 172 Bustamante y Rivero, autorizo para que se le tome fotos durante su participación en el Taller "Tengo Control",

A realizarse el jueves 15 de marzo a las 8 am.

[Firma]

Firma del apoderado

DNI No. 71572497

San Miguel, 15 de marzo del 2018

AUTORIZACIÓN

Yo Hermelinda Guizado Polomino

Apoderado del niño :

Láceres Guizado, Josue Jordan

Estudiante del quinto grado de la IE 172 Bustamante y Rivero, autorizo para que se le tome fotos durante su participación en el Taller "Tengo Control",

A realizarse el jueves 15 de marzo a las 8 am.

[Firma]

Firma del apoderado

DNI No. 10239946

San Miguel, 15 de marzo del 2018

Anexo 22. Cartas de recomendación

Lima, 11 de abril del 2018

A quien corresponda:

Presente.-

Yo, Angela Quispe del Pino identificada con D.N.I.: 10005690, licenciada en Educación, con mención en Educación Artística por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Acredito por medio de este documento que el proyecto "Tengo Control" del bachiller María Angélica Catacora Flores, identificado con D.N.I. 73572459, cumple con el objetivo de advertir la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños que podría propiciar el incremento de casos de Trastorno Oposicionista Desafiante, por medio del diseño de una imagen de marca como herramienta, creada para niños de 5to de primaria. Para ello, se desarrollaron una serie de actividades grupales que contribuyen al reconocimiento y manejo de las emociones.

La importancia de desarrollar este tipo de talleres radica en la difusión y exposición un problema real que sufre nuestra sociedad y que en muchos estratos de niños y jóvenes pasa casi desapercibido. Acciones como esta ayuda a detectar y tratar a niños desde edades muy tempranas para que según vayan creciendo y desarrollándose puedan insertarse de forma constructiva.

Crear pequeños focus group con dinámicas como esta puede ser un buen plan a futuro en diversos colegios de la periferia donde estos problemas son más radicales y más álgidos. Considero que el proyecto presentado por María Angélica Catacora es pertinente con la realidad de una gran parte de nuestra población infantil

Expido el siguiente documento para los fines que ella considere conveniente.



Angela Quispe del Pino

Licenciada en Educación – Educación Artística

Lima, 12 de abril del 2018

A quien corresponda:

Presente.-

Yo, Pierre Silva Jiménez, identificado con D.N.I.: 73187855, licenciado en Diseño Gráfico por la Universidad Mayor de Chile. Acredito por medio de este documento que el proyecto "Tengo Control" del bachiller María Angélica Catacora Flores, identificado con D.N.I. 73572459, cumple con el objetivo de advertir la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños que podría propiciar el incremento de casos de Trastorno Opositorista Desafiante, por medio del diseño de una imagen de marca como herramienta, creada para niños de 5to de primaria. Para ello, se desarrollaron una serie de actividades grupales que contribuyen al reconocimiento y manejo de las emociones.

Expido el siguiente documento para los fines que ella considere conveniente.



Pierre Silva Jiménez

Licenciado en Diseño Gráfico

Lima 12 de abril, de 2018

A quien corresponde,

Yo, Sandra Patricia Leon Palomino, identificada con D.N.I.: 40781336, licenciado(a) en Diseño Gráfico por la Universidad San Ignacio de Loyola acredito por medio de este documento que el proyecto "Tengo Control" de la bachiller María Angélica Catacora Flores, identificado con D.N.I. 73572459, cumple con el objetivo de advertir la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños que podría propiciar el incremento de casos de Trastorno Opositor Desafiante, por medio del diseño de una imagen de marca como herramienta, creada para niños de 5to de primaria.

A través del trabajo de la alumna María Angélica Catacora se podría comenzar a generar un cambio importante en la nueva generación de peruanos que van a ser parte de la vida social urbana en algunos años.

Día a día vemos que se habla sobre la violencia creciente en la ciudad, considero que quizás este pequeño esfuerzo de trabajar con alumnos de primaria el manejo emocional dentro del ámbito de las actividades escolares puede ayudar a disminuir la violencia ciudadana. Si bien uno de los objetivos está orientado al retraso del aprendizaje, el siguiente objetivo apunta más al tema de los conflictos en las relaciones interpersonales, siendo estos los posibles causantes de generar en los niños, problemas para manejar sus emociones cuando sean adultos.

Considero que este proyecto puede sembrar la semilla para producir seres humanos mucho más sensibles, los unos con los otros, y desde el diseño, abordar el manejo de emociones de manera atractiva para los niños.

Finalmente, me gustaría cerrar la carta expresando mi completa satisfacción por la puesta en escena de las diferentes vertientes del diseño abordadas para potencializar la idea; el manejo de la línea gráfica orientada a un público infantil es impecable; así mismo considero que la forma en que se les presenta a los niños ha contribuido a su participación y recepción de lo expuesto por la alumna Catacora. Realmente me siento muy satisfecha en recomendar el proyecto de María Angélica Catacora.

Exipdo el siguiente documento para los fines que ella considere conveniente.

Muchas gracias.
Cordialmente,



Sandra Leon Palomino
Licenciada en Diseño Gráfico
40781336

Lima, 12 de abril del 2018

A quien corresponda:

Presente.-

Yo, Gabriela Cáceres Cuenca identificada con D.N.I.: 71225054 licenciada en Arte y Diseño Empresarial por la Universidad San Ignacio de Loyola. Acredito por medio de este documento que el proyecto "Tengo Control" del bachiller María Angélica Catacora Flores, identificado con D.N.I. 73572459, cumple con el objetivo de advertir la ausencia de talleres de educación socioemocional en niños, que podría propiciar el incremento de casos de Trastorno Opositor Desafiante, por medio del diseño de una imagen de marca como herramienta, creada para niños de 5to de primaria. Para ello, se desarrollaron una serie de actividades grupales que contribuyen al reconocimiento y manejo de las emociones.

Expido el siguiente documento para los fines que ella considere conveniente.



Licenciada en Arte y Diseño Empresarial

Lima, 12 de abril del 2018

SEÑORITA

MARÍA ANGÉLICA CATAFORA FLORES

BACHILLER EN ARTE Y DISEÑO EMPRESARIAL DE LA UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA

De mi mayor consideración:

Reciba usted mi cordial saludo. Respecto a su pedido de dar opinión sobre su proyecto "*Tengo Control*", informo lo siguiente:

El proyecto atiende un problema de suma importancia para la formación integral de los niños y niñas que se encuentran cursando el quinto grado de Primaria de la Educación Básica Regular, siendo la educación emocional parte de la salud mental, problemática, cuyos casos de extrema gravedad aumentan a diario a nivel local y nacional. Además, las actividades que usted desarrolla tienen en cuenta las necesidades e intereses de los niños y se han diseñado de manera atractiva y motivadora, sobresaliendo la creación de sus materiales didácticos; por lo que garantiza que los resultados sean favorables.

Expreso mi conformidad sobre la viabilidad y relevancia del proyecto *Tengo Control*.

Sin otro particular, queda de usted.


.....
Mg. M. Luisa Flores Urpe

Docente Permanente y asesora de tesis

Facultad de Educación

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Código Docente: 0A0401

DNI No. 07907869