UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“LA EDUCACIÒN EMOCIONAL EN LOS ENTORNOS VIRTUALES”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica.

Autoras:

GANCINO GUAMAN, Blanca Zenaida

LAGLA BONILLA, Alexandra Maribel

Tutor:

PALLO ALMACHE, Jenny Patricia Lic. MSc.

Pujilí – Ecuador

Agosto, 2021

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **Blanca Zenaida Gancino Guaman y Alexandra Maribel Lagla Bonilla**, declaramos ser autoras del proyecto de investigación; **"LA EDUCACIÒN EMOCIONAL EN LOS ENTORNOS VIRTUALES"** siendo la MSc. Jenny Patricia Pallo Almache tutora del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación es de nuestra exclusiva responsabilidad.

Blanca Zenaida Gancino Guamán	**Alexandra Maribel Lagla Bonilla**
C.I: 050427231-1	C.I: 055038556-1

AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el título: **"LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LOS ENTORNOS VIRTUALES ",** de las postulantes Gancino Guaman Blanca Zenaida y Lagla Bonilla Alexandra Maribel de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, Julio, 2021

MSc. Jenny Patricia Pallo Almache

C.I. 1708840044

TUTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, las postulantes: **GANCINO GUAMAN BLANCA ZENAIDA Y LAGLA BONILLA ALEXANDRA MARIBEL** con el título de Proyecto de Investigación: **"LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LOS ENTORNOS VIRTUALES"**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, Agosto, 2021

Para constancia firman:

Lic. MSc. Katya Mercedes Grados F.

C.I.050249851-1

Lector 1

Lic. PhD Carmen de Rocío Peralvo

C.I. 050180634-3

Lector 2

Lic. Dr. Luis Gonzalo López Rodríguez

CI:1801701945

Lector 3

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo los dedico a mis padres, Santos y Florinda, por ser quienes me dieron los mejores consejos, guiándome y haciendo una persona de bien, para así poder continuar responsablemente en este transcurso fundamental de obtener uno de los objetivos más anhelados. De igual forma a mi esposo Ernesto y a mi hija Camila por estar a mi lado y brindarme apoyo, en los momentos más complicados y como no agradecer a la vida por mantener con salud, para poder cumplir una etapa más, por ello con amor y afecto los dedico.

Gancino Guaman Blanca Zenai

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico a mis padres, Juan y Carmen quienes con sus sabios consejos, valores, amor, perseverancia y constancia que los caracterizan, me dieron fuerza y valentía para continuar responsablemente en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados en mi vida. De la misma manera a mi esposo Ángel, a mi hijo Jhosue y a toda mi familia por el apoyo que me brindaron en los momentos más difíciles de mi vida, a la vida misma que me ha dado una nueva oportunidad para culminar una etapa y alcanzar un logro más.

Lagla Bonilla Alexandra Maribel

AGRADECIMIENTO

Gracias a dios, a mi familia por guiarnos siempre a lo largo de nuestra vida, dándonos sabiduría, entendimiento e conocimiento y por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad. A la Universidad Técnica de Cotopaxi por ser la institución que nos ha compartido sus conocimientos a través de excelentes formadores a lo largo de la preparación de nuestra profesión y por el soporte institucional dado para la realización de este proyecto.

Blanca Zenaida Gancino Guamán

Alexandra Maribel Lagla Bonilla

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

TEMA: "LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LOS ENTORNOS VIRTUALES"

Autoras:

Gancino Guamán Blanca Zenaida

Lagla Bonilla Alexandra Maribel

RESUMEN

En la actualidad los docentes y estudiantes del sistema educativo ecuatoriano están enfrentando situaciones difíciles en su formación académica, que ha causado el COVID-19. En este sentido, el objetivo de la presente investigación consiste en fortalecer la educación emocional en los entornos virtuales a través de talleres para la consolidación del proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica "Loja", periodo 2020-2021**.** Se aplicó una metodología cualitativa de tipo descriptiva sobre la educación emocional en la virtualidad, así mismo se utilizó el método inductivo y empírico donde se analiza, interpreta y reflexiona de forma detallada cada información recolectada a los sujetos, mediante la técnica de la entrevista en el cual se evidenció que los niños se encuentran desmotivados por que no aprenden de la misma manera que en la presencial, mientras que el docente se encuentra preocupa porque la mayor parte de estudiantes no cuentan con conectividad para recibir las clases. Por ello se realizó la propuesta que fue la elaboración de talleres activando emociones positivas en los niños, mediante dinámicas activas. Esta investigación contribuirá a determinar de cómo, se sienten emocionalmente tanto el docente y estudiante en los entornos virtuales, entonces con esto se pretende mejorar las relaciones interpersonales y comprender la situación de cada uno. En cuanto a los resultados se identificó que los niños expresan emociones negativas tales como; la tristeza, el aburrimiento, la ansiedad, la ira y la vergüenza, se concluye que, la educación emocional en la virtualidad es importante puesto que, son dos aspectos fundamentales de los estudiantes, dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: educación emocional, entornos virtuales, aprendizaje, emociones.

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

TOPIC: EMOTICIONAL EDUCACTION IN VIRTUAL ENVIRONMENTS

Authors:

Gancino Guamán Blanca Zenaida

Lagla Bonilla Alexandra Maribel

ABSTRACT

Nowadays, teachers and students of the Ecuadorian educational system are facing difficult situations in their academic training due to COVID-19. For this reason, the objective of this investigation is to determinate the emotional education in virtual environments through the workshops for the consolidation of teaching-learning process for students of seventh level from "Loja" Elementary School, 2020- 2021 period. The qualitative methodology applied was the kind of descriptive over in virtuality emotional education. In addition the method applied were the inductive and empirical where it is analyzed, interpreted and reflected the detailed information collected from the subjects, through the interview technique that showed children are unmotivated because they do not learn in the same way as in pre-specialization, while the teacher is concerned becuase most of students do not have connectivity for their classes. Consequently, the proposal was the making of workshop for encouraging the positive emotions in children through the active dynamics. This investigation will contribute to determine how, are teacher and student feel emotionally in virtual environments. Then, this is aspires to improve interpersonal relationships and understand the situation of each one. Regarding the results, it was identified that children express a negative emotion such as; sadness, boredom, anxiety, anger and shame. In conclusion, the virtuality emotional education is important since, they are two fundamental aspects of students, within the teaching-learning process.

Keywords: Emotional education, virtual environments, learning, emotions.

Universidad Técnica de Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del proyecto de titulación al Idioma Inglés presentado por las señoritas egresadas de la **CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA Y POR LA EXTENSIÓN PUJILI: GANCINO GUAMAN BLANCA ZENAIDA** y **LAGLA BONILLA ALEXANDRA MARIBEL**, cuyo título versa "**LA EDUCACIÒN EMOCIONAL EN LOS ENTORNOS VIRTUALES"**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer usodel presente certificado de la manera ética que estimen conveniente.

CENTRO DE IDIOMAS

Atentamente,

Mg. Lidia Rebeca Yugla Lema

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

C.C. 050265234-0

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. INFORMACIÓN GENERAL 1

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO 2

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO 5

4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 5

4.1 Contextualización del Problema 5

5. OBJETIVOS 11

5.1 General 11

5.2 Específicos 11

6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS 12

7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA 14

7.1 Antecedentes 14

7.2 Enfoque teórico constructivista en el aprendizaje 16

7.3 Marco teórico 18

7.3.1 Educación emocional 18

7.3.1.1 Importancia de la educación emocional 19

7.3.1.2 Características de la educación emocional 19

a) Auto conocerse emocionalmente. 19

b) Autocontrol de las emocione. 20

c) Auto motivarse. 20

d) Empatía. 20

e) Habilidades sociales. 21
7.3.1.3 La inteligencia emocional 21
7.3.1.4 Emociones básicas 22
7.4.Entornos virtuales 23
7.4.1Entornos virtuales educativos 24
a) Clases en línea. 24
b) Clases grabadas. 25
c) Cursos abiertos. 26
d) Videos. 27
7.4.2 Características de los entornos virtuales 28
a) Interactividad 28
b) Flexibilidad. 28
c) Comunicación. 29
7.4.3Tipos entornos virtuales educativos 30
a) Blog. 30
b) Wiki. 31
c) Moodle. 31
d) Zoom para la educación. 31
7.4.4 Rol docente y estudiante en los entornos virtuales 32
7.4.5 Rol docente- mediador. 32
7.4.6 Rol docente- Motivador 32
7.4.7 Rol docente- facilitador 33
7.4.8 Rol docente- tutor 33
7.4.9 Estudiante 33

8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS 35

9.METODOLOGÍA 35

Enfoque de la investigación 35
Enfoque interpretativo 35

Tipo de investigación- cualitativa 36

Etapas de la investigación Cualitativa....36
Etapa Preparatoria....36
Etapa de Trabajo de Campo....36
Etapa Analítica....36
Etapa Informativa – Propuesta....37
Investigación documental o bibliográfica....37
Método inductivo....38
Método empírico....38
Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.....39
Entrevista....39
Población (Muestra)....39
10. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS....40
Reflexiones....57
Reflexión de la entrevista al docente de la variable Educación emocional....57
Reflexiones de la entrevista al docente de la variable de entornos virtuales....58
Reflexión de la entrevista al estudiante de la variable educación emocional....60
Reflexiones de la entrevista al estudiante de la variable de Entornos virtuales....62
11.IMPACTO....64
12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO....65
13.PROPUESTA....65
13.1 Título de la propuesta:....65
13.2 Introducción....65

13.3 Objetivos de la propuesta 67
Objetivo General 67
Objetivos específicos 67
13.4 Justificación 67
13.5 Desarrollo de la propuesta 69
13.6 Explicación de la propuesta. 98
14. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA 99
14.1 Evaluación de expertos. 99
14.2 Resultados de la propuesta. 106
15.CONCLUSIONES 107
RECOMENDACIONES 108
16. BIBLIOGRAFÍA 109
ANEXOS 117
Anexos 1: Hojas De Vida 117
Anexos 2: Fotografías 119
Anexo 3: Guía de entrevista a docente 120
Anexo 4: Guía de entrevista a estudiante 122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Beneficiarios directos 5
Tabla 2. Beneficiarios Indirectos 5
Tabla 3. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados 12
Tabla 4. Matriz de procesamiento de información de la entrevista realizada al docente 40
Tabla 5. Matriz de procesamiento de información de la entrevista realizada al estudiante 51
Tabla 6. Presupuesto de la propuesta 65
Tabla 7.Estructura del Talleres: Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas. 69

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: La educación emocional, en la virtualidad.

Fecha de inicio: noviembre 2020

Fecha de finalización: julio 2021

Lugar de ejecución: El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica "Loja" de la parroquia Eloy Alfaro, del cantón Latacunga, de la provincia de Cotopaxi.

Facultad que auspicia: Por la Extensión Pujilí y Educación

Carrera que auspicia: Ciencias en la Educación mención Educación Básica

Tutora: Msc. Jenny Patricia Pallo Almache

Investigadoras: Gancino Guaman Blanca Zenaida

C.I. 0550427231-1

Teléfono: 0998302007

Correo: blanca.gancino2311@utc.edu.ec

Lagla Bonilla Alexandra Maribel

C.I. 055038556-1

Teléfono: 0988305055

Correo: alexandra.lagla5561@utc.edu.ec

Área de Conocimiento: Educación

Línea de investigación: Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera: Ecología de desarrollo humano y aprendizaje

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La educación de calidad siempre debe focalizar en el estado de ánimo de los estudiantes, de modo que la vida esta llenas de emociones que hace actuar y ser al individuo tal como se siente, por ello, el estudio de la educación emocional es permanente y continuo, que pretende potencializar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de los niños.

El presente proyecto tiene como propósito elaborar talleres en donde se fortalece la importancia de la educación emocional en los entornos virtuales. De modo que la educación emocional enseña a los niños a controlar y gestionar sus propias emociones, por ello, es esencial que los estudiantes y docentes estén motivados con actividades divertidas; frente a ello, los niños y docentes están enfrentando impactos emocionales por la nueva modalidad virtual, lo cual ha generado una gran problemática en la educación. Tales como el estrés infantil, la ansiedad, temores, abandono de actividades, entre otros; es decir, que cambio la forma de educar y aprender, sin considerar las necesidades emocionales del mismo. Ya que es uno de los problemas que más predomina y afecta fuertemente al proceso de enseñanza -aprendizaje del estudiante. Como expresa (García, 2012) que, "la educación emocional se propone el desarrollo de la personalidad integral del individuo. Esto incluye el desarrollo de competencias emocionales: promover actitudes positivas ante la vida, habilidades sociales y empatía". Al respecto se analiza que en el proceso enseñanza- aprendizaje el dicente requiere de vínculos afectivos de quienes conforman la comunidad educativa, para de esa manera desenvolver con seguridad y confianza en los espacios de enseñanza.

Según (Rebollo , Garcìa y Barragàn, 2008) menciona que "existe factores asociados al abandono prematuro de estudios en los entornos virtuales: baja autoestima, incapacidad para demora recompensas o superar obstáculos".(p.3) En ese contexto realmente la cruda realidad que están atravesando principalmente los niños en la formación académica, son varios, uno de ello es dejar de estudiar, por el hecho de no saber cómo enfrentar la nueva modalidad virtual, es decir que, la manera o la forma enseñar de los docentes no están teniendo éxito, por diferentes

circunstancia, por consiguiente es sustancial que los educadores motiven a los niños a continuar formándose académicamente, a pesar de la difícil situación que está pasando el mundo.

Entonces la educación debe tener prioridades en la situación emocional de los educandos, y docentes, porque los sentimientos hacen comportar, interrelacionar y actuar ya sea positiva o negativamente con las personas, además, la educación es el componente fundamental para el desarrollo formativo del estudiante que garantiza la libertad de enseñanza, siendo así hay que destacar al individuo como un ser bio-psico-social del entorno de aprendizaje.

Para una educación de calidad es indispensable considera que las emociones son piezas clave para el fortalecimiento del proceso enseñanza- aprendizaje. Frente a ello (Rebollo , Garcìa, & Barragàn, 2008) "aconsejan la incorporación del afecto y la emoción en el diseño y desarrollo de entornos de aprendizaje" (p.5). Por lo mencionado, en la educación actual es esencial que asuman que las emociones son el factor principal para el aprendizaje significativo de los niños y de la misma manera para una enseñanza eficaz de los docentes.

Finalmente (Salmerón, Rodríguez, & Gutiérrez, 2010) señalan que, "la comunicación virtual es uno de los aspectos esenciales en la formación a distancia como también lo es la formación semipresencial". Ante lo expuesto, la educación adopta herramientas tecnológicas que aporta al desarrollo académico de los dicentes, de ese modo poder llegar con enseñanza a todas las partes.

La propuesta es realizar talleres que estén enfocados en activar emociones positivas en los niños durante la virtualidad, desde la realidad que viven, ya sea de su situación social, económico, cultural y psicológico, lo cual contribuirá, a mejorar las relaciones interpersonales entre docente y estudiante, además es una herramienta educativa para el progreso del proceso enseñanza- aprendizaje, también se considera que esta será una sensibilización para los futuros y actuales docentes de la educación, puesto que, actúan sin ver las necesidades que tiene los estudiantes. De esa manera se podrán dar cuenta que no cualquier individuo debe ser docente, sino el que realmente ama convivir y correlacionar con los niños en un ambiente armónico. Así los niños serán unos entes positivos con una plena

seguridad y confianza en sí mismo.

Este trabajo tiene como objetivo fortalecer la educación emocional en los entornos virtuales a través talleres para la consolidación del proceso enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Loja”. Es así que, los beneficiarios directos de este proyecto son: el sistema educativo, los docentes, estudiantes e indirectos son los padres de familia. Es por ello que, la investigación está enfocada en el estado emocional tanto del estudiante como del docente con el fin de garantizar una educación de calidad y calidez.

La investigación es factible, debido a que, se cuenta con las autorizaciones correspondientes desde la Zonal y el Distrito de la ciudad de Latacunga, previo a un convenio para la recolección de la información con la finalidad de desarrollar un proyecto en el ámbito educativo. Además, se cuenta con el apoyo del Director, los docentes de la carrera de Educación Básica, la autoridad de Escuela de Educación Básica “Loja” y educadores que permiten realizar el objeto de la investigación para dar solución al problema considerando sobre la educación emocional en los entornos virtuales, además existe motivación, orientación, compromiso y ayuda por parte de la docente tutora de investigación quien están al frente del proyecto de titulación de la carrera de Educación Básica.

Por lo anteriormente mencionado es indispensable que la educación de los niños, jóvenes y adultos se desarrollen en un ambiente armónico, en donde la confianza y la seguridad sea de todos, puesto que se quiere formar estudiante feliz, capaces de ser ellos mismo, sin la necesidad de presionar o castigar, así el país tendrá generaciones con criterio propio y mentalidad nueva.

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Tabla 1. Beneficiarios directos

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica "Loja"	18
Docente	1
Total	19

Fuente: Instrumento de entrevista

Elaborado por: Investigadoras

Tabla 2. Beneficiarios Indirectos

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Padres de familia	18
Total	18

Fuente: Instrumento de entrevista

Elaborado por: Investigadoras

4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

4.1 Contextualización del Problema

La educación es el elemento fundamental que cambia la mente de los seres humanos, sin embargo, la humanidad actual está enfrentando cambios drásticos que no solo afecta económicamente si no también lo psicológico, es así que el campo educativo tiene que estar encaminada a atender retos de los procesos educativos prácticos, con el fin de que los niños, jóvenes y adultos desarrollen las capacidades, destreza y habilidades en un ambiente armónico.

La educación es una tarea simultánea entre padres y educadores, cuyo objetivo es velar por la formación del educando con el fin de mejorar su comportamiento, actitud para el éxito de la vida. Sin embargo, en muchas ocasiones los padres no protegen ni cuidan la integridad de los hijos.

En Colombia, según (Chacón, 2020) muestra un estudio realizado por la universidad de (Ascún), donde indica que al menos el 55 por ciento de los estudiantes señalan que se encuentran más irritables o tristes que antes del aislamiento, el 48 por ciento ha experimentado fuertes sentimientos de soledad, el 38 por ciento manifiesta problemas para encontrarle sentido a la vida y el 34 por ciento reconoce un deterioro en su autoestima.

Frente a lo citado, es indispensable aclarar que los estudiantes, en este tiempo están atravesando situaciones dificultosas, por ejemplo, si no controlar bien las emociones, la vida y la formación académica están en peligro, en vista de que no se encuentra bien psicológicamente, puesto que, sus actividades diarias no son manejadas de manera correcta, causando problemas mentales: tales como el estrés, ansiedad, aburrimiento, nervios entre otros.

Según (ONU, 2020) afirma que, "la incertidumbre, la ansiedad, el miedo, la avalancha de noticias e información que está llegando tienen un efecto negativo en los niños que no son inmunes a la ansiedad". Lo que significa que, la situación actual es preocupante, puesto que los niños han tenido un impacto psicológico, por pasar el mayor tiempo en las casas, la falta de jugar y convivir con sus amigos, compañeros y docentes, ha provocado que se vuelvan inquietos, estresados, y aburridos, es decir que su situación emocional está agravando.

"Para la mayoría de los niños, cuestiones subyacentes como la depresión o los problemas en el hogar tienen mayores consecuencias sobre la salud y la felicidad que el tiempo que pasan frente a la pantalla". (Unicef, 2017, pg. 4). Esto quiere decir que, los niños no están acostumbrados a pasar demasiado tiempo frente un computador o también que la virtualidad, nos les permite interactuar con sus compañeros y docentes, lo que lleva a los niños a deprimirse, estresarse, desesperase y en muchos casos a que tengan mal comportamiento en su casa.

En Perú de acuerdo con (Villa, 2020) en la encuesta de la Unicef revela que, “100%, el 46% de los adolescentes dijo que, con las clases virtuales impartidas, ya sea desde sus unidades educativas, institutos o universidades están aprendiendo “más o menos”; el 32% aseguró “casi nada”; y el 15% “nada” –haciendo un total del 93,2%-; y el 7% “mucho”.

Al analizar lo citado, las clases virtuales no son de gran ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños, por qué estar frente a una pantalla puede causar adicción, afectar a su estado emocional por el mismo hecho de que no existe la interacción entre el estudiante y el docente.

En Uruguay (Martìnez, 2021) informa que “El 98 % de los niños tomaron clases virtuales de manera regular”, evidentemente existe países que tiene como prioridad a la educación, puesto que a pesar de estar enfrenando la pandemia COVID-19, la formación continua con el fin de que los estudiantes adquiera aprendizaje básico e imprescindibles.

De igual forma en México (Vargas, 2014) anuncia que, “solo 10% de los docentes de primaria y secundaria están calificados para enseñar a través de la tecnología”. Realmente es una situación que afecta al progreso de sistema educativo, puesto que la dimensión de gestión pedagógica ayuda a alcanzar la calidad Educativa, siendo quienes deberán estar capacitados y actualizados en el mundo de la tecnología, para de esa manera garantizar una educación de calidad.

En Ecuador el cierre de las escuelas sigue afectando a 4.5 millones de niños, niñas y adolescentes, de igual forma a estudiantes de 10 a 19 años, el 61,2% considera que están aprendiendo menos desde el cierre de las escuelas. Además 3.1 millones de niños, caerán en pobreza multidimensional en educación, salud, alimentación, vivienda, trabajo y seguridad social por los efectos de la pandemia. (Unicef, 2020, pg. 2). De manera analógica, la pandemia de la COVID-19, ha dado cambios en el sistema educativo por lo que los niños no están asistiendo a las clases presenciales lo que llevo adaptarse a la educación virtual, de tal manera esta situación está afectado al contexto socioeconómico de docentes, padres de familia, así mismo, las emociones de los dicentes se encuentran en riesgos por el encierro quedarse la mayor parte en sus hogares.

En el mismo sentido la situación ha afecta las emociones del estudiante a nivel nacional. Por ello el Ministerio de Educación, (2020) menciona que, "conjuntamente con las autoridades de las instituciones educativas han puesto en marcha el Plan de contingencia COVID-19". Sin tomar en cuenta las realidades de los docentes, padres de familia y sobre todo de los estudiantes, de modo que, la mayoría de familias ecuatorianas están enfrentando problemas tanto: económicos, sociales y emocionales que afecta directamente al desarrollo integral humano. Esencialmente está en juego el aprendizaje de los niños por adoptar la nueva modalidad virtual de estudios, que en varias situaciones causa estrés, ansiedad, presión y les provoca desinterés por aprender conllevando a no ser una educación significativa.

Mientras que el ministro de telecomunicaciones dio a conocer en (El Diario Universo, 2020) que "alrededor de un millón de estudiantes de instituciones educativas fiscales y fisco misionales no tienen acceso a internet, desde que empezó la emergencia sanitaria". De acuerdo al problema, el cierre de las instituciones educativas a nivel nacional produjo desigualdades en la educación de los niños y jóvenes más vulnerables de nuestro país, a pesar de que están buscando estrategias y técnicas para poder llegar a los lugares más remotos con la enseñanza.

Igualmente (Trujillo, 2020) menciona que, "resultados de Ecuador muestran que las amenazas de violencia sexual en línea son lo más frecuente; el 86% de encuestadas las ha sufrido. Además, 54% fue tratada con lenguaje ofensivo e insultante y 44% ha vivido acoso sexual". Ante este problema el principal efecto es la baja autoestima, además provoca estrés emocional y sensación de inseguridad física afectando considerablemente a su desarrollo integral.

En relación, en la actualidad la emergencia sanitaria ha afectado al mundo entero, pero en esta ocasión se apuntará a la educación que ha tenido grandes cambios para continuar con la formación de los niños, entonces la realidad que poseen los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica "Loja" ubicada en la parroquia Eloy Alfaro, Barrio la Calera, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, no ha sido la excepción, puesto que también se ven remilgados por la

nueva modalidad de estudios, es decir que la mayoría de los niños de este país actualmente están recibiendo clases por medio de los entornos virtuales, en cambio en esta escuela sucede todo los contrario no reciben clases virtuales por diferentes factores, uno de ellos son por no tener suficiente economía para contratar internet o comprar un teléfono inteligente, lo que implica que la educación virtual no está siendo fructífera, puesto que se observa que existe una gran desigualdad todavía en pleno siglo XXI.

En ese mismo sentido el impacto psicológico o emocional, también ha afectado en los niños, debido a que no puede salir de su hogar como antes, ahora todas las actividades cumplen desde sus propias casas, lo que ha causado que se sientan estresados, decepcionados, inseguros, aburridos, es decir que se siente cansado de estar encerrados, porque los niños en la edad que tiene, su propio instinto es jugar, explorar, descubrir, caminar y conocer nuevas cosas que existe en el contexto.

En relación a la problemática expuesta también existe niños que padecen de una autoestima baja, que se siente triste, porque ya no pueden interactuar con el docente ni con los compañeros de aula, es decir que hace falta el afecto pedagógico no es lo mismo estudiar virtualmente que presencial, en vista de que estando físicamente se puede realizar variedad de actividades esencialmente esta situación afecta exclusivamente la salud emocional de los estudiantes y los docentes, los educadores al evidenciar que los niños no participan, no ponen interés ni interactúan se sienten frustrados e inseguros.

A pesar de toda esta situación los docentes intentan hacer llegar las actividades y tareas a los estudiantes, realizando planes semanales, para posteriormente dejar en un Cyber que esta junto a la escuela, de esa maneta el representante legal puede retira en el momento que disponga de un tiempo libre, en donde el estudiante tiene que cumplir con las tares académica enviadas, estas actividades son entregadas cada mes por el mismo representante legal. Además, los docentes tratan de cumplir con la carga horaria impuesta por el ministerio de educación, a pesar de las dificultades que tiene los estudiantes, debido a este factor determinante que está atravesando el mundo que es la pandemia.

En estos tiempos donde la vida es dura y difícil el afecto pedagógico siempre debe perdurar en todos los docentes del sistema educativo, algunos niños ni en la casa son bien tratados o no tiene una compañía afectuosa. Por ese motivo los futuros educadores deben considerar que la educación emocional es sustancial en el proceso didáctico, para que de ese modo se conviertan en un amigo más en la vida de los pequeños inocentes.

También se evidencia que una gran parte de los niños son migrantes, muchos de ellos trabajan o ayuda a sus padres en bloqueras sin tener horarios fijos ni sueldo bien remunerado esto provocando que no tengan tiempo para dedicar a recibir clases en los entornos virtuales, peor para realizar tareas que envía el docente tutor, sin embargo, los que realizan las tareas son los padres y en muchos de los casos son los hermanos, implicando una irresponsabilidad por aprender nuevos conocimientos que son importante para la vida profesional.

En definitiva, la tarea del docente no será fácil pero no imposible si realiza con amor la praxis de la enseñanza, que forma seres humanos con autoconciencia y cargadas de emociones en sus sentimientos. Por tal motivo se plantea solucionar el siguiente problema: ¿De qué manera contribuye la educación emocional y los entornos virtuales para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje?

5. OBJETIVOS

5.1 General

Fortalecer la educación emocional en los entornos virtuales, a través de talleres para la consolidación del proceso enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Loja”.

5.2 Específicos

- Fundamentar los referentes teóricos acerca de la educación emocional y los entornos virtuales.
- Analizar los puntos de vista del docente y del estudiante en relación a la Educación emocional en los entornos virtuales.
- Aplicar talleres con dinámicas activas, acerca de la educación emocional en los entornos virtuales.

6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 3. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados

Objetivo	**Actividad**	**Resultado de la actividad**	**Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos)**
ETAPA PREPARATORIA			
Fundamentar los referentes teóricos acerca de la educación emocional y los entornos virtuales.	Revisión documental Inmersión en el contexto en la Escuela de educación básica "Loja para el desarrollo de la educación emocional y los entornos virtuales.	Marco teórico	Matriz de operacionalización de categorías.
ETAPA TRABAJO DE CAMPO			
Analizar los puntos de vista del docente y del estudiante en relación a la Educación emocional en los entornos	Entrevista a profundidad al docente y al estudiante sobre la educación emocional en los entornos virtuales.	Información recolectada Sistematización de información recolectada en los instrumentos.	Técnica: Entrevista a profundidad Instrumento: Guía de entrevista Matriz de procesamiento de información de las

virtuales			entrevistas.
FASE ANALITICA			
	Análisis e Interpretación de la información recolectada.	Reflexión de la información recolectada por variables o categorías	Documento de la reflexión (de la entrevista)
ETAPA INFORMATIVA – PROPUESTA			
Aplicar talleres con dinámicas activas, acerca de la educación emocional en los entornos virtuales.	Desarrollo dinámicas activas para los docentes	Dinámicas activas	Cinco talleres con dinámicas activas para los docentes
	Elaboración de instrumentos para la validación de talleres con dinámicas activas.	Validación de talleres	Escala de estimación
	Socialización del talleres con dinámicas activas en la Escuela de Educación Básica “Loja”	Exposición de taller con dinámicas activas.	Presentación : en Geneally

Fuente: Matriz de objetivos

Elaborado por: Investigadoras.

7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

7.1 Antecedentes

Las emociones en los tiempos actuales son importantes en el campo educativo, por la nueva modalidad virtual en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Al respecto Rebollo, García, Barragán, Buzón, & Vega, (2008), en su trabajo denominado las emociones en el aprendizaje online, cuyo propósito es elaborar y experimentar un modelo pedagógico para el aprendizaje online. Se aplicó la investigación cuantitativa y cualitativa, con un diseño descriptivo, el instrumento fue encuesta o survey. Los resultados indican mayor nivel de bienestar emocional que de malestar, identificándose las emociones asociadas a estos estados emocionales presentes en el aprendizaje online. Así también entre sus conclusiones señala que, presenta las características de los discursos virtuales del profesorado y del alumnado en función de tipos de interacción y emociones asociadas a determinados contextos de actividad, lo cual es significativo para esta investigación.

Por su parte Del Valle, (2019), en su trabajo sobre el manejo de la inteligencia emocional en las aulas virtuales y su impacto socio educacional, su objetivo es enunciar un planteamiento acerca de la importancia que tiene en la sociedad actual el involucrar las emociones en los entornos urbanos inteligentes haciendo énfasis en la educación en aulas virtuales. Esta investigación es de carácter bibliográfico, cualitativo, ex post facto estableciendo las posibles relaciones de causa-efecto. Los resultados indican el involucramiento del razonamiento y de las emociones del educando en los espacios virtuales educativos. Este trabajo está encaminado a estudiar las emociones de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de los entornos virtuales. Es decir que el comportamiento y .la actitud de los niños son muy fundamentales para un aprendizaje activo, en donde el educando a través de sus emociones actué de forma de a correcta en la nueva modalidad virtual de enseñanza

En relación, Chiappe y Cuesta, (2013), realizaron la exploración sobre el fortalecimiento de las habilidades emocionales de los educadores: interacción en

los ambientes virtuales, siendo su objetivo identificar los alcances de las interacciones generadas en un ambiente virtual de aprendizaje como factor de fortalecimiento de la inteligencia emocional. La metodología aplicada es como un proceso de naturaleza cualitativa, desarrollada como un estudio de caso, en el cual se observaron las interacciones de los docentes participantes. Los instrumentos fueron las observaciones consignadas en el diario de campo, lo cual permitió identificar a su vez posibles factores externos. Los resultados muestran el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los profesores, es así que en una de sus conclusiones asegurar que el éxito de los procesos formativos virtuales, es de vital importancia debido a que permitan a los participantes tener un adecuado manejo de recursos y herramientas tecnológicas, en este sentido los entornos virtuales ayudan a que la educación de los individuos continúe.

Al mismo tiempo Tiria, (2015), en su investigación desarrollada La educación emocional dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas su objetivo principal es analizar cómo influyen las emociones en el desempeño académico de los estudiantes de 4° y 5° de primaria. Se realizó una investigación cualitativa en la cual se aplicó un cuestionario de opinión conocido TMMS y utilizó como instrumento de recolección de datos la entrevista semiestructurada a padres de familia, docentes y estudiantes y se llevó un registro de observación de clase. El principal hallazgo fue determinar qué tanto para los padres de familia como para los docentes, las emociones especialmente las negativas, influyen significativamente en el desempeño académico de los niños, produciendo en ocasiones baja concentración y en otras reacciones agresivas que afectan la convivencia tanto en casa como en el colegio. Esta investigación contribuye al mejoramiento de los niveles de convivencia de la institución en cuanto explica la importancia de implementar un proyecto de educación emocional explícito dentro del currículum dirigido tanto a estudiantes, como a padres de familia y docentes.

Ahora bien, Gilar, Pozo, Veas, y Miñano, (2013), en su trabajo mencionan sobre la inclusión en el Educación y las metodologías docentes que posibilitan el trabajo de competencias emocionales de manera transversal a los contenidos. El objetivo es optimizar la preparación del alumnado universitario para la superación de las demandas reales que tiene que afrontar en su vida cotidiana y, especialmente, una

vez egrese de las aulas. La metodología fue cuasi-experimental cuantitativa, con grupo control y experimental y dos fases de investigación (pretest y postest). Los resultados evidencian un alto nivel de satisfacción con la formación soportada en un entorno e-learning. En conclusión, el programa es un compromiso con el desarrollo transversal de competencias de carácter socioemocional imbricadas en una metodología innovadora, cooperativa y vehiculizada a través de una tecnología inversiva que logra una integración de la teoría y la práctica. Al respecto, valorar las competencias emocionales del docente y los estudiantes es muy sustanciales para un aprendizaje de calidad.

Mientras que, Sánchez y Romero, (2019), desarrollaron una investigación sobre la inteligencia emocional, su objetivo es determinar la relación entre la inteligencia emocional y la ira en adolescentes de educación secundaria básica regular de un colegio estatal del distrito de Surquillo. Este trabajo se basa en el enfoque cuantitativo, el diseño es descriptivo-comparativo y correlacional, porque se describen y comparan características y propiedades de las variables, Los instrumentos aplicados para la presente investigación son: las fichas técnicas el inventario y la Prueba Barón ICE: NA de Inteligencia Emocional. En los resultados se pueden visualizar los subcomponentes de la inteligencia emocional que no presentan diferencias significativas conforme el sexo, específicamente la inteligencia interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés y estado de ánimo general. Por lo tanto, esta información contribuye al desarrollo del trabajo investigativo de la inteligencia emocional de los niños.

7.2 Enfoque teórico constructivista en el aprendizaje

La presente investigación se basa en el constructivismo, en vista de que, el estudiante construye su propio aprendizaje de acuerdo a sus procesos cognitivos. Además, el docente es quien proporciona contenidos para que el estudiante trabaje y asimile el conocimiento para lograr un aprendizaje significativo.

En ese sentido, se comprende que el individuo es el protagonista de sus acciones habilidades y comportamientos de establecer la estabilidad humana, debido a que, aprende e interactúa dentro del contexto mediante experiencias que vive en la

cotidianidad. Al respecto Vielma y Salas, (2000), postulan que “cada acto inteligente está caracterizado por el equilibrio entre dos tendencias polares, asimilación y acomodación. En la asimilación, el sujeto incorpora eventos, objetos, o situaciones dentro de las formas de pensamiento existentes, lo cual constituye estructuras mentales organizadas” (p. 33). Lo que quiere decir, es que el educando tiene su propio conocimiento y habilidades cognitivas, la cual hace que sea capaz de asegurar un aprendizaje activo. de modo que, los niños puedan expresar sus conocimientos de según sus emociones.

De igual forma es una corriente pedagógica que brinda las herramientas al alumno para que sea capaz de construir su propio conocimiento, resultado de las experiencias anteriores obtenidas en el medio que le rodea. Colegio, (2019). En correspondencia se puede manifestar que este paradigma se centra en que el conocimiento se adquiere de la realidad de la construcción social que tenga a largo de su desarrollo intelectual y social, entonces se entiende que las experiencias y el conocimiento previo, son sustanciales, puesto que, a partir de ello se puede construir un aprendizaje significativo.

Además, el constructivismo no se concreta a memorizar, sino a estimular al estudiante a crear su propio aprendizaje. Según Sesento, (2007), afirma que “el conocimiento no es una copia del contexto, como habitualmente se pensaba, sino una construcción del conocimiento propio del ser humano, el cual se efectúa mediante un primer reconocimiento de información con que cuenta el individuo”. De acuerdo con lo mencionado, el dicente construye su propia intuición y carácter por medio de los hábitos que tiene, por eso el conocimiento es único y transparente de cada individuo.

También, es importante puntualizar al andamiaje, de modo que interviene dentro del proceso académico de los estudiantes. Como lo menciona (Universidad en internet, 2020 párr. 4) el concepto de andamiaje a partir de la propuesta de Bruner plantea que “la metáfora en la que los maestros van a proporcionar al alumnado los “andamios” necesarios para que estos vayan consiguiendo los conceptos u objetivos planteados en cada actividad”. En otras palabras, el protagonista principal es el estudiante, de modo construye el aprendizaje de forma autónoma,

pero con la orientación del docente que brinda bases e información para un conocimiento.

En definitiva, el constructivismo en la educación tiene grandes perspectivas, que están enfocados en brindar herramientas necesarias al estudiante, con el fin de que construyan sus propias maneras de resolver situaciones o problemas que le presente en su formación. Es decir que el estudiante sea formado con criterio propio para analizar las cosas de forma correcta, a través del proceso mentales que permite asimilar y procesar información de manera organizada y codificada, es ahí donde influye la educación emocional que son esquemas representacionales que tiene el educando para comportar de forma positiva o negativa en el contexto.

7.3 Marco teórico

1.3.1 Educación emocional

La educación emocional se ha convertido en una destreza necesaria para el buen funcionamiento de la persona, una habilidad que le proporciona conocer sus estados emocionales, pensar las emociones, comprender y controlar sus respuestas emocionales a través del comportamiento que tiene cada ser humano.

La educación emocional se orienta a una innovación educativa que se justifica en las necesidades sociales de los individuos. Como lo plantea (Bisquerra, 2000), afirma que la educación emocional "es un proceso educativo continuo y permanente, puesto que, debe estar presente a lo largo de todo el currículum académico y en la formación permanente a lo largo de toda la vida". En efecto, las emociones cumplen un papel fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños, puesto que, siempre va a perdurar la situación que vive cada persona en su contexto, además esto permite que tenga un pleno desarrollo formativo e integral.

De la misma manera, Getxo, (2008), define que la educación emocional es la capacidad de reconocer los sentimientos propios, o de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones. Por consiguiente, es imprescindible el dominio de aptitudes personales que determinan el control y la apreciación de

sentimientos adecuados, además este reconocimiento ayuda a tener una autoestima y motivación buena, que permite ser entes de interrelación con las demás personas.

1.3.1.1 Importancia de la educación emocional

Las emociones son parte de los seres humanos desde el nacimiento y son relevantes en la formación de la personalidad y en la relación con los demás. Según (Isash, 2015), sostiene que la educación emocional es "el auto concepto y la autoestima son dos de los elementos importantes en el desarrollo de la personalidad tanto por el componente afectivo que conlleva y el motivacional".

En ese sentido, la educación emocional es muy importante, porque ayuda a formar el carácter y la personalidad de cada niño, de esa manera en el futuro será un ente positivo para la sociedad, en el cual va ser una persona con una seguridad propia y con confianza en sí mismo, por eso la educación emocional plantea a que tome en cuenta las realidades y necesidades que tienen los educandos en los entornos virtuales académicos.

7.3.1.2 Características de la educación emocional

Las características de la educación emocional ayudan a entender y a saber más sobre cómo los niños interactúan en la sociedad, a continuación, se mencionará cinco características importantes.

a) Auto conocerse emocionalmente.

A cada uno, las emociones le influyen de manera diferente y por eso reaccionamos a las mismas situaciones de manera distinta. Según (Goleman, 2017), indica que cuando reaccionamos de manera desmesurada frente a situaciones cotidianas nos sorprendemos a nosotros mismos. No nos conocemos tanto como creemos. Hay que destacar, que cada persona es única, puesto que, sabe lo que es y lo que siente de sí mismo, por ende, esta característica ayudará en el futuro al estudiante a cumplir sus objetivos.

b) Autocontrol de las emocione.

El autocontrol de las emociones es un componente esencial en la educación, por lo cual es importante darse cuenta y actuar a tiempo y así poder dominar sentimientos que se tiene en el desarrollo de la vida. Como expresa (Hervada, 2015), que el auto control de las emociones es "la capacidad que nos permite gestionar de forma adecuada nuestras emociones y no permite que sean éstas, las que nos controlen a nosotros" (párr.2). De igual forma, las emociones infieren en el momento de actuar, por eso para intervenir hay que saber controlar las actitudes y el carácter personal, de esa forma se actuara de manera pacífica.

c) Auto motivarse.

El auto motivarse hace referencia a la fuerza que impulsa a realizar diferentes cosas o resolver problemas, que empuja a seguir adelante positivamente, además es una habilidad vital que forma parte clave de la inteligencia emocional. Según (Torres, 2017), menciona que "auto motivarse es darse a uno mismo las razones y el entusiasmo con el que provocar una acción o un determinado comportamiento" (párr. 3). En función a lo planteado esta habilidad se adquiere mediante una fuerza interna que será el motor que te impulsa constantemente hacia adelante, consiguiendo la energía vital necesaria para realizar esfuerzos extraordinarios, lograr metas y objetivos propuestos.

d) Empatía.

La empatía se considera importante en la formación de un estudiante porque ayuda a no juzgar e intentar comprender a la otra persona y así mismo aprender mucho de las personas que están alrededor. Es así que (Campos, 2017), afirma que "permite comprender mejor a los demás y apoya a obtener tanto el éxito personal en las vinculaciones con familiares y los amigos, como el profesional, para beneficiar que sea más sensible a los menesteres y deseos con quienes se trabaja" (p.8). Realmente es conveniente subrayar que hay que respetar las diferencias que tienen los demás, puesto que, no todos los individuos son iguales cada uno difiere en sus pensamiento u opiniones, de acuerdo a sus conocimientos

y capacidades, por ello es sustancial comprender los sentimientos de otra parte.

e) Habilidades sociales.

Es una forma de socializar las habilidades en la educación y así poder acercarnos más a la inteligencia emocional de cada dicente, de esa manera aprende y que se puede llegar a potenciar de manera muy satisfactoria. Frente a ello (Cortejoso, 2012, pág. 7), menciona que, es "imprescindible para que no existan malentendidos, para interpretar el lenguaje corporal y para que su mensaje nos llegue con claridad". En efecto, los seres humanos son naturalmente sociables, debido a que se puede relacionar fácilmente con otras personas mediante la comunicación y de esa forma llegar a tener diálogo comprensible con todas las comunidades del contexto.

7.3.1.3 La inteligencia emocional

El sistema límbico está sustentado con la vía emocional; es decir que, las emociones son componentes para que los individuos actúen, comporten de manera cómo se sienten y piensan. Como expresan (Castillo, Almagro, & López, S, 2015), que "la inteligencia emocional es la capacidad del individuo para identificar su propio estado emocional y gestionarlo de forma adecuada" (p.5). Con relación a esto se entiende que son habilidades y destrezas que tiene los educandos, que ayuda a reconocer, apreciar de manera objetiva las propias emociones así poder interrelacionar con los demás de forma armónica.

Cada ser humano posee su propia inteligencia, puesto que, ningún individuo es igual o semejante a otro, la cual tiene distintas habilidades y capacidades para desenvolverse en el contexto. De tal forma que (Heredo y Ceballos, 2017, p. 25), muestran las siguientes inteligencias:

Interpersonal: Consiste en la capacidad de entender las intenciones, motivaciones y deseos de otras personas. Permite trabajar y relacionarse de forma efectiva con los demás.

Intrapersonal: Consiste en la capacidad de entenderse a uno mismo, y apreciar las motivaciones, los sentimientos y los miedos que se sienten. Implica crear un modelo de nosotros mismos que funcione para trabajar de forma efectiva y poder regular nuestras vidas.

En tal sentido, las inteligencias son formas de cada persona por ejemplo la inteligencia interpersonal se entiende que es la manera de captar los propósitos de los que le rodean y los sentimientos de sí mismo, para de esta manera interactuar y relacionarse positivamente. Del mismo modo, la intrapersonal se trata de conocer y comprender las emociones propias y así mejora la cualidad la personalidad de uno mismo, en tal virtud las dos inteligencias son sustancias para el individuo, pero cada quien posee sus distintas perspectivas.

7.3.14 Emociones básicas

Actualmente, en el sistema educativo la educación emocional de los niños no es atendida de manera adecuada, dado a que, dejan a un lado la situación sentimental de los mismo, más bien se enfocan en transmitir y transmitir contenidos, más no tomar en cuenta las emociones del educando, entonces es sustancial tomar en cuenta que cada ser humano posee algunas emociones. Desde el punto de vista de Chóliz, (2005), deduce que la "Asunción de la existencia de tales emociones básicas deriva directamente de los planteamientos de Darwin y significaría que se trata de reacciones afectivas innatas, distintas entre ellas, presentes en todos los seres humanos y que se expresan de forma característica" (p.9). Por lo antes mencionado, se puede manifestar que los niños tienen emociones naturales, es decir que desde que nacen de acuerdo a relaciones cercanas que les rodea, eso influye directamente en el desarrollo de personalidad.

En ese tenor, los educandos son diferentes en su sentir, pero son orientados de la misma forma sin ver la convicción que tiene cada uno en sus vidas. Por ello (Cossine, Rubinstein, & Politis, 2017), enfatizan que las emociones básicas tienen dos posturas "la clásica plantea que las mismas son asco, tristeza, alegría, enojo, miedo y sorpresa; y la postura actual concluye que las emociones básicas son tristeza, alegría y la combinación de miedo/sorpresa por un lado y enojo/asco por

otro” (p.18). Por lo antes añadido, se puede exteriorizar que todo educando posee las emociones básicas, que hace notar fácilmente según su comportamiento y actitud que demuestra con los que le rodean, además cada una tiene sus características que hace notorio su reconocimiento tales como: puede ser la tristeza, felicidad, el enojo entre otros.

7.4 Entornos virtuales

En la educación actual los entornos virtuales se han convertido en una fuente principal para seguir formando académicamente, de modo que, permite tener interrelación y comunicación a distancias largas sin necesidad de reunir físicamente, sino por medio de una pantalla se puede realizar diferentes actividades, así como adquirir información importante para el desarrollo personal y social.

Cada día la tecnología sigue dando grandes cambios en la sociedad, haciendo que el individuo se adapte a sus diversas aplicaciones que ayuda a intercambiar ideas, información y propósito en el contexto. Como afirma (Guevara, 2015), que el entorno virtual “es un conjunto de herramientas tecnológicas en información y comunicación que permite el intercambio de información en el proceso educativo” (p.14). Con esto hace entender que mediante diferentes aplicaciones o materiales tecnológicos el educando y el educador pueden interrelacionarse a pesar de que se encuentre en distintos lugares o distancias largas, además permite que el mensaje sea claro y conciso en la formación académica de los niños jóvenes y adultos.

Actualmente los entornos virtuales están disponibles en el campo educativo, porque la mayoría de instituciones educativas los estudiantes disponen de computadoras o celulares que permite tener comunicación directa con los docentes. “los entornos virtuales de aprendizaje es escenario óptimo que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas el conocimiento y uso de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas (Multimedia); y el desarrollo de una actitud crítica. (Salinas, 2011, p.1).

En otras palabras, es preciso opinar que la educación tiene un espacio más para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, en donde los estudiantes adquieren y

desarrollan grandes habilidades de las TICS, de igual forma promueve ser investigativo, debido a que, existen diferentes herramientas y aplicaciones con información relevante e interesante para tener interactuar con otras personas.

7.4.1 Entornos virtuales educativos

Hoy para formar académicamente no existe ningún obstáculo, debido a que, el mundo actualmente está en proceso de desarrollo, principalmente en la tecnología sigue dando grandes avances para que los estudiantes interactúen mediante entornos virtuales. De acuerdo con (Sánchez & Salvador, 2010), señalan que los "entornos virtuales educativos son comunidades virtuales de aprendizaje tienen una especial relevancia, en tanto que aparecen como los más utilizados en procesos de educación y formación tanto formales como informales". (p.5).

Es decir que, el espacio virtual permite que todos aprendan en el ámbito educativo tanto docentes, autoridades, estudiantes y padres de familia, de modo que, este facilita la comunicación con los actores de la enseñanza, por eso es sustancial que los representantes de la educación brinden capacitación y herramientas necesarias. Esencialmente los ambientes de aprendizaje son importantes para la formación de los niños, puesto que, aprenden y adquieren grandes destrezas.

También (Bazàn, 2012), expresa que "el entorno virtual de aprendizaje es el conjunto de herramientas que permiten la impartición de formación a través de medios digitales, la tutorización de los alumnos por parte de un profesor / tutor y la gestión global del proceso. (párr. 1). Con este quiere decir que la virtualidad está aportando de manera positiva en la Educación, en vista de que poseen diferentes herramientas para que el docente transmita la enseñanza y el estudiante adquiera información suficiente para aprendizaje

a) Clases en línea.

En los entornos virtuales de aprendizaje se puede enseñar de diferentes maneras, solo depende de la creatividad e innovación del docente. Desde el punto de vista de (Barbera, 2015), menciona que:

La enseñanza en línea estamos hablando de un medio y no de un fin y así hemos de tratar la virtualidad, al servicio de la educación; demanda de los alumnos una interacción concreta y funciona de poderoso mediador de sus aprendizajes modelándolos en función de las características y posibilidades del medio.

En referencia a lo citado, la virtualidad es accesible a que los docentes y estudiantes, puedan interactuar y realizar actividades que ayuden a su formación académica, a pesar de que no se pueden estar físicamente presente, pero se puede visualizar claramente a los compañeros u otros.

Realmente la tecnología permite que los educandos y el docente obtengan comunicación abierta mediante aplicaciones tecnológicas. Según (Mi profe, 2016), expresa que la "clase online es similar a una tradicional, pero en este caso, es impartida a través de internet, mediante videoconferencia, con una pizarra virtual" (párr. 3). Al respecto las herramientas tecnologías son muy avanzada, debido a que accede comunicar con el educador de forma rápida y fácil ya sea por video llamadas, mensajes entre otros, por eso la virtualidad es fundamental en la sociedad.

b) Clases grabadas.

Las clases grabadas, para la enseñanza contribuyen de manera significativa, para los estudiantes, debido a que, ya no es una clase tradicional si no es innovadora donde aplican herramientas tecnológicas con diseños. Como dice (Turròn, Despujol, & Busquets, 2013), que las "Clases magistrales, denominado "vídeo apuntes", en el que los alumnos de las asignaturas del piloto tienen acceso a una grabación en alta calidad de los contenidos de audio, vídeo y ordenador a través de la plataforma del campus virtual".

Retomando la expresión planteada, para enseñar no se necesita estar en línea por lo que existe diversas formas para impartir información, así como el docente puede preparar material didáctico grabado y convertido en vídeo, de esta manera la información llegar a todos los estudiantes y ellos podrán tener acceso al contenido del vídeo de manera fácil.

De la misma manera, “las grabaciones constituyen una herramienta formativa excepcional para facilitar la autorregulación y favorecer la autonomía en el proceso de aprendizaje” (Hermida, 2013). Sin duda para la educación estas formas de clases son muy enriquecedoras, puesto que, ayuda tanto al docente como al estudiante mejora la enseñanza- aprendizaje a través de su propio interés sin la necesidad de están en línea.

De igual forma las clases de vídeo son una gran y valiosa ayuda para el proceso enseñanza- aprendizaje del estudiante y en concreto, constituyen un extraordinario instrumento para llevar a cabo la metodología de clase (Blasco, Lorenzo, & Sarsa, 2016). Evidentemente las clases grabadas aportan de manera específica para el proceso de la clase, gracias a que es diseñando con imágenes y sonidos que permite conceptualiza de manera clara la información.

c) Cursos abiertos.

Los cursos abiertos son una nueva forma de aprender, dado que, cualquier estudiante puede entrar inscribirse para recibir o adquirir información, estos en muchos casos son sin costo.

Los cursos abiertos es un curso gratuito, en abierto, compuesto fundamentalmente por Recursos Educativos Abiertos (OER) y diseñado para poder ser cursado, a través de una plataforma o entorno personal de aprendizaje instalado en la red Internet, por cualquier persona, de manera autónoma, sin necesidad de contar con un profesor o tutor de apoyo en red al otro lado de la conexión (Martínez, 2014, p. 40)

Hay que tener en cuenta, que estos cursos son de gran ayuda para la sociedad, en visto que las personas o estudiantes que quiere capacitar en tal o dicho contenido no tiene la necesidad de invertir dinero o único que necesita es de contar con la red de internet y una computadora, así podrá recibir conocimiento de manera independiente, además aquí no es necesario contar con la ayuda.

Por consiguiente, (Celaya, Lozano, & Ramírez, 2010), muestra que “los cursos abiertos son los recursos y materiales educativos gratuitos y disponibles

libremente en Internet y la World Wide Web con licencias libres para la producción, distribución y uso en beneficio de la comunidad educativa mundial" (p.16).Indudablemente la virtualidad ofrece cantidad de plataformas que contienen contenidos e información relevante que el estudiante puede entrar fácilmente, lo más indispensables es que algunos de eso son gratuitos y autónomos que mejorar la calidad de aprendizaje de quien lo aprovecha.

Igualmente (Flacson, Ecuador, 2020), manifiesta que "el curso abierto ofrece la posibilidad de profundizar en el tratamiento de un tema específico o de una materia en particular. El/la interesada tiene la opción de tomar el curso con o sin acreditación". (párr. 1). Hay que destacar que esta forma de obtener información es muy relevante, porque, permite fortalecer el conocimiento de lo que le interesa, a más de eso podrá construirse la información en aprendizaje activo.

d) Videos.

Los videos son muy fundamentales para la construcción de conocimientos de los estudiantes, por el motivo de que las imágenes, sonidos y el movimiento de cada uno de ellas estimulan al aprendizaje.

De acuerdo con Quesada, (2018) plantea que el video para el aprendizaje constituye, una herramienta con la cual los alumnos pueden sentirse muy a gusto, porque durante la grabación pueden manejar la información con el fin de construir los conocimientos de forma interactiva y colaborativa Por supuesto que, este material didáctico ayuda a que los estudiantes aprendan, dado a que cada niño tiene su propio estilo de aprendizaje, siendo así los videos son dinámicos y comunicativos donde muestra diferentes contenidos, con diseño, figuras, movimientos, imágenes entre otros.

De la misma forma (Vidal, Gómez, & Ruiz, 2010), explica que los "videos educativos. Espacio interactivo que pone a disposición cuantiosos videos para acompañar diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje" (p.102). Dentro de este marco el material didáctico se convierte en una herramienta participativa, debido a que, es comunicativa y la vez transmite información de forma secuenciada, por eso es muy importante para el proceso didáctico.

7.4.2 Características de los entornos virtuales

Los entornos virtuales en la actualidad son indispensables para la mayoría de instituciones educativas, docentes y estudiantes, de modo que recurren a este importante medio con el fin de interactuar y comunicarse con los demás. Por tal razón se especificará las características que tiene los entornos virtuales que son:

a) Interactividad.

La interactividad refiere a la interrelación con las personas, aplicaciones y herramientas tecnológicas con el propósito de que exista una relación entre sí. Desde el punto de vista (Del Moral & Villalustre, 2005), señala que "la interacción en la formación en red, debe propiciar la interrelación entre: Estudiantes, Docente, Materiales Entorno" (p.20). Es así que, los entornos virtuales permiten que el estudiante y docente, posean una conversación bidireccional entre el receptor y emisor, así siendo un diálogo claro y preciso en el proceso enseñanza aprendizaje.

Si bien como señala (Rost, 2004), "la interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación"(p.3) .Ahora bien, los espacios virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje, facilita la interacción los con los demás, así como el docente o el tutor que provee información relevante, de esa manera fortalece el conocimiento y el aprendizaje activo en el educando.

b) Flexibilidad.

La flexibilidad en los entornos virtuales de aprendizaje, permite acomodar o realizar cambios pertinentes, tal como lo desee el estudiante o el docente. Conjunto de funcionalidades que permite que el sistema de elearning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización (Belloch, 2011, p. 12).

Efectivamente en los entornos virtuales existen diferentes aplicaciones herramientas y recursos que al inicio puede ser poco difícil su manejo, pero si lo practican o aprenden día a día manipular la tecnología, realmente no van a tener ninguna complicación para usar estos importantes sistemas que ayuda a organizar e interpretar de manera eficiente cualquier forma de clase.

c) Comunicación.

Hoy la comunicación es la clave para que la información llegue al estudiante y al docente, de igual forma ayuda a interrelacionar con las demás personas en el contexto. Por ello (Salmeròn, Rodriguèz, & Gutiérrez, 2010), alude que "la comunicación es un elemento esencial en los procesos de aprendizaje y enseñanza, por tanto, estas herramientas, entendidas como artefactos tecnológicos de producción cultural, ofrecen un excelente.

En relación a lo citado si no existiera la comunicación la humanidad no entendería lo que se hace, por lo cual la comunicación es fundamental para los seres humanos, en vista de que ayuda a interactuar con las demás personas, convirtiéndose en un medio necesario e indispensable en el entorno virtual educativo y de esa forma el proceso enseñanza aprendizaje es transmitida y entendida de manera coherente por los estudiantes, docentes del sistema educativo. soporte innovador" (p.1).

En relación (Boneu, 2007), indica cuatro importantes características que cualquier entorno virtual debería poseer:

Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.

Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.

Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar.

Respecto a la cita del autor, es conveniente aclarar que estas características explican acerca de que las plataformas virtuales o sistemas de elearning que son de fácil adaptabilidad, además este accede que el docente organice de manera factible la información para la enseñanza, sin necesidad de tener un lugar específico, número de estudiantes o un horario establecido para impartir el proceso didáctico.

Mientras que (Peña, 2014), enuncia que, una de las "características principales de los entornos educativos es que ofrece la posibilidad de insertar contenidos multimedia: el profesor puede subir imágenes (fotos, ilustraciones, gráficos); vídeos (presentaciones dinámicas, anuncios publicitarios, documentales, telediarios, y contenidos de audio" (p.17). A la vez este autor propone otras características que tiene los entornos virtuales, realmente está en su plena consideración, dado a que, en las plataformas tecnologías se puede añadir, agregar o quitar información de videos, fotos o medios publicitarios, esto ya depende más como el usuario maneje cada uno de los recursos.

7.4.3 Tipos entornos virtuales educativos

Los entornos virtuales de aprendizaje se tratan de una aplicación informática desarrollada con la finalidad de servir como entorno de trabajo en la enseñanza virtual, tal como sería el aula en la formación presencial, salvo que en este caso se trata de un entorno intangible diseñado, empleando las nuevas tecnologías de la comunicación. Entonces a continuación se especifica cada uno de los tipos tales como:

a) Blog.

Respecto al blog, podemos indicar que se trata de una página web estructurada en torno a dos elementos clave, las entradas y los comentarios. Al respecto (Euronnova, 2014), afirma que "la raíz de una entrada en el blog en la que se trata un determinado tema, se abre un posterior debate entre los participantes, que pueden intercambiar opiniones al respecto". De esta forma se consigue la construcción colaborativa del conocimiento, base de la enseñanza virtual y el entorno virtual de aprendizaje.

b) Wiki.

Una wiki es una página web que se edita en forma colaborativa, es decir con la participación de varios usuarios, lo cual constituye su nota esencial. Ante todo (Salinas, 2010), adecua que "en una wiki cada usuario no sólo puede introducir nuevos contenidos, como en un blog, sino también ampliar, modificar o incluso suprimir aquéllos creados por otros". Es decir que, en esta página se puede almacenar cantidad de información, imágenes y videos sustanciales para el usuario, también se puede editar suprimir contenidos, además ayuda al docente y a la estudiante obtener material de apoyo destacado, de esta manera los participantes van pro-creando juntos el aprendizaje.

c) Moodle.

La plataforma Moodle sirve para crear espacios de enseñanza online y administrar, distribuir y controlar todas las actividades de formación no presencial de una entidad educativa u organización. (Ros, 2008), añade que "es un Ambiente Educativo Virtual, sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea". De esa manera la plataforma permitiría a las familias acceder a los objetos de enseñanza creados por los profesores para desarrollar sus asignaturas e interactuar con ellos o ayudarles si fuera preciso. De esta manera podemos educar a nuestros alumnos y de paso formar también a sus familias.

d) Zoom para la educación.

La plataforma de videoconferencia ZOOM, permite dar y recibir clases en directo, han demostrado ser una herramienta útil, si bien no todas las aplicaciones son adecuadas para ser usadas en la docencia. Por su parte (Moro, 2019), agrega que "es una herramienta que utiliza la UCM, para llevar a cabo los encuentros sincrónicos virtuales, para que estas sesiones tengan el mismo impacto en los estudiantes, como si se tratara de un encuentro presencial". Por consiguiente, la plataforma zoom en la educación se ha convertido en una herramienta vital para que interactúe el docente con el estudiante y así pueda ser un mediador en clases virtuales, lo cual genera un proceso enseñanza- aprendizaje eficaz.

7.4.4 Rol docente y estudiante en los entornos virtuales

7.4.5 Rol docente- mediador.

El papel del docente es fundamental al utilizar las TIC de manera creativa. Se deben adquirir habilidades y destrezas para orientar correctamente el aprendizaje de los estudiantes, estimulando así, la resolución de problemas y la construcción colaborativa del conocimiento. El docente debe adquirir habilidades y destrezas para utilizar las tecnologías y que cada día innove en estrategias didácticas, con la finalidad de hacer las clases de manera placentera, ricas y agradables para el estudio del alumno y para mediar en su motivación. Según (Liuska, 2014), deduce que "el rol central del docente es el de actuar como mediador o intermediario entre los contenidos y la actividad constructivista que despliegan los alumnos para asimilarlos". En ese sentido se comprende que el docente en la virtualidad, es un facilitador, motivador, mediador, dinamizador y un guía dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual, los estudiantes construyen sus propios conocimientos

7.4.6 Rol docente- Motivador

Un docente virtual debe poseer la capacidad de motivar, dinamizar los espacios comunitarios, valorar las contribuciones personales de los estudiantes, favorecer el trabajo en equipo y realizar un seguimiento personalizado de todos y cada uno de los alumnos. De acuerdo con (Zambrano & Medina, 2010), expresa que "el docente debe ser capaz de brindar la asistencia, guiar al estudiante, permitiéndole a éste el poder desarrollar por sí mismo su proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera que sienta todas las condiciones necesarias que le permitan el poder desarrollarse". Dicho de otro modo, el profesor virtual debe ajustarse al perfil del estudiante porque cada uno tiene su propio ritmo o estilo de aprendizaje, de esa manera contribuirá al desarrollo de las potencialidades de los niños en la formación académica.

7.4.7 Rol docente- facilitador

El docente virtual se ha caracteriza por crear nuevas prácticas de aprendizaje, donde el conocimiento surge mediante la interacción, el acompañamiento, así como la realimentación de las actividades y recursos integrados en la formación virtual para el logro de los objetivos propuestos. Como bien lo afirma (Pol, 2015, p. 20), "Dentro del modelo de educación virtual se definen roles de las personas docentes, como facilitadores, e-tutores, que conocen la parte técnica, y a la vez son capaces de orientar a las personas estudiantes". Es decir, en los entornos virtuales de aprendizaje el docente virtual, forma parte de un equipo interdisciplinario que contribuye al desarrollo de ambientes en concordancia con las exigencias de la sociedad del conocimiento y de la información.

7.4.8 Rol docente- tutor

El docente en la actualidad tiene grandes retos que enfrentar, debido a que, juega un papel fundamental en la en el proceso enseñanza -aprendizaje de los estudiantes, más ahora que la educación está siendo desarrollada por medio tecnológico o entornos virtuales de aprendizaje. Según (Minnaard, Rabino, & Comoglio, 2009) exteriorizan que “el docente como tutor virtual debe reunir una serie de competencias que varían desde su formación profesional, aspectos didácticos y tecnológicos. Tanto los foros como los blogs nos proporcionan interesantes alternativas de aprendizaje cooperativo” De tal manera se considera que para ser un docente tutor que trasmita aprendizajes enriquecedores en los estudiantes hay que auto capacitar, preparara en la herramientas y recurso tecnológicos. Es decir que se necesita docentes que sea participes del uso de varias plataformas existentes en el mundo de la tecnología,

7.4.9 Estudiante

Se deduce que, el rol del estudiante en los procesos de aprendizaje bajo modalidad virtual con el apoyo de las TIC lo identifica como un sujeto activo, autogestor de sus procesos de enseñanza y aprendizaje con alto compromiso de responsabilidad frente al desarrollo de actividades relacionadas con su formación académica,

personal y profesional.

El entorno virtual apoya al docente y mejora las opciones que pueden tener los alumnos en la búsqueda de información y elimina la temporalidad que significa una clase presencial. Entonces que la responsabilidad, esta vez se vuelve más compartida entre docente y alumno en el proceso de aprendizaje. Como lo manifiestan (Rugeles, Gonzales, y Metaute, 2015), que "el desarrollo de los procesos pedagógicos, en los que el estudiante virtual desempeña un rol central representado en el conjunto de comportamientos y normas que este debe asumir como actor del proceso educativo".

En efecto los procesos pedagógicos que el docente imparte a los estudiantes es fundamental, porque ayuda a mejorar el desempeño académico y así su aprendizaje será excelente y activo para desarrollar en la vida profesional y social, además el docente se convierte en el mediador que busca herramientas indispensables para transmitir información mediante los recurso y aplicaciones tecnológicos en la virtualidad.

El rol del estudiante se convierte en más activo y vital para su mismo proceso de aprendizaje, puesto que, pasa de ser un receptor de información de acuerdo al método tradicional de enseñanza a un investigador y administrador de la información que consigue para aprehender el tema del curso. Como lo asume (Rodríguez, 2020), que "el individuo para aprender de manera autónoma, activa y participativa, adquiriendo conocimiento y habilidades y fomentando sus propios valores, lo que da como resultado la autoformación del sujeto".

Es así que, el estudiante tiene que generar una responsabilidad, puesto que, ya no es el profesor quien establece los límites de información que procesará en cada unidad y para cada examen o prueba sino es él mismo el que lo hará. Entonces se está hablando de que el estudiante construye su propio aprendizaje, mediante las TICS que facilita recolección de información.

8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Cuáles son las características relacionadas con la educación emocional y los entornos virtuales?
- ¿Cuáles son las percepciones del docente y del estudiante en relación a la educación emocional en los entornos virtuales?
- ¿De qué forma se aplica los talleres con dinámicas activas, acerca de la educación emocional en los entornos virtuales?

9. METODOLOGÍA

Este proyecto se basa en la investigación cualitativa porque se detallan características propias de los sujetos de investigación, en el contexto educativo de la Escuela de Educación Básica "Loja". Este tipo de investigación se desarrolla mediante el proceso metódico que está encargado de indagar y comprender información relevante obtenida en la entrevista, sobre la educación emocional en los entornos virtuales, en el cual el investigador constituye el sujeto clave de la exploración.

Enfoque de la investigación

Enfoque interpretativo

Este trabajo se basa en el enfoque interpretativo porque su ventaja es analizar y reflexionar los significados de los sujetos de la investigación en ambientes naturales, como lo es en el establecimiento educativo. Al respecto (Vain, 2012) señala que el enfoque interpretativo supone un doble proceso de interpretación que implica a la manera que los sujetos humanos interpreten la realidad que ellos mismo construyen socialmente. Frente a ello las estudiantes practicantes interpretaran situaciones de los sujetos de estudio. De este modo, la información recolectada permitirá identificar cómo influye la educación emocional y los entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje.

Tipo de investigación- cualitativa

Este proyecto se realizará desde la investigación cualitativa porque produce datos descriptivos que ayudará a interpretar, comprender las situaciones propias de los sujetos de estudio habladas o escritas. (Gomèz, Flores, & Garcìa, 1996). Por tal razón la presente investigación considera que la perspectiva que tienen los actores de la comunidad educativa son sustanciales, puesto que, cada uno cumple un papel importante en el proceso enseñanza-aprendizaje. En la cual presenta aspectos concernientes con la educación emocional en los entornos virtuales, que demanda su comprensión y análisis por parte del investigador

Etapas de la investigación Cualitativa.

Esta investigación se basa en las fases o etapas de la investigación cualitativa así lo mencionó (Fandiño, 2014)

Etapa Preparatoria

En esta etapa se establece el planteamiento del problema y el marco teórico conceptual, en otras palabras, se realiza la revisión documental acerca de la educación emocional y los entornos virtuales. Así obteniendo como resultado el marco teórico. De la misma forma se determina la inmersión en el contexto en la Escuela de educación básica “Loja”.

Etapa de Trabajo de Campo

En esta etapa se efectúan el sistema de tareas el cual responde a las actividades y resultados a alcanzarse en el proceso de la investigación. Además, se define la metodología de la investigación, así como también las matrices e instrumentos de recolección de información. Frente a ello, en esta investigación se realiza entrevistas a profundidad al docente y al estudiante acerca de la educación emocional en los entornos virtuales.

Etapa Analítica

La etapa analítica permite analizar e interpretar la información recolectada, cuya información es un constructo basado en las variables de la educación emocional y

los entornos virtuales de la investigación. En efecto, se reflexiona la información recolectada en la entrevista, para obtener reflexiones acerca de las categorías relacionadas a la educación emocional y los entornos virtuales.

Etapa Informativa – Propuesta

Esta etapa se refiere a la presentación de los talleres con dinámicas activas. Por ello, se desarrollará una socialización de los relatos del docente y del estudiante en la escuela de Educación Básica "Loja". Esto se ejecutará por medio de un taller de socialización y un Video donde se presentará la realidad que viven día a día y el resultado de la investigación relacionada a la educación emocional en los entornos virtuales.

Investigación descriptiva

La investigación por su nivel de estudio es descriptiva, puesto que define, clasifica y caracteriza descripciones generales de las situaciones, es decir que proporcionará información sistemática y comparable de las dos variables que son la educación emocional y los entornos virtuales, alrededor de las cuales centra la investigación. Como lo expresa (Guevara, Verdesoto, & Castro, 2020) "que la investigación descriptiva tiene como objetivo describir las características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios consecuentes que acceden establecer la estructura de situaciones o fenómenos". La idea central es que está orientada para ir obteniendo fundamentos precisos para la respectiva interpretación y reflexión de ambientes reales del sujeto de estudio, en donde se desarrollará un análisis descriptivo para conocer la importancia que tiene las emociones y los entornos virtuales en el proceso académico.

Investigación documental o bibliográfica

En el marco de la investigación, este trabajo se basa en la investigación documental porque se ha indaga la información de las dos variables que son la educación emocional y los entornos virtuales en fuentes bibliográficas tanto digitales como análogas. Según (Alfonzo, 1988) menciona que, "la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación,

recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema". Es así que, esta investigación tiene la particularidad de utilizar como una fuente primaria de insumos como son: documentos escritos en sus diferentes formas impresos, electrónicos y audiovisuales con el fin de recabar información.

Método inductivo

El método inductivo consiste en la generalización de hechos, situaciones y costumbres observadas a partir de casos particulares para generar conclusiones generales de la educación emocional en los entornos virtuales, Además, tiene la ventaja de impulsar al sujeto investigador y ponerlo en contacto con el sujeto investigado u objeto de exploración. Tal cual se puede evidenciar, se trata de un concepto bastante amplio que aporta de manera precisa para tener consideraciones globales de la investigación (Suck y Torre, 2010). Esencialmente consiste en examinar situaciones o experiencias particulares de las variables de la investigación, con el fin de obtener principios propios que permite inducir la información.

Método empírico

El método que se utilizaran en esta investigación es el empírico, dado a que se basa en la entrevista y en la experiencia, lo cual permitirá experimentar y analizar importancia de la educación emocional en los entornos virtuales en la Escuela de Educación básica "Loja". Frente a ello (Lopera, 2012) menciona que el "método empírico estudia fenómenos, objetos y procesos observables, confirmados mediante las hipótesis y las teorías, a través de la observación, la experimentación". Lo que significa que ayudará determinar situaciones del contexto socioeducativo para que de esa manera sean analizados mediante la lógica empírica del investigador.

Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.

Entrevista

La técnica que se aplicó es la entrevista, puesto que permitió recolectar información del docente y del estudiante, sobre la educación emocional en los entornos virtuales, para de esta forma construir talleres, con el instrumento que es la guía de entrevista. Como afirma (Fernández, 2001) que la entrevista se" caracteriza como una conversación fluida donde uno de los participantes reflexiona y revive su vida, un recurso insustituible porque logra la descripción del mundo" (p.1). Esto indica que la técnica que se utilizó contribuirán con la información precisa y relevante que ayudará al investigador diseñar talleres con dinámicas activas, acerca de la educación emocional en los entornos virtuales**.**

Población (Muestra)

El presente trabajo investigativo tiene una población intencional representativa de 1 docente y 1 estudiante de la escuela de Educación Básica "Loja". Los sujetos de la investigación son miembros de la comunidad educativa, a quienes se les considera como personas concretas para la realización del estudio acerca de la educación emocional en los entornos virtuales.

10. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

La información recolectada corresponde al periodo lectivo septiembre 2020-julio 2021 cuyos instrumentos de investigación se aplicó en séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Loja”. A continuación, se presentará las matrices correspondientes con las debidas reflexiones

Tabla 4. Matriz de procesamiento de información de la entrevista realizada al docente.

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL DOCENTE				
VARIABLE: Educación emocional				
	INFORMANTE			
PREGUNTAS	DOCENTE	(EN PALABRAS CLAVE)	ARGUMENTO	SUSTENTO
1. ¿Cómo ha identificado usted los sentimientos de los niños al cerrar las escuelas en la actualidad?	Los niños se sienten tristes y a la vez frustradas por el cierre de las escuelas.	Sentimientos	En las últimas décadas en nuestro país se ha enfatizado más la referencia a la importancia de promover una los sentimientos, aun cuando el texto constitucional ya lo menciona desde 1917. Decimos que la educación	Los sentimientos interfieren con el pensar. O, dicho de otro modo, para pensar bien, hay que hacer a un lado los sentimientos. Y como en la educación se trata de pensar bien, entonces más vale mantener afuera los sentimientos", (Moren, 2010)

			incluye a la persona total y, por supuesto, a la dimensión afectiva	
2. ¿ En el niño investigado que emociones pudo identificar ?	Justamente hace dos semanas por parte del DECE teníamos un dialogo sobre las emociones, en el cual se pudo constatar que el niño Hernán se sentía un poco triste y frustrados al no poder asistir a clases normales.	Emociones	Es sustancial que el docente de aula identifique las emociones que tiene el niño que no solo está afectando a su estado emocional sino también a su salud, por la dura realidad que está pasando el mundo, de esta manera podrá ayudar al niño a motivar y a seguir adelante en su formación académica	(Martínez, 2010) "manifiesta que las emociones son estados internos caracterizados por pensamientos, sensaciones, reacciones fisiológicas y conductas que son subjetivos. Son universales, propias del ser humano y sirven, entre otras cosas, para comunicarnos con los demás" (párr. 2).
3. ¿Cómo les ayuda a resolve	Se ha conversado por WhatsApp	Problemas emocionales	La mayoría de docentes quisiera estar presentes con	(Department of Education, 2014) indica que los problemas

r sus problemas emocionales?	o se le ha enviado cuando se envía las tareas mismo siempre se da una introducción, buenos días, que estén bien con la familia, apoyando verbalmente, porque no se puede hacer mas no podemos acerca ni ellos a la institución y gracias al DECE también porque nos manda, afiches y videos.		los niños, para conversar charla y preguntar de ¿cómo se siente?, ¿cómo están?, evidentemente existe varias interrogantes que solo presencialmente o físicamente se lo pude realiza. Pero a pesar de eso, este educador se preocupa por el bienestar emocional del estudiante aunque apoyando verbalmente por medio de una herramienta tecnológica.	emocionales son "una inhabilidad de formar o mantener relaciones interpersonales satisfactorias con sus pares y maestros"(párr. 5)
4. ¿Cree que es	Claro que es muy	Educación emocional	Seria esencial que el	(VIvas, 2003) indica que la "educación

necesario dar educación emocional al estudiante? Por que	importe, para que los estudiantes sigan motivados, con un objetivo de seguir estudiando, porque lamentablemente existe instituciones con deserciones, porque no hay talvez una capacitación de parte ministerio, en la cual ayude a nosotros también enrumbar para preparar a estudiantes emocionalmente.		ministerio de educación de capacitaciones a los docentes específicamente sobre la educación emocional, de esta forma los docentes podrán guiar bien las emociones de los niños en el aprendizaje.	emocional debe entenderse como un proceso de desarrollo humano, que abarca tanto lo personal como lo social e implica cambios en las estructuras cognitiva, actitudinal y procedimental"(p. 6)

5. Los docentes también se ven afectados con esta nueva forma de trabajo. ¿En su caso como le afecto emocionalmente, económica y social?	Si bueno socialmente, no se puede hacer la vida como siempre se le ha hecho, por ejemplo, estar con los familiares, amigos y económicamente; nos pagaron los primeros dos meses me sentía incómodo molestia, no teníamos para comer y no tenías para pagar las deudas de las identidades bancarias	Emocionalmente	Ser docente no solo es trasmitir conocimiento sino también tener sentimiento, ellos de igual forma están pasando por situaciones que afecta directamente a su estado emocional, talvez al ver que los niños no aprende de la misma forma que antes se siente triste o cansados de estar frente a un computador todo el día.	(Mayer, 2006) menciona que la emoción "es una variable de la personalidad que describe la capacidad de percibir, entender y gestionar información emocional propia y ajena"(p.7).

VARIBLE: Entornos virtuales				
1. Qué criterio tiene sobre el uso de los entornos virtuales dispuestos desde el ministerio de educación?	Pienso que el ministerio de Educación debería aumenta más tecnologías para todos los estudiantes, y capacitar a los docentes porque muchos no tenemos practica ni conocimientos sobre los entornos virtuales, sabiendo manejar o teniendo practica son buenos, ya que puede encontrar variedad de	Entornos virtuales	Los docentes debería estar actualizados y capacitados por parte del ministerio de educación, en vista hoy se vive en la era tecnológica, es decir que ahora todos los individuos y los niños manejar aunque sea una herramienta tecnología desde muy pequeños.	(Delgado & Solano, 2009) aluden que un "entorno virtual de aprendizaje es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas que permiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros"(p.3)

	información.			
2. ¿Qué opina usted acerca de modalidad virtual para la formación del estudiante?	La modalidad virtual es regular ya que en nuestra instituciones muchos estudiantes no cuenta con internet y su aprendizaje no es factible, por ello nosotros realizamos guías para que los padres de familia venga a retirar para que realice los hijos las tareas	Modalidad virtual	En el país en se vive no todos cuenta con la misma oportunidad para continuar formando académicamente, por ejemplo en esta emergencia sanitaria la Educación está en crisis puesto que la modalidad virtual no está funcionando por que los niños esencialmente en zonas rurales no cuentan con internet pero con una computadora o celular,	(Ardila, Martín, & Pardo, 2014)Indican que la modalidad virtual es "las formas de comunicación y de interacción, la manera de compartir información en línea" (p.44).
3. ¿Qué	Para las clases	Tecnología	Para ser unos docentes	(Bautista.A & Alban, C, 2014)

herramientas tecnológicas utiliza para la enseñanza en los entornos virtuales ?	estamos utilizando principalmente el WhatsApp, google meet y el Youtuve y Facebook con este se trata de explicar las tareas.		impulsadores o innovadores es fundamental auto prepara en las herramientas tecnologías, porque de esta manera se podrá enseñar de manera dinámica , divertida e interesante el contenido didáctico de la clase.	comentan que "la tecnología se identificó con la teoría y práctica del diseño, aplicación y control de sistemas instructivos objetivados para el logro de aprendizajes bien definidos"(p.58).
4. ¿Con que frecuencia diseña usted recursos digitales que facilite el aprendizaje en los entornos virtuales	Se elaborar esporádicamente, talvez al mes una vez dependiendo del contenido de la clase.	Recursos digitales	Para que los niños se sienta entretenidos y gustos de aprender los docentes deben elaborar recurso digitales innovadores de esta manera el aprendizaje de los estudiantes será significativo.	(Arribas, C, Martín, J, & Gutiérrez, S, 2014) exteriorizan que los recursos tecnológicos "son herramienta al servicio de la educación, del aprendizaje y de la orientación didáctica"(p.244)

?				
5. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted en la virtualidad?	Las estrategias se utilizado las que de siempre, seguir un modelo de trabajo, metodología de acurdo al tema, ya que no es los mismo trabajar presencialmente que virtualmente, la metodología no es completa pero se trata de seguir los lineamentos que manda el ministerio de Educación	Estrategias pedagógicas	Las estrategia pedagógicas ayuda a que el aprendizaje sea eficaz porque tiene un objetivo que cumplir en el estudiante, por es los docentes debe conocer las diferentes estrategias que existe en la virtualidad	(Cortés, A & García, 2017) determinan que las "estrategias pedagógicas son el juego, las artes escénicas, la pintura y la lectura, las cuales se transforman en estrategias lúdico-pedagógicas que favorecen el desarrollo integral del niño"(p.126)

6. ¿Qué acciones ha realizado usted como tutor para guiar el aprendizaje de los estudiantes en los entornos virtuales?	Las acciones que se ha realizado es la insistencia en la tareas por medio del WhatsApp se ha enviado un mensaje pidiendo de favor que hagan las tareas e incentivar de manera verbal para que sigan trabajando para que aprendan algo siquiera.	Tutor	Resulta claro que un buen docente es aquel que busca otras o nuevas alternativas para seguir enseñando, dicho de otra manera, la paciencia y el interés por la vocación de la enseñanza es eterna para un docente.	(Saura, 2007) menciona que ser un "tutor es el que es un docente efectivo, es decir, es el que hace que el residente aprenda, no el que enseña o intenta enseñar"(p.153).
7. ¿Qué problemas usted como tutor ha	El problema más frecuenta con esto de la pandemia es que no	Virtualidad	No tener posibilidad para seguir aprendiendo es muy lamentable	(Sangra, 2001)comentan que la virtualidad son el lugar en el que se encuentran las materias de estudio,

encontrado en la virtualidad y como lo ha resuelto?	todos cuentan con la conectividad, si todos tuviera conectividad fuera maravillosos así se podría trabajar de mejor manera, ya que hay algunos estudiantes que no reciben la tarea. También hay irresponsabilidad de los padres		para los niños, porque no todos tiene la suficiente economía para contratar un internet o comprar un celular y computadora eso hace haya un desigualdad en el sistema educativo y por ende los estudiantes no puedan continuar adquiriendo aprendizaje que el docente trata de impartir.	así como los materiales de aprendizaje(p.127).

Fuente: Entrevista al docente

Elaborado por: Investigadoras

Tabla 5. Matriz de procesamiento de información de la entrevista realizada al estudiante.

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL ESTUDIANTE				
VARIABLE: Educación emocional				
	INFORMANTE			
PREGUNTAS	ESTUDIANTE	(EN PALABRAS CLAVE)	ARGUMENTO	SUSTENTO
1. ¿Describa las reacciones emocionales que originó al enterarse que la escuela se cerró?	Me sentí triste y a la vez agobiado porque no aprendo nada.	Tristeza	En la actualidad una de las emociones más enunciadas en el aprendizaje en la tristeza en los estudiantes debido al cierre de las escuelas, por este motivo los docentes tienen que ayudar a disminuir la tristeza, con dinámicas juegos o canciones que ayude a levantar el ánimo.	Según (Cuervo, 2007,) indica que, importante describir la tristeza, conceptualizarla, definir qué la causa y cuáles son los factores desencadenantes; además, es necesario indagar acerca de las manifestaciones, la frecuencia y la intensidad de esta emoción en los niños y niñas.
2. ¿Cuáles	Me siento triste y no	Aprendizaje	El aprendizaje es importante	Frente a la concepción

son sus emociones al recibir clases en casa a través del uso del internet?	aprendo bien, me hace falta ir a la escuela.		para el desarrollo de los estudiantes. Por eso el aprendizaje es una herramienta de crecimiento que ayuda a mejorar el crecimiento de un estudiante, en el que la educación es el marco que lo propicia desde la primera infancia.	tradicional de que el aprendizaje del alumno depende casi exclusivamente del comportamiento del profesor y de la metodología de enseñanza utilizada paradigma proceso-producto, se pone de relieve la importancia de lo que aporta el propio alumno al proceso de aprendizaje conocimientos, capacidades, destrezas, creencias, (Betoret, 1992)
3. ¿De qué manera el docente habla sobre los sentimientos de los niños en este tiempo de	Mi profesor si me pregunta si estoy bien	Profesor	Es importante el rol central del docente es el de actuar como mediador o intermediario entre los contenidos y la actividad constructivista que despliegan los alumnos para asimilar los	Según (Bullé, 2020) mención que, Un docente de calidad es aquel que provee oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes y contribuye, mediante su formación, a construir la sociedad que aspiramos para nuestro país.

pandemia y de educación virtual?			conocimientos en la virtualidad.	
4. ¿De qué forma ayuda su docente cuando no entendes alguna clase?	El profe nos llama y nos explica lo que no entendemos en la ficha.	Educación	La Educación en los estudiantes tiene como objeto ayudar a desarrollar actitudes y capacidades y adquirir conocimientos que les permitan tomar decisiones fundamentadas en beneficio propio y de los demás.	La educación es un fenómeno que nos concierne a todos desde que nacemos son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurado de alguna forma concreta nuestro modo de ser.
5. ¿El docente dio alguna charla sobre la educación emocional? Como lo	El profesor nos mandó a llenar unas hojas sobre cómo estamos en la pandemia.	Emociones	Las emociones influyen en la atención, la memoria y en el razonamiento lógico, nos ayudan a prestar atención a lo realmente importante. Sin emoción no hay curiosidad,	Según (Martínez, 2000) afirma las emociones son estados internos caracterizados por pensamientos, sensaciones, reacciones fisiológicas y conductas que son subjetivos. Son universales, propias

hizo, Sabe las razones de por qué no lo hizo.			no hay atención, no hay aprendizaje.	del ser humano y sirven, entre otras cosas, para comunicarnos con los demás.
VARIABLES: Entornos virtuales				
1. ¿Tus clases las recibes por WhatsApp, llamada celular, visitas en casa; computador: zoom, meet,etc?	Recibo mis clases por el **Whats App.**	Clases	Las clases contribuye a la formación integral de las nuevas generaciones, fortaleciendo el sentido de pertenencia social, que le permite ayudar a generar más conocimientos para los estudiantes.	La sociedad es diversa. Y el aula es un microcosmos que reproduce las condiciones sociales. Por eso, la asunción de la diversidad, en todos sus aspectos, como parte de la normalidad del aula es la clase del proceso educativo de una sociedad avanzada. (Trujillo, 2019)
2. ¿Qué opina usted sobre las clases por el celular o computador?	Quiero que sea por video llamada.	Video llamada	La video llamadas es una posibilidad técnica de los nuevos canales de comunicación, que permite la transmisión y recepción de	Las metodologías que promueven un aprendizaje más participativo también tienen cabida en una clase online. Para poder implicar a los alumnos en su aprendizaje y que este sea más activo,

			información visual y auditiva, en una situación comunicativa sincrónica y bidireccional.	es posible recurrir a múltiples herramientas colaborativas como Jamboard. (Montoya, 2020)
3. ¿**Qué herramientas tecnológicas utiliza tu docente usa:** YouTube, WhatsApp, zoom en las clases?	Envía videos por el WhatsApp para ver en YouTube.	WhatsApp	El WhatsApp es una aplicación es de gran apoyo para estar en contacto con nuestros estudiantes y padres de familia de esta manera se vuelve un espacio virtual sin límites.	Numerosos estudios han encontrado los beneficios de utilizar WhatsApp en el ámbito educativo, debido a que la mayoría de los estudiantes poseen y utilizan la aplicación para trabajar de forma colaborativa con sus pares, buscar asesoría con profesores, llegar a acuerdos para realizar actividades extra de clase (Rodríguez, 2020)
4. ¿Cómo calificarías las clases virtuales, divertidas, aburridas,	Son aburridas me gustaría volver a las clases	clases presenciales	En definitiva, las clases presenciales no sólo tienen un fin respecto a entregar una adecuada	Según (Chile, 2020) confirma que, no se puede planificar todas las clases con actividades que promuevan el aprendizaje activo,

dinámicas, interactivas interesantes ? Porque	presenciales		enseñanza para el logro de los aprendizajes, sino que también permiten el desarrollo socioemocional del niño.	se puede partir con una actividad y luego ir replicando la experiencia.
5. ¿Que utiliza tu dicente para que sea incesante motivadora que frecuencia su docente presenta, ¿algún video o juego en las clases virtuales?	Envía dinámicas los días jueves o viernes o juegos para que ágamos en la casa con la familia.	Dinámicas	Las dinámica constituyen un medio para fomentar relaciones más estrechas en los estudiantes y a la ves desarrollar actitudes de cooperación y establecer lazos emocionales entre los compañeros.	Existen muy variados y diversos tipos de dinámicas de grupo o dinámicas grupales. Todas tienen en común una misma base. La de compartir un mismo supe objetivo: aumentar el grado de cohesión de los miembros que componen el grupo. (Ñuñoa, 2003)

Fuente: Entrevista al estudiante

Elaborado por: Investigadoras

Reflexiones

Reflexión de la entrevista al docente de la variable Educación emocional

En este análisis es sustancial que el docente en la virtualidad evidencie las emociones que tienen los niños, que no solo está afectando a su estado emocional, sino también a su salud, por la dura realidad que está pasando el mundo, de esta manera se podrá motivarlos a seguir adelante en su formación académica. Según (Martínez, 2010) "manifiesta que las emociones son estados internos caracterizados por pensamientos, sensaciones, reacciones fisiológicas y conductas que son subjetivos. Son universales, propias del ser humano y sirven, entre otras cosas, para comunicarnos con los demás" (párr. 2). Al respecto enseñar a los niños a reconocer y gestionar emociones, les permite incrementa la percepción de control sobre aquellos que les ocurre, lo que es fundamental para un adecuado desarrollo de su autoestima y auto concepto

Realmente en la actualidad, la mayoría de docentes quiere estar presentes de manera física con los niños, para conversar charla y preguntar de ¿cómo se siente?, ¿cómo están?, evidentemente existe varias interrogantes que solo presencialmente o físicamente se lo pude realiza. Pero a pesar de eso, este educador se preocupa por el bienestar emocional del estudiante, aunque apoyando verbalmente por medio de una herramienta tecnológica. De acuerdo a (Department of Education, 2014) indica que los problemas emocionales son "una inhabilidad de formar o mantener relaciones interpersonales satisfactorias con sus pares y maestros" (párr. 5).Por lo general los problemas emocionales no sólo comprenden los trastornos de ansiedad, del estrés o del espectro obsesivo, sino que suelen aparecer, asociados con estos, problemas del estado de ánimo, es decir, las depresiones.

Dentro de este marco, seria esencial que el ministerio de educación de capacitaciones a los docentes específicamente sobre la educación emocional, puesto que, de esa forma los docentes podrán manejar de manera correcta las emociones de los niños en el aprendizaje. En la opinión de (Vivas, 2003) indica

que la “educación emocional debe entenderse como un proceso de desarrollo humano, que abarca tanto lo personal como lo social e implica cambios en las estructuras cognitiva, actitudinal y procedimental” (p. 6). En relación a lo anterior los individuos que han recibido la educación emocional cuentan con una mayor confianza en sí mismas, así como más autoestima. El motivo es que no se convierte en dueño de sus emociones, sino que aprende a manejarlas y a controlarlas, analizando el motivo de su aparición y pudiendo manejarlas para que no se adueñen de sí mismos.

En concreto, ser docente no solo es trasmitir conocimiento sino también tener sentimiento, ellos de igual forma están pasando por situaciones que afecta directamente a su estado emocional, talvez al ver que los niños no aprenden de la misma forma que antes se siente triste o cansados de estar frente a un computador todo el día. Como expresa (Mayer, 2006) que la emoción “es una variable de la personalidad que describe la capacidad de percibir, entender y gestionar información emocional propia y ajena” (p.7). Es conveniente mencionar que el docente se comporta de tal manera, es porque está demostrando de cómo se siente en su interior, en otras palabras, las emociones son aquellas quienes hace actuar y comportar tal y cual como son.

Reflexiones de la entrevista al docente de la variable de entornos virtuales

Los docentes deberían estar actualizados y capacitados por parte del ministerio de educación, en vista hoy se vive en la era tecnológica, es decir que ahora todos los individuos y los niños manejar, aunque sea una herramienta tecnología desde muy pequeños. A juicio de (Delgado y Solano, 2009) aluden que un “entorno virtual de aprendizaje es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas que permiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros” (p.3). Evidentemente hoy la tecnología se ha vuelto global, porque es tan necesaria para poder interactuar con las demás personas, no importa distancias, para poder compartir, aprender y comunicar

Sucede pues, que en el país algunos estudiantes de las escuelas no cuentan con la misma oportunidad para continuar formando académicamente, por ejemplo, en

esta emergencia sanitaria la educación está en crisis puesto que la modalidad virtual no está funcionando por que los niños esencialmente en zonas rurales no cuentan con internet, pero con una computadora o celular. Desde el punto de vista de (Ardila, Martín y Pardo, 2014) Indican que la modalidad virtual es "las formas de comunicación y de interacción, la manera de compartir información en línea" (p.44). Si todos los niños de las escuelas tuvieran herramientas tecnológicas podría comunicar y aprender en los entornos virtuales, porque con ello se puede interrelacionar y adquirir información importante.

Ciertamente, para ser unos docentes impulsadores o innovadores es fundamental auto preparar en las herramientas tecnologías, porque de esta manera se podrá enseñar de manera dinámica, divertida e interesante el contenido didáctico de la clase. Como hace notar (Bautista. y Albán, 2014) comentan que "la tecnología se identificó con la teoría y práctica del diseño, aplicación y control de sistemas instructivos objetivados para el logro de aprendizajes bien definidos" (p.58). Considerando que la tecnología en la educación ha permitido seguir aprendiendo, en vista que tiene diversos programas que ayuda al docente y al estudiante comunicar y aprender nuevos conocimientos.

Desde la perspectiva más general los docentes deben elabora recursos digitales innovadores para que los que los niños se sientan entretenidos y gustos de aprender y además su aprendizaje será significativo. Con base a (Arribas, Martínez y Gutiérrez, 2014) exteriorizan que los recursos tecnológicos "son herramienta al servicio de la educación, del aprendizaje y de la orientación didáctica" (p.244). Según la base los materiales tecnológicos ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes

Uno de los componentes más significativos son las estrategias pedagógicas porque infiere directamente a que el aprendizaje sea eficaz y permite cumplir el objetivo trazado en los estudiantes, por eso los docentes debe conocer las diferentes estrategias que existe en la virtualidad. Por ello (Cortés, A & García, 2017) determinan que las "estrategias pedagógicas son el juego, las artes escénicas, la

pintura y la lectura, las cuales se transforman en estrategias lúdico-pedagógicas que favorecen el desarrollo integral del niño" (p.126). Se entienden por estrategias al conjunto de destrezas, métodos y quehaceres que utiliza el docente diariamente para explicar, hacer comprender, motivar, estimular, mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Resulta claro que un buen docente es aquel que busca otras o nuevas alternativas para seguir enseñando, dicho de otra manera, la paciencia y el interés por la vocación de la enseñanza es eterna para un docente. Dicho con palabras de (Saura, 2007) que ser un "tutor es el que trasmite afectividad y enseñanza, es decir, es el que hace que el residente aprenda, no el que enseña o intenta enseñar" (p.153). Cabe reflexionar que docente, sin importar lo que se desee enseñar, se debe considerar todo aquello que piensa y siente el alumno, es decir, reconocer sus valores, actitudes y creencias, ya que todos ellos interactúan para que se dé el aprendizaje.

Definitivamente analizando la situación, en el sistema educativo existe una gran desigualdad, de modo que, hay niños que no tiene posibilidades para seguir aprendiendo, por el simple hecho de no contar con económica suficiente para contratar un internet o comprar un celular, computadora. Desde la posición de (Sangra, 2001) comentan que" la virtualidad son el lugar en el que se encuentran las materias de estudio, así como los materiales de aprendizaje" (p.127). Por supuesto que, el medio virtual los educadores y educandos tienen la oportunidad de actualizar y aprovechar al máximo los recursos tecnológicos, Esto quiere decir que la virtualidad es permeable a la cultura dado que integra y relaciona las prácticas y el discurso académico.

Reflexión de la entrevista al estudiante de la variable educación emocional

Las dinámicas grupales constituyen un medio para fomentar relaciones más estrechas, desarrollando actitudes de cooperación y estableciendo lazos emocionales entre los miembros del grupo. Según (Cuervo, 2007,) indica que, importante describir la tristeza, conceptualizarla, definir qué la causa y cuáles son

los factores desencadenantes; además, es necesario indagar acerca de las manifestaciones, la frecuencia y la intensidad de esta emoción en los niños y niñas. Por otro lado, los estudiantes pueden liberar la tristeza haciendo cosas que pongan en un estado de ánimo más positivo. Juega o practica un deporte, monta en bicicleta, baila o corre, darse un paseo, hacer manualidades, tocar música, leer o pasar el rato con alguien. Relajarse, diviértase y siéntase mejor ayuda en el aprendizaje.

El aprendizaje es importante para el desarrollo de los estudiantes. Por eso el aprendizaje es una herramienta de crecimiento que ayuda a mejorar el crecimiento de un estudiante, en el que la educación es el marco que lo propicia desde la primera infancia. Frente a la concepción tradicional de que el aprendizaje del alumno depende casi exclusivamente del comportamiento del profesor y de la metodología de enseñanza utilizada paradigma proceso-producto, se pone de relieve la importancia de lo que aporta el propio alumno al proceso de aprendizaje conocimientos, capacidades, destrezas, creencias, (Betoret, 1992). Por esa razón el aprendizaje en edad temprana promoverá el desarrollo del niño, incitando su formación motora, social e intelectual.

Es importante el rol central del docente es el de actuar como mediador o intermediario entre los contenidos y la actividad constructivista que despliegan los alumnos para asimilar los conocimientos en la virtualidad. Según (Bullé, 2020) mención que, Un docente de calidad es aquel que provee oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes y contribuye, mediante su formación, a construir la sociedad que aspiramos para nuestro país. Por ello la labor del docente es fundamental para que los estudiantes aprendan y trasciendan incluso los obstáculos materiales y de rezago que deben afrontar, esto debido a la falta de habilidades para poder desarrollar materiales relacionados.

La Educación en los estudiantes tiene como objeto ayudar a desarrollar actitudes y capacidades y adquirir conocimientos que les permitan tomar decisiones fundamentadas en beneficio propio y de los demás. Según (Escobar, 2006) afirma que, “la educación es un fenómeno que nos concierne a todos desde que nacemos son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurado de alguna

forma concreta nuestro modo de ser". También la educación es clave para el desarrollo de las personas, porque es en esta época de la vida donde se sientan las bases para el desarrollo futuro de la persona.

Las emociones influyen en la atención, la memoria y en el razonamiento lógico, nos ayudan a prestar atención a lo realmente importante. Sin emoción no hay curiosidad, no hay atención, no hay aprendizaje. Según (Martínez, 2000) afirma las emociones son estados internos caracterizados por pensamientos, sensaciones, reacciones fisiológicas y conductas que son subjetivos. Son universales, propias del ser humano y sirven, entre otras cosas, para comunicarnos con los demás. Cabe mencionar que las emociones ayudan a fomentar el aprendizaje, ya que pueden estimular la actividad de las redes neuronales, reforzando las conexiones sinápticas. Por lo tanto, se ha evidenciado que los aprendizajes se consolidan de mejor manera en nuestro cerebro cuando se involucran las emociones.

Reflexiones de la entrevista al estudiante de la variable de Entornos virtuales

Las clases contribuyen a la formación integral de las nuevas generaciones, fortaleciendo el sentido de pertenencia social, que le permite ayudar a generar más conocimientos para los estudiantes. La sociedad es diversa. Y el aula es un microcosmos que reproduce las condiciones sociales. Por eso, la asunción de la diversidad, en todos sus aspectos, como parte de la normalidad del aula es la clase del proceso educativo de una sociedad avanzada. (Trujillo, 2019). En este sentido, se hace necesario que docentes, incorporar a su formación los conocimientos necesarios para trabajar de forma eficaz en un entorno escolar lleno de desafíos, de perfiles diferentes y diferentes maneras de aprender y desarrollarse.

El video llamado es una posibilidad técnica de los nuevos canales de comunicación, que permite la transmisión y recepción de información visual y auditiva, en una situación comunicativa sincrónica y bidireccional. Las metodologías que promueven un aprendizaje más participativo también tienen cabida en una clase online. Para poder implicar a los alumnos en su aprendizaje y que este sea más activo, es posible recurrir a múltiples herramientas colaborativas

como Jamboard. (Montoya, 2020). Por lo consiguiente, los videos llamados son el denominador común de todas las actividades que se están realizando en forma remota, ya sean laborales, educativas, sociales y sanitarias.

El WhatsApp es una aplicación es de gran apoyo para estar en contacto con nuestros estudiantes y padres de familia de esta manera se vuelve un espacio virtual sin límites. Numerosos estudios han encontrado los beneficios de utilizar WhatsApp en el ámbito educativo, debido a que la mayoría de los estudiantes poseen y utilizan la aplicación para trabajar de forma colaborativa con sus pares, buscar asesoría con profesores, llegar a acuerdos para realizar actividades extra de clase (Rodríguez, 2020). Por tal motivo, encontramos los beneficios de utilizar WhatsApp en el ámbito educativo, debido a que la mayoría de los estudiantes poseen y utilizan la aplicación para trabajar de forma colaborativa con sus pares, buscar asesoría con profesores, llegar a acuerdos para realizar actividades extra clase.

En definitiva, las clases presenciales no sólo tienen un fin respecto a entregar una adecuada enseñanza para el logro de los aprendizajes, sino que también permiten el desarrollo socioemocional del niño. Según (Chile, 2020) confirma que, no se puede planificar todas las clases con actividades que promuevan el aprendizaje activo, se puede partir con una actividad y luego ir replicando la experiencia. Por lo cual, el docente tiene que innovar ya se en lo virtual o en lo presencial para que los estudiantes no se aburan en las clases y les guste recibir los contenidos.

Las dinámicas constituyen un medio para fomentar relaciones más estrechas en los estudiantes y a la vez desarrollar actitudes de cooperación y establecer lazos emocionales entre los compañeros. Existen muy variados y diversos tipos de dinámicas de grupo o dinámicas grupales. Todas tienen en común una misma base. La de compartir un mismo supe objetivo: aumentar el grado de cohesión de los miembros que componen el grupo. (Ñuñoa, 2003). También los docentes organizan de maneras muy diversas sus actividades, según lo que enseñan, pero hay que considerar que si vamos a trabajar numerosas clases con un grupo, no podemos abordar todos los temas, todo el semestre utilizando la misma técnica, debemos presentar el conocimiento a los estudiantes de diversas formas con

estrategias variadas tanto individuales como grupales, en las que los estudiantes participen activamente en su aprendizaje, evitando su papel pasivo y con ello el aburrimiento por estar en clases continuamente centradas en un docente que solo habla.

11. IMPACTO

La ejecución del proyecto va a tener un gran impacto pedagógico, porque permite a los docentes aprender y darse cuenta que la praxis educativa consiste en ser un docente innovador creativo, que utilice o aplique estrategias, métodos y técnicas que animen al educando a continuar aprendiendo ya sea en la virtualidad o presencial, además es importante que dentro del proceso enseñanza aprendizaje tomen en cuenta el estado emocional de los estudiantes, de modo que, si están siente bien consigo mismo su aprendizaje será activo significativo.

En la investigación que antecede al presente trabajo se ha identificado que los niños actualmente están pasando por diversas situaciones a causa de COVID -19, es decir que ellos hoy están recibiendo clases en la casa, lo que significa que están encerrados tristes, aburridos, estresados y sobre todo no pueden salir a jugar ni interactuar con sus compañeros y docente; además están preocupados porque a través de la virtualidad no están aprendiendo correctamente, frente a ello, el propósito de este proyecto es ayudar a que los docentes utilicen dinámicas innovadores para que los niños se interese y motive a seguir aprendiendo.

La presente propuesta tiene un gran impacto emocional, debido a que, las emociones influyen directamente en el aprendizaje al igual que la comunicación, dicho de otra manera si el estudiante y docente están bien emocionalmente tendrán una buena interrelación, las actitudes y comportamientos de cada uno será adecuados, lo cual ayudará a que la enseñanza y el aprendizaje sea significativa, porque desarrollaran competencias habilidades y destrezas de forma armónica dentro proceso didáctico, es ahí en donde el rol docente tiene que ser un facilitador y guía de valores y conocimientos que no solo este enfocado en trasmitir información sino, que se preocupe por el estado emocional de los niños.

12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 6. Presupuesto de la propuesta

MATERIALES	CANTIDAD	COSTO
Internet	Mensual	56$
Luz eléctrica	Mensual	35$
Impresión de talleres	Una sola vez	50$
TOTAL		141$

Fuente: Presupuesto para la elaboración del taller.

Elaborado por. Investigadoras.

13. PROPUESTA

13.1 Título de la propuesta:

Talleres: Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.

13. 2 Introducción

Los presentes talleres: Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas, tiene como propósito desactivar las emociones negativas que están afectado a los estudiantes y docentes en los entornos virtuales en tiempos de pandemia. Después de haber realizado un diagnostico situacional en la escuela de Educación Básica "Loja", en el séptimo grado, los estudiantes en la entrevista manifiestan que "se sienten tristes porque no están aprendiendo" y están "preocupado porque van a octavo ciclo a otra institución y no van a tener los mismos conocimientos".

Por ello, se pretende que este resultado sirva como referente para que niños desarrollen sus emociones de forma grupal e individual, realmente las dinámicas son enormemente beneficiosas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Además, se presenta diversas dinámicas innovadoras que activen las emociones positivas en los estudiantes y motiven a aprender de forma autónoma, a pesar de estar pasando por circunstancias que ha afectado en su desarrollo emocional a causa de la nueva modalidad virtual.

En ese mismo contexto el objetivo de esta propuesta es desarrollar talleres para incentivar las emociones positivas en los estudiantes en tiempos de pandemia, mediante los talleres dinámicos, para el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje de la Escuela de Educación Básica “Loja” durante el periodo 2020-2021. Realmente es esencial que las dinámicas sean entretenidas, innovadoras y creativas, ya que de esa forma mejorará la relación e interrelación con los estudiantes.

En concreto, el taller está dirigido a los estudiantes, debido a que, se pretende que hagan uso de estas interesantes dinámicas, que se presenta en la propuesta, esencialmente estas actividades promueve la interactividad con todos los niños, porque están enfocadas en activar las emociones positivas dejando a un lado esa emociones negativas tales como: la tristeza, el aburrimiento, la ansiedad, la vergüenza y la ira que ha afectado en el desarrollo integral de los estudiantes, de esa forma el proceso de formación de los mismo será incentivadora y viable para continuar aprendiendo nuevos conocimientos en la virtualidad.

13. 3 Objetivos de la propuesta

Objetivo General

Desarrollar talleres para incentivar las emociones positivas en los estudiantes, en tiempos de pandemia, mediante la ejecución de dinámicas aprendidas por los docentes en los talleres "Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas", para el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje de la Escuela de Educación Básica "Loja" durante el periodo 2020-2021.

Objetivos específicos

- Investigar dinámicas de animación para fortalecer las emociones positivas de los estudiantes.
- Seleccionar dinámicas interesantes para los talleres que ayuden al estudiante activar sus emociones positivas
- Evaluar el cumplimiento de la propuesta

13.4 Justificación

La presente propuesta es innovadora, puesto que mejorará el vínculo entre estudiante y docente en los entornos virtuales, actualmente los actores principales están enfrentando duras realidades que ha afectado su estado emocional por la nueva modalidad virtual, en otras palabras ha generado una gran problemática en su formación académico, debido a que la mayoría de niños y docentes de la escuela de educación básica "Loja" mencionan que "la educación virtual no está funcionando de forma adecuada" porque muchos estudiantes de esta escuela no tiene la economía suficiente para adquirir equipos tecnológicos, además no tiene internet en sus casas, lo cual ha truncado el sueño de seguir aprendiendo, esto ha dado como resultado a que se sientan estresados, frustrados, tristes y preocupados.

Por tal razón se propone realizar Talleres: "Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas", de modo que, este ayudará a reflexionar la importancia de las emociones del educando en el aprendizaje virtual, en el cual se

ha tomado en cuenta cinco emociones negativas tales como; la tristeza, aburrimiento, ansiedad, ira y vergüenza, que a partir de estas emociones se pretende adjuntar dinámicas que estén enfocados a cada una de las emocionales que presentan los estudiantes en su entorno de aprendizaje virtual o presencial, con estas actividades, se pretende que los docentes y estudiantes trabajen de forma armónica en sus clase virtuales o presenciales.

En correlación, este trabajo es de gran utilidad para los docentes y los estudiantes, puesto que será una pauta innovadora para aplicar o realizar en una hora clase, las dinámicas divertidas, entretenida que se presentadas en el taller, de esta manera el proceso didáctico deja de ser desarrollada de forma tradicional y se transformará emocionante e impulsadora al cambio, a fin de que el aprendizaje de los niños sea eficiente a pesar de tener o estar pasando por diversas situaciones personales.

Esta propuesta es factible, debido a que, se cuenta con las autorizaciones correspondientes y con el apoyo del director y docentes de la carrera de educación básica, de igual manera, gracias a la apertura de la autoridad de escuela de Educación Básica "Loja" y del docente de séptimo grado, permitió realizar la investigación para plantear la siguiente propuesta que son talleres: Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas. A demás existe la orientación adecuada y eficaz, parte por parte la docente tutora de investigación quien están al frente del proyecto de titulación de la carrera de Educación Básica

Los beneficiarios directos de esta propuesta son: la escuela de educación básica "Loja", los docentes, estudiantes e indirectos son los padres de familia. El conocimiento de diversas dinámicas ayudará a los actores educativos a mejorar el proceso de enseña aprendizaje en estos tiempos de pandemia, así como también sabrá manejar el clima áulico virtual y presencial permitiendo una buena relación maestro-alumno.

En concreto, es sustancial que en el proceso de enseñanza aprendizaje se apliquen dinámicas innovadoras, creativas y más que todo, que estén enfocados en los sentimientos de los estudiantes, ya que hoy en día, ellos están pasando por momentos de confusión, porque están encerrados en la casa sin poder salir, jugar, compartir y reír con sus compañeros de aula.

13.5 Desarrollo de la propuesta

Observación: A continuación, se presenta las actividades Talleres: Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.

Tabla 7.Estructura del Talleres: Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.

TALLERES: ACTIVANDO EMOCIONES POSITIVAS EN LOS NIÑOS, A TRAVÉS DE DINÁMICAS ACTIVAS.				
N : talleres	Día	Hora	Temas:	Responsable
Taller 1	Lunes	9:00-10:00	Activando la felicidad y desactivando la tristeza	Blanca Gancino, Alexandra Lagla
Taller 2	Martes	9:00-10:00	Activando la diversión y desactivando el aburrimiento	Blanca Gancino, Alexandra Lagla
Taller 3	Miércoles	9:00-10:00	Activando la tranquilidad y desactivando la ansiedad	Blanca Gancino, Alexandra Lagla
Taller 4	Jueves	9:00-10:00	Activando serenidad y desactivando ira	Blanca Gancino, Alexandra Lagla
Taller 5	Miércoles	9:00-10:00	Activando el atrevimiento y desactivando la vergüenza	Blanca Gancino, Alexandra Lagla

Fuente: Estructura del Taller

Elaborado por. Investigadoras

Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.

Taller de Emociones

Encontramos piedras en el camino pero compartir el mundo de los niños nos ayuda a entender que nada es imposible *Cesar Bona*

Alexandra Lagla
Blanco Gancino

INDICE DE CONTENIDOS

TALLER N° 1

ACTIVANDO LA FELICIDAD Y DESACTIVANDO LA TRISTEZA

DINAMICA N° 1 El garabateo

DINAMICA N° 2 Súbete al tren

DINAMICA N° 3 ¡Veo Veo ¡

DINAMICA N° 4 ¿Qué animal soy?

TALLER N° 2

ACTIVANDO LA DIVERSIÓN Y DESACTIVANDO EL ABURRIMIENTO

DINAMICA N° 1 Me voy de viaje

DINAMICA N° 2 Sillas Musicales

DINAMICA N° 3 ¿Qué Emoji es?

DINAMICA N° 4 "Chistes con títeres"

TALLER N° 3

ACTIVANDO LA TRANQUILIDAD Y DESACTIVANDO LA ANSIEDAD

DINAMICA N° 1 Trae a la clase a tu amigo invitado

DINAMICA N° 2 La orquesta sin instrumento

DINAMICA N° 3 La maestra pide

DINAMICA N° 4 Arca de Noé

DINAMICA N° 5 Mas ropa

TALLER N° 4

ACTIVANDO SERENIDAD Y DESACTIVANDO IRA

DINAMICA N° 1 La caja que se gurda la rabia

DINAMICA N° 2 La masa loca

DINAMICA N° 3 Cabeza rodilla ¡Virtualidad ¡

DINAMICA N° 4 ¿Cómo lo libero?

DINAMICA N° 5 El semáforo

TALLER N° 5

ACTIVANDO EL ATREVIMIENTO Y DESACTIVANDO LA VERGÜENZA

DINAMICA N° 1 El anclaje

DINAMICA N° 2 "La pesadilla de Teo**"**

DINAMICA N° 3 "No te rías**"**

DINAMICA N° 4 Construir un refugio

DINAMICA N°5 Salta bailar girar en casa

TALLER Nº 1

TEMA: Activando la felicidad y desactivando la tristeza

Objetivo: Desactivar la tristeza en los niños, mediante dinámicas, para el mejoramiento de la actitud.

ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÒN
INICIO			
El garabateo en casa	• Hojas de papel boom • lápices de colores • la virtualidad	10 minutos	
DESARROLLO			
Explicar que es las emociones positivas, mediante una presentación en genially.	• Computador • Página de Genially.	5 minutos	Ficha de Evaluación
Súbete al tren	• Una computadora • Canción	10 minutos	
¡El veo veo¡	• Un computador tarjetas gráficas en power point	10 minutos	
¿Qué animal soy?	• Computadora	10 minutos	
CIERRE			

Dibujar lo que más llamo la atención en el taller	• Hoja	5 minutos	

Indicaciones generales para la aplicación de las actividades:

- Dar la bienvenida a los niños
- Antes de empezar el desarrollo del taller es importante que familiaricen con el área local o el lugar donde se realizan las actividades
- Es necesario que los mediadores conozcan de cómo se siente, sus intereses, característica, o el estado emocional de cada niño
- Estas actividades ayudaran a tener una buena relación entre el estudiante y el docente
- Es esencial la participación de todos ya sea en grupo, parejas o individuales
- Explicar el objetivo del taller.

DINAMICA Nº 1

Nombre: El garabateo en casa

Descripción: Esta dinámica se trata de realizar garabatos de arriba hacia abajo, de formas circulares, líneas inclinas entre otros, en una hoja de papel boom, utilizando lápices de colores mediante las clases virtuales la docente debe manifestó que la cama debe estar encendida para ella
pueda ver lo que está indicado.

Materiales: Hojas de papel boom, lápices de colores y la virtualidad

Tiempo: 10 minutos

Terminado la dinámica se realiza la retroalimentación a partir de esta pregunta: ¿Cómo se siente después de realizar esta dinámica? ¿De qué manera ayudo esta dinámica?

Explicar que son las emociones positivas, mediante una presentación en genially.

DESARROLLO

DINAMICA Nº 2

Nombre: Súbete a al tren de la alegría

Descripción: La docente debe formar un círculo en piso con los niños, de ahí tiene que pasar a la mitad y empezar a cantar la canción "Súbete al tren de la alegría, Súbete al tren de la ilusión, Súbete al tren de la Fantasía, Súbete al tren de esta canción con su chaca con su chiqui chiqui con su chaca con su Chiqui con su chaca" repetir hasta cuando todos los niños se suban al tren.

Materiales: Parlante, espacio físico

Tiempo: 10 minutos

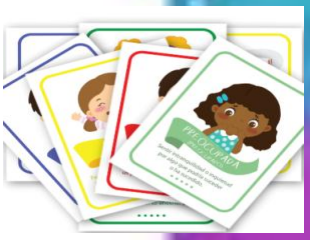
DINAMICA Nº 3

Nombre: ¡El veo veo ¡

Descripción: Presentar cinco tarjetas con diferentes emociones, en el cual los estudiantes tienen que escoger la tarjeta de cómo se siente para luego describe la emoción que escogieron.

Materiales: tarjetas graficas

Tiempo:10 minutos



DINAMICA Nº 4

Nombre: ¿Qué animal soy?

Descripción: La docente para iniciar la dinámica tendrá que nombrar a cada niño el animal que va representar, por ejemplo, juanita, Anita, Ángel, representa al perro, así mismos a otro grupo dirá que son otro animal, para jugar mencionara perro y se tendrá que levantar y menciona a otro sentarse así sucesivamente.

Materiales: Computadora

Tiempo:10 minutos

Concluyendo con las dinámicas se procederá realizar algunas preguntas:

¿Que aprendieron con estas dinámicas? ¿Cómo se sintieron al escribir sus historias o anécdotas? ¿Con cuáles de las tarjetas se identificó?

CIERRE

Dibujar lo que más llamo la atención en el taller (10 minutos)

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÒN

Objetivo. Conocer si se desactivan la tristeza los niños a través de las dinámicas activas.

1= Nunca	2= A veces	3= Casi siempre	4= Siempre

N°	**PREGUNTAS PARA LOS ESTUDIANTES**	**Valoración**			
		1	**2**	**3**	**4**
1	El niño/a expresa sentimientos y emociones a través de las dinámicas realizadas				
2	Los niños enciende la cámara para realización de las dinámicas				
3	El estudiante maneja las emociones de buena actitud				
4	Se evidencia la activación de emociones positivas al realizar las dinámicas				
5	Se evidencia que los estudiantes desactivan la emoción de la tristeza al realizar las dinámicas.				

TALLER Nº 2

TEMA: Activando la diversión y desactivando el aburrimiento

Objetivo: Desarrollar dinámicas divertidas con los niños, a fin de ofrecer espacios armónicos y recreativos.

ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÒN
INICIO			
Me voy de viaje	• Computadora	10 minutos	Ficha de evaluación
DESARROLLO			
Explicar la importancia de emociones positivas, mediante una presentación en genial.	Computador • Página de Genially.	5 minutos	
Sillas musicales	• Una computadora. • Silla	10 minutos	
¿Qué Emoji es?	• Un computador • espacio en casa	10 minutos	
Chiste con títeres”	• Cartón • Medias • botones • bolitas • fomix • computadora	10 minutos	
CIERRE			

Preguntas ¿Les gustó como trabajamos hoy?, ¿Descubrieron algo nuevo y positivo en este taller?	• Computadora	5 minutos	

INICIO

Indicaciones generales para la aplicación de las actividades:

- Dar la bienvenida a los niños
- Es indispensable contar con material suficiente para cada uno de las dinámicas al aplicarse.
- Entablar una relación de confianza con los niños
- Incentivar y motivar a la participación de todas las dinámicas divertidas a los niños.
- Explicar el objetivo del taller.

DINAMICA Nº 1

Nombre: Me voy de viaje

Descripción: En esta dinámica, todos los niños deben participar, la docente es quien inicia, diciendo la frase "Me voy de viaje y me llevo a Miguelito", para continuar le toca a Miguelito decir la frase "Me voy de viaje y me llevo a Ana", así sucesivamente deben participar todos los compañeros, ojo no se vale repetir al compañero que ya participo sí.

Materiales: Computadora

Tiempo: 10 minutos

Terminado la dinámica se realiza la retroalimentación a partir de esta pregunta: ¿les gusta de esta manera interactuar y compartir con sus compañeros?

DESARROLLO

Explicar la importancia de emociones positivas, mediante una presentación en genially.

DINAMICA Nº 2

Nombre: Sillas musicales

Descripción: Todos tus alumnos necesitarán una silla, taburete, sillón… cualquier tipo de mueble en el que se puedan sentar (probablemente, el que estén usando durante toda la clase). Los alumnos tendrán que dar vueltas alrededor de su propia silla mientras la maestra reproduce una canción de fondo. Cuando la canción pare o la maestra enseñe la imagen de una silla, los niños tendrán que sentarse rápidamente en la silla. El último en sentarse tendrá que poner la siguiente canción o sacar una imagen (o dibujo) de una silla. Si son muy pequeños, puedes poner «retos» a los últimos en sentarse tipo «dibuja un elefante», «da 15 palmadas», «di el alfabeto»

Materiales: Parlante, silla, Computadora o celular

Tiempo: 10 minutos

DINAMICA Nº 3

Nombre: ¿Qué Emoji es?

Descripción: Este juego es muy sencillo promete generar muchas risas. Consiste en imitar un Emoji y los demás adivinar cuál es. Uno de los estudiantes escogerá el Emoji que quiere imitar y el resto tendrá que enviar en el chat de la clase el Emoji correcto.

BONUS: pide que todos imiten un Emoji concreto o su favorito y haz una captura de pantalla de todos tus alumnos con sus muecas. Será un recuerdo bonito de la

clase.

Materiales: Computadora o Celular

Tiempo:10 minutos

DINAMICA Nº 4

Nombre: Chiste con títeres

Descripción: Para esta dinámica la docente debe elaborar títeres con medias que ya no se utilice, botones o bolitas de colores, lana, fomix. Inicia la dinámica presentando al amiguito Juan y a la amiguita Romina los títeres y les menciona que el van a contar Chiste muy divertidas para los niños "por ejemplo, Llega un niño a su casa y le dice a su madre: -Mamá, tengo una noticia buena y otra mala. -Dime primero la buena. -He sacado un diez en matemáticas. - ¿Y cuál es la mala? - Que es mentira", "Un niño va en bicicleta y le dice a su madre: - ¡Mamá, mamá, sin manos! - ¡Mamá, mamá, sin piernas! De repente se cae de cara, se levanta y dice: -Mamá, mamá, sin dientes".

Materiales: cartón, medias, botones, bolitas, fomix y computadora

Tiempo:10 minutos

Concluyendo con las dinámicas se procederá realizar algunas preguntas:

¿se divirtieron? ¿Cómo se sintieron al disfrazarse? ¿te gusto crear una historia chistosa?

CIERRE

¿Les gustó como trabajamos hoy?, ¿Descubrieron algo nuevo y positivo en este taller? Para seguidamente solicitar que escriban en el chat con una sola palabra, lo que aprendieron en este taller. (10 minutos)

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÒN

Objetivo. Conocer si se desactiva el aburrimiento los niños, a través de las dinámicas activas.

1= Nunca	2= A veces	3= Casi siempre	4= Siempre

N°	**PREGUNTAS PARA LOS ESTUDIANTES**	**Valoración**			
		1	**2**	**3**	**4**
1	El niño/a expresa sentimientos y emociones a través de las dinámicas realizadas				
2	Los niños enciende la cámara para realización de las dinámicas				
3	El estudiante maneja las emociones de buena actitud				
4	Se evidencia la activación de emociones positivas al realizar las dinámicas				
5	Se evidencia que los estudiantes desactivan la emoción del aburrimiento al realizar las dinámicas.				

TALLER Nº 3

TEMA: Activando la tranquilidad y desactivando la ansiedad

Objetivo: Recrear y divertirse con los niños, mediante dinámicas, para contribuir al bienestar propio.

ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÒN
INICIO			
Trae a la clase a tu amigo invitado	• Peluche • Computadora	10 minutos	
DESARROLLO			
Explicar cuáles son las emociones positivas, mediante una presentación en genially	• Computador • Página de Genially.	5 minutos	Ficha de evaluación
Orquesta sin instrumentos	• Una computadora.	10 minutos	
La maestra pide	• Esfero • Cuaderno • frutas • computadora	10 minutos	
Arca de Noé	• Guitarra • Computadora	10 minutos	
CIERRE			

Mas ropa	• Gorras • Bufandas • • Chopas • chalecos computadora	5 minutos	

INICIO

Indicaciones generales para la aplicación de las actividades:

Preguntar cómo les fue en el taller anterior

Invitar a todos a participar y se les recuerda las reglas básicas para trabajar en el taller de hoy.

- Explicar el objetivo del taller.

DINAMICA Nº 1

Nombre: Trae a la clase a tu amigo invitado

Descripción: Consiste en ponerles la canción de su preferencia y bailar con su amigo invitado (puede ser su peluche favorito) bailan la primera vez solos y después con su amigo invitado. El amigo invitado les acompaña durante el resto de la clase a ver cómo trabajan

Materiales: Peluche y computadora

Tiempo: 10 minutos

Terminado la dinámica se realiza la retroalimentación a partir de esta pregunta: ¿les gusta de esta manera interactuar y compartir con sus compañeros?

DESARROL

Explicar cuáles son las emociones positivas, mediante una presentación en genially.

DINAMICA Nº 2

Nombre: Orquesta sin instrumentos

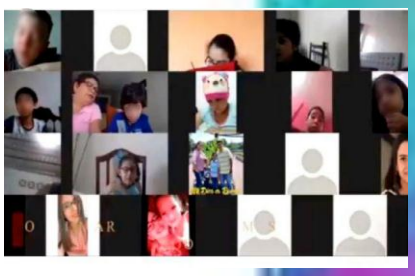
Descripción: los niños deben realizar un sonido de una orquesta, sólo usando sonidos que puedan ser hechos con el cuerpo humano. Los músicos pueden usar sus manos, sus pies, su voz, etc., pero no palabras; por ejemplo, pueden silbar, tararear, suspirar, zapatear y así. Cada músico debe seleccionar un sonido. Escoja una melodía bien conocida y pida a todos que la toquen, usando el 'instrumento' que hayan escogido.

Materiales: Computadora o celular

Tiempo: 10 minutos

DINAMICA Nº 3

Nombre: La maestra pide



Descripción: Se trata que la maestra les pedirá objetos que estén en su casa. Decirles que tengan cuidado cuando vayan por las cosas de no caerse. Puede pedirles una fruta, un cuaderno, esfero, etc. Los que llegan al último pierde, es importante que prendan la cámara.

Materiales: esfero, cuaderno, frutas, etc.

Tiempo:10 minutos

DINAMICA Nº 4

Nombre: Arca de Noé

Descripción: Para esta dinámica la docente necesitara de una guitarra, para entonar y cantar la siguiente canción (en arca de Noé, todos cantan, todos cantan yo también, queremos oír como dice el pato, el pato dice cua cua, es decir el estudiante tiene que responder, para continuar puede ir cambiado de diferentes animales como el de perro, oveja, vaca entre otros.

Materiales: Guitarra, computadora

Tiempo:10 minutos

CIERRE

DINAMICA Nº 5

Nombre: Mas ropa

Descripción: Poner una canción de un minuto Solicitar a todos niños que en ese minuto ponga la mayor cantidad de ropa, puede ser gorras, chalecos, chompas, bufandas entre otros, por último, se solicita que pare al frente de la cámara para poder observar.

Materiales: gorras, bufandas, chopas, chalecos y computadora

Concluyendo con las dinámicas se procederá realizar algunas preguntas:

¿Cómo se sintieron? ¿les gusto las dinámicas. (10 minutos)

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÒN

Objetivo. Conocer si se desactivan la ansiedad los niños, mediante las dinámicas activas.

1= Nunca	2= A veces	3= Casi siempre	4= Siempre

N°	PREGUNTAS PARA LOS ESTUDIANTES	Valoración			
		1	2	3	4
1	El niño/a expresa sentimientos y emociones a través de las dinámicas realizadas				
2	Los niños enciende la cámara para realización de las dinámicas				
3	El estudiante maneja las emociones de buena actitud				
4	Se evidencia la activación de emociones positivas al realizar las dinámicas				
5	Se evidencia que los estudiantes desactivan la emoción de la al aplicar las dinámicas.				

TALLER N.º 4

TEMA: Activando serenidad y desactivando ira

Objetivo: Generar la regulación de comportamientos en los niños impulsivos de ira, mediante dinámicas, para el mejoramiento de la actitud.

ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÒN
INICIO			
La caja que se guarda la rabia.	• Caja de cartón • hojas de papel boom • lápices de colores • adornos decorativos.	10 minutos	Ficha de evaluación
DESARROLLO			
Explicar las características de las emociones positivas, mediante una presentación.	• Computador • Página de Genially	5 minutos	
La masa loca	• Harina • Agua • Temperas	10 minutos	
Cabeza, rodilla, ¡VISRTUALIZADO!	• Espacio en el hogar.	10 minutos	
¿Cómo lo libero?	• Globos • Harina.	10 minutos	

CIERRE			
El semáforo	• Un gráfico de un semáforo • Lápiz • Un computador	5 minutos	

INICIO

Indicaciones generales para la aplicación de las actividades:

- Estas actividades ayudaran a tener una buena relación entre el estudiante y el docente
- Es esencial la participación de todos ya sea en grupo, parejas o individuales

DINAMICA Nº 1

Nombre: La caja que se guarda la rabia.

Descripción: Esta dinámica se trata de encontrar una caja (de zapatos, o galletas), con esta caja se decora al gusto del estudiante con los materiales que disponga en casa, para que pueda guardar los dibujos que el estudiante realice cuando tenga momentos de ira.

Materiales: Caja de cartón, hojas de papel boom, lápices de colores, adornos decorativos.

Tiempo: 10 minutos

Terminado la dinámica se realiza la retroalimentación a partir de esta pregunta: ¿De qué manera ayudo esta dinámica en su emoción?

DESARROLLO

Explicar características de las emociones positivas, mediante una presentación en genially.

DINAMICA Nº 2

Nombre: La masa loca

Descripción: El docente debe pedir a los padres de familia que le colaboren con unos materiales que tiene en casa para poder formar masa para que los estudiantes formen figuras de los que les desagrade y de esa manera sacar la vergüenza que tienen.

Materiales: Harina, tinta y agua.

Tiempo: 10 minutos

DINAMICA Nº 3

Nombre: Cabeza, rodilla, ¡VIRTUALIZADO!

Descripción: Los participantes deben prender la cámara para que la docente pueda realizar la dinámica, la docente manifiesta que va aponer una canción y los estudiantes tiene que comenzar a bailar al ritmo de la canción que ponga la docente, una vez que bailen la docente para la música y dirá la palabra ¡VISRTUALIZADO! En ese momento nadie se puede mover el que lo haga perderá y ara una penitencia.

Materiales: Espacio en el hogar.

Tiempo:10 minutos

DINAMICA Nº 4

Nombre: ¿Cómo lo libero?

El docente pide a los padres de familia que consigan un lo

globo con harina formando una pelota movible, inmediatamente procede a dar las

indicaciones a los estudiantes que con esta pelotita la pueden manipular de la forma que ellos desean y puedan formar distintas figuras y de esa maneta puedan sacar la ira.

Materiales: Globos, Harina.

Tiempo:10 minutos

Concluyendo con las dinámicas se procederá realizar algunas preguntas:

¿Que aprendieron con estas dinámicas? ¿Con cuáles de las dinámicas pudo liberar más su ira?

CIERRE

DINAMICA Nº 5

Nombre: El semáforo

Descripción: La docente les indica el grafico del semáforo en este semáforo tenemos el color rojo que indica PARAR, el amarillo PENSAR y el verde ACTUAR, de esta manera la docente procede a indicar que piensen en algo que asieron mal en un momento de ira, de ahí que menciona que en la parte de atrás dependiendo los colores vayan reflexionado entre lo malo y lo bueno que hicieron a las personas.

Materiales: Un gráfico de un semáforo**,** Lápiz y un computador

Les gusto las dinámicas:

¿Que aprendieron con estas dinámicas? ¿Qué mensaje les dejo las dinámicas? (5 minutos)

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÒN

Objetivo. Conocer si se desactivan la ira los niños a través de las dinámicas activas.

1= Nunca	2= A veces	3= Casi siempre	4= Siempre

N°	PREGUNTAS PARA LOS ESTUDIANTES	Valoración			
		1	2	3	4
1	El niño/a expresa sentimientos y emociones a través de las dinámicas realizadas				
2	Los niños enciende la cámara para realización de las dinámicas				
3	El estudiante maneja las emociones de buena actitud				
4	Se evidencia la activación de emociones positivas al realizar las dinámicas				
5	Se evidencia que los estudiantes desactivan la emoción de la ira al realizar las dinámicas.				

TALLER N.º 5

TEMA: Activando el atrevimiento y desactivando la vergüenza

Objetivo: Fomentar la reflexión sobre la vergüenza, mediante dinámicas, para contribuir al bienestar propio.

ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÒN
INICIO			
El Anclaje	Un espacio acogedor.	10 minutos	Ficha de evaluación
DESARROLLO			
Explicar las causas de las emociones positivas, mediante una presentación.	Computador Página de Genially.	5 minutos	
'La pesadilla de Teo'.	Una computadora. Un cuento.	10 minutos	
“No te rías”	Un computador y espacio en casa	10 minutos	
“Construir un refugio”	Cartón, papeles, pegamento apto, telas, colores	10 minutos	
CIERRE			
Salta, baila y gira en casa	Espacio físico en casa, una música adecuada	5 minutos	

INICIO

Indicaciones generales para la aplicación de las actividades:

Preguntar cómo les fue en el taller anterior.

Invitar a todos a participante a trabajar con activismo en el taller del día de hoy.

Explicar el objetivo del taller.

DINAMICA Nº 1

Nombre: El Anclaje.

Descripción: La docente debe realizar un anclaje con los estudiantes mediante los entornos virtuales. El niño se sienta cómodo y con los ojos cerrados para que pueda entrar en situación lo antes posible, dile que traiga a su mente una situación en la que se sintió seguro y sin vergüenza. Dale un tiempo para que la piense. cuando te diga que ya la tiene, dile que te la describa. Puedes preguntarle: ¿Qué ves? ¿Con quién estás? ¿Puedes describir el lugar? ¿De qué estás hablando? Describe la situación y describe cómo te sientes, Cuando el niño este en estado de tranquilidad, confianza y seguridad, le vamos a pedir que realice un anclaje. Esto es: que cierre su puño con el pulgar dentro y apriete durante unos segundos. Lo que estamos intentando es que el niño ancle ese estado a ese punto de su cuerpo, de manera que cuando sienta vergüenza cerrará el puño con el pulgar dentro, es decir, activará su anclaje y si está bien anclado, el estado de seguridad y sin vergüenza, vendrá a él. Si no está bien anclado, hazle que repita la situación o estado de seguridad, tantas veces como lo necesite, hasta que se quede anclado.

Materiales: Un espacio acogedor.

Tiempo: 10 minutos

Terminado la dinámica se realiza la retroalimentación a partir de esta pregunta: ¿Qué sentiste al realizar la dinámica? ¿Les gusta de esta manera interactuar y compartir las situaciones con su docentes y compañeros?

DESARROLLO

Explicar causas de las emociones positivas, mediante una presentación en genially.

DINÁMICA Nª 2

Nombre: La pesadilla de Teo

Descripción: Cuéntales un cuento a sus estudiantes por el computador, dónde haya un protagonista con vergüenza y muéstrale cómo el protagonista vence su vergüenza.

Una mañana más, Teo se despertó sudando y muy alterado. Era una pesadilla recurrente: a su alrededor había gente que no había visto en su vida. De repente algo pasaba y empezaba a ponerse colorado como un tomate, más que un pimiento morrón, y al ver cómo lo miraban y se reían de él deseaba hacerse invisible y desaparecer para siempre de la faz de la tierra.

Materiales: Un cuento.

Tiempo: 10 minutos

DINÁMICA Nª 3

Nombre: "No te rías"

Descripción: Manifestar a los estudiantes que durante la dinámica deben tener encendida la cámara del computador, cabe mencionar que si desobedecen las órdenes tendrán una

penitencia al final. Cada uno tendrá un turno para hacer reír al que tiene encendida la cámara. Éste tendrá la orden de no reírse, que los hará reír más rápido todavía. Esto genera un ambiente distendido y no sólo terminará riéndose el espectador, sino que el que debería hacerlo reír.

Materiales: Un computador y espacio en casa

Tiempo:10 minutos

DINÁMICA Nª 4

Nombre: "Construir un refugio"

Descripción: Para esta dinámica la docente debe pedir a los estudiantes que con su familia realice el refugio en casa con los materiales que dispongan. Luego deben fabricar una casa o refugio, entre todos lo deben exponer a la docente por medio de video conferencia. De esta manera promovemos el trabajo en grupo con la familia en los hogares y aprendan a planear y al mismo tiempo pierdan la timidez.

Materiales: Cartón, papeles, pegamento apto, telas, colores

Tiempo:10 minutos

CIERRE

DINAMICA Nº 5

Nombre: Salta, baila y gira en casa

Descripción:

Pedir al niño que deberá escuchar las ordenes que se den y a la vez prender la cámara del computador para que la docente verifique que están realizando la actividad, al momento de decir salta, todos deben saltar, luego se cambia la orden a bailar y todos deberán bailar, así se seguirá en el juego, incorporando otras órdenes, se puede también introducir ritmo a las órdenes para que no sea muy repetitivo. Importante si el niño se confunde o no puede realizar

las órdenes es recomendable cambiar de actividad.

Materiales: Espacio físico en casa, una música adecuada

Concluyendo con las dinámicas se procederá realizar algunas preguntas:

¿Qué les pareció las dinámicas? ¿Qué sintieron al momento de realizarlas? (5 minuto

EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÒN

Objetivo. Conocer si se desactivan la ira los niños a través de las dinámicas activas.

1= Nunca	2= A veces	3= Casi siempre	4= Siempre

N°	PREGUNTAS PARA LOS ESTUDIANTES	Valoración			
		1	2	3	4
1	El niño/a expresa sentimientos y emociones a través de las dinámicas realizadas				
2	Los niños enciende la cámara para realización de las dinámicas				
3	El estudiante maneja las emociones de buena actitud				
4	Se evidencia la activación de emociones positivas al realizar las dinámicas				
5	Se evidencia que los estudiantes desactivan la emoción de la ira al realizar las dinámicas.				

13.6 Explicación de la propuesta.

La propuesta básicamente consiste en realizar Talleres: Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas, para que recreen y se diviertan, en sí, se realiza cinco talleres, que desactiva las emociones negativas con juegos, canciones, historias y dinámicas, este se desarrollara durante una semana, por una hora cada día, además para esta propuesta se elaborar a materiales reciclables que ayuda a cumplir con este importante proceso, gracias al resultado de la investigación sobre la educación emocional en los entornos virtuales, ayudo a identificar las emociones negativas que afecta al aprendizaje virtual, en vista de eso se propone este importante taller para que los docentes aplique dinámicas: innovadores e interesantes, de esa forma se genera un ambiente armónico en las clases, igualmente este trabajo será de gran utilidad para fomentar la interrelación docente – estudiante.

14. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

14.1 Evaluación de expertos.

A continuación, se detalla la evaluación de la propuesta: Taller: Activando emociones positivas en los niños de educación Básica, a través de dinámicas activas. Validados por dos expertos de la carrera de Educación Básica

Nombres y Apellidos: Luis Gonzalo López Rodríguez
Grado académico(área):PhD en Educación
Años de experiencia en la docencia: 25 años
Valoración de la propuesta: Excelente en todos los ámbitos requeridos.

Nombres y Apellidos: Mayra Verónica Riera Montenegro
Grado académico(área): Magister en educación con énfasis en investigación socioeducativa
Años de experiencia en la docencia: 6 años
Valoración de la propuesta: Excelente y muy bueno en los ámbitos requeridos.

Nombres y Apellidos: Juan Carlos Vizuete Toapanta
Grado académico(área): Magister en docencia y currículo para la educación superior
Años de experiencia en la docencia: 20 años
Valoración de la propuesta: Excelente en todos los ámbitos requeridos.

Evaluación de resultados.

FICHA DE VALORACIÓN DE RESULTADOS

1. Datos del experto o usuarios

Nombres y Apellidos: Luis Gonzalo López Rodríguez
Grado académico(área): PhD en Educación
Años de experiencia en la docencia: 25 años

2. Instrucciones

A continuación, encontrara aspectos acerca de Talleres: Activando emociones positivas en los niños de educación Básica, a través de dinámicas activas. Donde emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas

3. Valoración de la propuesta

E; excelente, **MB**; muy bueno, **B;** bueno, **R**; regular

Ámbitos	Criterios	E	MB	B	R	Observaciones
Propuesta	El título es relevante y llamativo (Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.).	X				
Importancia de la propuesta	Importancia de la propuesta Objetivos y justificación (docentes y estudiantes trabajen de forma armónica en sus clases virtuales o presenciales).	X				
Estructura de la propuesta	Diagramación de capítulos, títulos y subtítulos. Imágenes	X				

	coherentes a la Temática					
Descripción del Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.	Adecuada producción textual. Claridad, coherencia y Relevancia	X				
Información adicional	Se proporciona folletos a los niños	X				

Nombres: Luis Gonzalo López Rodríguez

CI:1801701945

FICHA DE VALORACION DE RESULTADOS

1. Datos del experto o usuarios

Nombres y Apellidos: Mayra Verónica Riera Montenegro
Grado académico(área): Magister en educación con énfasis en investigación socioeducativa
Años de experiencia en la docencia: 6 años

2. Instrucciones

A continuación, encontrara aspectos acerca de Taller: Activando emociones positivas en los niños de educación Básica, a través de dinámicas activas. Donde

emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas

3. Valoración de la propuesta

E; excelente, **MB**; muy bueno, **B;** bueno, **R**; regular

Ámbitos	Criterios	E	MB	B	R	Observaciones
Propuesta	El título es relevante y llamativo (Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.).	X				El título responde a la orientación de la propuesta y despierta interés al lector. Se puede replantear la redacción de las terminologías " Activando y activas"
Importancia de la propuesta	Importancia de la propuesta Objetivos y justificación (docentes y estudiantes trabajen de forma armónica en sus clases virtuales o presenciales).		X			La propuesta presenta elementos claros, contextualizados y con pertinencia educativa. Sugerente mejorar la redacción del objetivo.
Estructura de la propuesta	Diagramación de capítulos, títulos y subtítulos. Imágenes coherentes a la Temática	X				La mayoría de los componentes detallados aportan con un orden lógico y ordenado de los elementos de la propuesta, sin

						embargo, sería importante revisar en algunos casos los signos de puntuación.
Descripción del Activando emociones positivas en los niños de educación Básica, a través de dinámicas activas.	Adecuada producción textual. Claridad, coherencia y Relevancia		x			Los talleres diseñados contienen una buena descripción son claros y coherentes. Sería sugerente revisar algunas imprecisiones de redacción.
Información adicional	Se proporciona folletos a los niños		x			No es observable este parámetro

Nombres: Mayra Verónica Riera Montenegro

CI:05029292308

FICHA DE VALORACION DE RESULTADOS

1. Datos del experto o usuarios

Nombres y Apellidos: Juan Carlos Vizuete Toapanta
Grado académico(área): Magister en docencia y currículo para la educación superior
Años de experiencia en la docencia: 20 años

2. Instrucciones

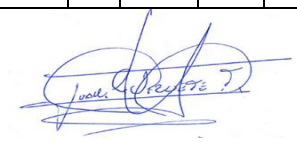
A continuación, encontrara aspectos acerca de Taller: Activando emociones positivas en los niños de educación Básica, a través de dinámicas activas. Donde emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas

3. Valoración de la propuesta

E; excelente, MB; muy bueno, B; bueno, R; regular

Ámbitos	Criterios	E	MB	B	R	Observaciones
Propuesta	El título es relevante y llamativo (Activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas.).	X				
Importancia de la propuesta	Importancia de la propuesta Objetivos y justificación (docentes y estudiantes trabajen de forma armónica en sus clases virtuales o presenciales).	X				
Estructura de la propuesta	Diagramación de capítulos, títulos y subtítulos.	X				

	Imágenes coherentes a la Temática					
Descripción del Activando emociones positivas en los niños de educación Básica, a través de dinámicas activas.	Adecuada producción textual. Claridad, coherencia y Relevancia	X				
Información adicional	Se proporciona folletos a los niños	X				



Nombres: Juan Carlos Vizuete Toapanta

C.I: 0501960140

14.2 Resultados de la propuesta.

Los resultados han sido placenteros, debido a que se activado emociones positivas tales como la felicidad, la diversión, la tranquilidad, la serenidad y el atrevimiento, mediante los talleres, activando emociones positivas en los niños, a través de dinámicas activas. Realimente este taller ha sido de mucha ayuda para los docentes en las clases virtuales puesto que, las dinámicas presentadas a generado un vínculo de confianza entre docente y estudiante, por lo tanto, se considera que los talleres son un medio para conocer la realidad y las emociones de los estudiantes y docentes en estos tiempos de pandemia.

15. CONCLUSIONES

- Evidentemente la educación emocional y los entornos virtuales son muy importantes puesto que son dos aspectos fundamentales de los estudiantes, dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, como lo indican algunos autores que estudian las variables, pero estos en la actualidad ha afectado directamente al sistema educativo, es decir que los estudiantes y docentes han tenido un gran impacto emocional por la nueva modalidad estudio virtual, dado que existe la falta redes de internet para la navegación en herramientas tecnológicos.

- Por tanto, para el docente la educación emocional en los entornos virtuales, se ha convertido en una situación difícil de manejar , porque la mayoría de niños, están atravesando por circunstancias adversas, en estos tiempos de encierro y confinamiento generado por la pandemia, en otras palabras los estudiantes al notar que su aprendizaje no es significativo, se encuentran preocupados, tristes, aburridos, estresados entre otros, a ello es esencial que los docentes sean capaces de expresar y reconocer sus propias emociones.

- Por último, se diseñó un taller con dinámicas activas en base a los resultados obtenidos de la investigación, donde constan componentes en relación a las emociones negativas que ha generado en los entornos virtuales. Esencialmente la propuesta del proyecto se destaca en activar las emociones positivas que los niños, han perdido durante la nueva modalidad virtual, además con las dinámicas se pretende mejorar la relación e interrelación entre el docente y el estudiante, de esta manera se trabajará en un ambiente armónico, ya sea presencial o virtualmente.

RECOMENDACIONES

- Seria de relevancia desarrollar estudios referentes a las emociones negativas en los entornos virtuales para determinar más problemáticas que afectan al proceso de formación de los estudiantes.

- Se recomienda a los docentes utilizar e innovar diferentes dinámicas activas enfocadas en el estado emocional de los estudiantes, con la finalidad rescatar las emociones positivas, puesto que, de esa forma el proceso enseñanza -aprendizaje será significativa.

- En base a los resultados de la investigación y a la contribución del diseño de un taller activando emociones positivas, se pone a consideración a los docentes realizar dinámicas emocionales, para generar un ambiente de confianza en el aprendizaje.

16. BIBLIOGRAFÍA

Alfonzo, M. (1988). *Técnicas de investigación bibliográfica.* Venezuela: Contexto editores

Araque, N. (2015). La educación emocional en el proceso educativo inicial Ecuador. *U. Ciencia al servicio del pueblo,* 2.

Ardila, C., Martín, H., & Pardo, S. (2014). Cyberbullying y Facebook: realidad en la virtualidad. Revista rollos nacionales, 4(37), 43,52. Obtenido de https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/3123/2769

Arribas, C, Martín, J, & Gutiérrez, S. (2014). Recursos digitales autónomos mediante realidad aumentada. Revista Iberoamericana de Educación a distancia, 17(2), 241-274. Obtenido de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331431248012

Barberà, E. (2015). Fundamentos teóricos de la tutoría presencial y en Línea: una perspectiva socio- constructivista. *Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación.* Universito Oferta de Catalunya, España.

Bautista.A, & Alban, C. (2014). ¿Qué es tecnología educativa? Revista de medios de educación, 5(3), 52-61. Obtenido de https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61102/37116

Bazán, E. (marzo de 28 de 2012). *Formación y Tecnología*. Obtenido de Entorno Virtual de aprendizaje: http://www.formacionytecnologia.com/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje/

Betoret, F. (1992). Aprendizaje y Desarrollo de la personalidad. México: Psicología de la educación escolar, Alianza.

Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. *Praxis*.

Bullé, S. (19 de febrero de 2020). El papel del docente en la actualidad.

Campos, C. (2017). Empatía y habilidades sociales. *Empatía.* Universidad Rafael Landívar facultad de humanidades licenciatura en psicología clínica,

Quetzaltenango.

Castillo, E., Almagro, B., & López, S. (2015). Inteligencia emocional y motivación en educación física en secundaria. *redalyc*, 5.

Chiappe, A., & Cuesta, J. (2013). Fortalecimiento de las habilidades emocionales. *Redalyc*, 1.

Chile, S. (noviembre de 2020). Convivencia digital. Obtenido de Son aburridas las clases en línea: https://convivenciadigital.cl/por-que-son-aburridas-las-clases-en-linea/

Chóliz, M. (2005). Psicología de la emoción: El proceso emocional. *Dpto de Psicología Básica de Psicología Básica.* Universidad de Valencia, España.

Colegio, W. (16 de enero de 2019). *Avisos, eventos y noticias de nuestro Colegio Williams.* Obtenido de Constructivismo: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?: https://blog.colegiowilliams.edu.mx/que-es-constructivismo-sus-beneficios

Comercio, E. (17 de septiembre de 2020). *22 solicitudes para reabrir las escuelas en las comunidades de Cotopaxi, ante la pandemia.* Obtenido de 22 solicitudes para reabrir las escuelas en las comunidades de Cotopaxi, ante la pandemia

Cortejoso, D. (08 de agosto de 2012). *Empatía Para Mejorar tus Habilidades Sociales.* Obtenido de Habilidades Sociales: http://www.psicoglobalia.com/habilidades-sociales-la-empatia/

Cortés, A, & García, A. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía, 10(1), 125-143. Obtenido de https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746/4484

Cossine, C., Rubinstein, Y., & Politis, G. (2017). ¿Cuántas emociones básicas? estudio preliminar en una muestra de adulto mayores sanos. *Redalyc*, 1.

Cuervo, A. (2007,). Tristeza, Depresión y Estrategias de Autorregulación en Niños. Tesis Psicológica. Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia, Bogotá.

Del Valle, M. (2019). El manejo de la inteligencia emocional en las aulas virtuales y su impacto socio educacional. *BrazilianJournal of Development*, 1.

Delgado, M., & Solano, A. (2009). Estrategias didácticas en los entornas virtuales de aprendizaje. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 9(2), 1- 21. Obtenido de http://euaem1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/1538/estrategias.pdf?sequence=1&isAllow

Diario la hora. (20 de marzo de 2020). La Educación no para en Cotopaxi. *Diario la hora.*

El Diario Universo. (24 de abril de 2020). Un millón de estudiantes sin acceso a educación virtual durante la emergencia sanitaria. *El Universo*, pág. 2.

Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. Laurus, 7.

Euronnova, B. (2014). Entorno virtual. *Entorno virtual de aprendizaje*. Universidad Bijeri, española.

Fandiño, Y. (25 de febrero de 2014). *Proceso y fases de la investigación cualitativa.* Obtenido de slideshare: https://es.slideshare.net/teacheryamith/proceso-y-fases-de-la-investigacin-cualitativa

Fernández, R. (2001). La entrevista en la investigación cualitativa. *Revista pensamiento actual, 2*(3), 1-21.

García, J. (2012). La educación emocional su importancia en el proceso de aprendizaje. *Redalyc*, 11.

Getxo, A. (13 de noviembre de 2008). *Inteligencia emocional.* Obtenido de educación emocional

vasco/contenidos/informacion/kiroleskola/eu_kirolesk/adjuntos/3_I.%20Emocional.pdf

Gilar, R., Pozo, T., Veas, P., & Miñano, M. (23 de marzo de 2013). *Entornos virtuales para la enseñanza de la competencia emocional*. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/795587.pdf

Goleman, D. (29 de septiembre de 2017). Obtenido de Características de la inteligencia emocional: https://www.crbard.com/vab-guide/El-blog-de-BAV/inteligencia-emocional

Gómez, G., Flores, J., & García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa.* Málaga: Aljibe.

Guevara, G. (2015). Entornos virtuales aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del instituto Tecnológico superior Babahoyo. *Magister en docencia y currículo.* Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica del mundo de la investigación y el conocimiento*, 4(3), 1

Heredo, E., & Ceballos, M. (2017). Desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal educación primaria a partir del uso de tecnologías de. *Dialnet*.

Hervada, A. (5 de junio de 2015). *El autocontrol emocional.* Obtenido de Estrés: https://hervadapsicologos.com/el-autocontrol-emocional/

ICBF. (7 de abril de 2020). *El Tiempo.* Obtenido de Las preocupantes cifras de violencia infantil durante la cuarentena.

Isash, T. (2015). Importancia de la inteligencia emocional. *las emociones en la educación.* Universidad de Rioja.

Liuska, M. (2014). Papel del docente en los entornos virtuales de aprendizaje.

Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE), 1.

Lopera, M. (2012). *Metodología de la investigación.* Colombia: Creativa.

Maella, P. (2015). IESE Business School. *Las claves de la automotivación en el trabajo.* Universidad de Navarra, Barcelona.

Martínez, A. (2000). Las emociones básicas para educar a los niños. Obtenido de Agenda mundi: https://www.agendamenuda.es/blog/307-las-6-emociones-basicas-para-educar-a-los-ninos-en-inteligencia-emocional

Martínez, M. (5 de agosto de 2010). Salud y psicología. Obtenido de Las 6 emociones básicas para educar al niño: https://www.agendamenuda.es/blog/307-las-6-emociones-basicas-para-educar-a-los-ninos-en-inteligencia-emocional#:~:text=Las%20emociones%20son%20estados%20internos,para%20comunicarnos%20con%20los%20dem%C3%A1s.

Mayer, J. (2006). La inteligencia emocional. Fundación per a la motivación dels recursos humanos, 4(2). Obtenido de https://factorhuma.org/attachments_secure/article/8301/IE_cast.pdf

Mi profe. (9 de marzo de 2016). *Estudiando con mi profe.* Obtenido de Que es una clase en línea: https://miprofe.com/clase-online/

Ministerio de Educación. (16 de marzo de 2020). *Plan Educativo Covid-19 se presentó el 16 de marzo*. Obtenido de Plan Educativo Covid-19 se presentó el 16 de marzo

Montoya, J. (junio de 2020). Educación tres puntos cero. Obtenido de consejos para dinamizar las clases online https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/consejos-para-dinamizar-las-clases-online

Moro, A. (2019). Estrategias para la enseñanza a través de la plataforma Zoom. *Zoom.* Universidad estatal, Medizales.

Ñuñoa, S. (2003). Las dinámicas grupales en el área educativa. Obtenido de

Diferenciación de las dinámicas: https://educrea.cl/las-dinamicas-grupales-en-el-area-educativa/

Pol, G. (2015). La docencia y su rol en los Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Rol del docente.* Universidad Técnica Nacional, Costa Rica, Costa Rica.

Rebollo, A., García, R., Barragán, R., Buzón, O., & Vega, L. (2008). Las emociones en el aprendizaje online. *Redalyc.org*, 1.

Rodríguez, D. (2020). Más allá de la mensajería instantánea: WhatsApp como una herramienta de mediación y apoyo en la enseñanza de la Bibliotecología. Instituto Nacional de Estadística y Censos, 5.

Rodríguez, R. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Multe-Ensayos*, 3.

Ros, M. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Didáctica de la Expresión Corporal. Ikastorratza, e- Revista*, 2.

Rugeles, P., González, B, & Metaute. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC*. *Rev. Lasallista Investiga.*, 4.

Salinas, I. (2010). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Tipos de entornos virtuales.* Universidad Católica de Argentina, Argentina.

Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Argentina: Scorians.

Salmerón, H., Rodríguez, S., & Gutiérrez, C. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Dialnet*, 1.

Sánchez, A., & Romero, F. (2019). La inteligencia emocional e ira en adolescentes de un colegio estatal de nivel secundaria básica regular del distrito de surquillo. *Profesional de licenciado en psicología.* Universidad Ricardo Palma, Perú.

Sangra, A. (2001). Enseñar y aprender en la virtualidad. Revista digital de la universidad autónoma de Barcelona, 1(28), 171-131. Obtenido de

https://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn28/0211819Xn28p117.pdf

Saura, S. (2007). Cómo puede convertirse un tutor en un docente. Revista especial, 39(3), 151-155. Obtenido de http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/Art_Aten_P_Tutor_Efectivo_07.pdf

Sesento, L. (2007). El constructivismo y su aplicación en el aula. *Atlante*. Obtenido de https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/constructivismo-aula.html

Suck, A., & Torres, R. (2010). *Manual de investigación documental: elaboración de tesinas.* Canadá: ilustrada, reimpresa.

Tiria, J. (2015). La educación emocional dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4° y 5° primaria. *Maestría en Educación con Acentuación en Procesos de Enseñanza Aprendizaje.* Tecnológico de Monserry, Colombia.

Torres, J. (15 de noviembre de 2017). *spryme al día*. Obtenido de Automotivación la habilidad más poderosa: https://www.pimealdia.org/es/automotivacion-la-habilidad-mas-poderosa/

Trujillo, Y. (2019). Clases de los niños de inicial, desde casa. ¿Obtenido de https://www.techtitute.com/ec/educacion/maestria-oficial/maestria-educacion-inclusiva-ninos-ninas-adolescentes-situacion-exclusion-social.

Trujillo, Y. (9 de octubre de 2020). *Diario El Comercio.* Obtenido de En línea, las niñas y adolescentes también son víctimas de violencia.

Unicef. (19 de noviembre de 2020). UNICEF pide evitar daños irreversibles en educación, salud, nutrición y bienestar de los niños y niñas a causa de la pandemia.

Unicef. (2017). *Niños en un mundo digital.* Colombia: Soapbox,

Universidad en internet. (2020). Teorías del andamiaje de Bruner y Vigotsky: características y aplicación. *Unir*.

Vain, P. (Málaga de 2012). El enfoque interpretativo en investigación educativa: algunas consideraciones teórico-metodológicas. *Revista de la educación, 4*, 39.

Vargas, I. (7 de noviembre de 2014). Maestros utilizan solo 10% del potencial de la tecnología. *La expansión*, pág. 3.

Vielma, E., & Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. *Redalyc*, 33.

Villa, M. (21 de junio de 2020). *La Razón.* Obtenido de Encuesta de Unicef revela que el 93% de los estudiantes no aprende con enseñanza virtual.

Vivas, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. Revista Universitaria de Investigación, 4(2), 7-22.

ANEXOS

Anexos 1: Hojas De Vida

DATOS PERSONALES

NOMBRE: Blanca Zenaida Gancino Guaman

C.I. 0504272311

Lugar y fecha de nacimiento: Angamarca, 01de enero de 1995

Estado civil: Soltera

Ciudad: Latacunga

Dirección: Calvario- San Felipe

Celular: 0998302007

E-mail: blanca.gancino2311@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA

Estudios primarios: Escuela de educación básica "Gonzalo Díaz de Pinedad"

Estudios secundarios: Unidad Educativa Angamarca**,** Unidad educativa "Vicente león"

Título: Bachillerato general unificado en ciencias

Estudios de tercer nivel: "Universidad Técnica de Cotopaxi"

EXPERIENCIA PORFESIONAL

Practicas pre- profesionales

Escuela de Educación Básica "Loja"

En el barrio El Calvario (con tareas dirigida en la pandemia)

IDIOMAS

Inglés Nivel: Medio

CURSOS Y SEMINARIO

Seminario Internacional de Pedagogía. 40 Horas

III Jornada Pedagógicas Internacionales "Acoso Escolar en las instituciones". 40 Horas

Seminario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente. 40 Horas

Seminario Internacional de Educación "Currículo, Didáctica e Investigación". 40 Horas

DATOS PERSONALES

LAGLA BONILLA ALEXANDRA MARIBEL

Dirección Domiciliaria: Av. Marco Aurelio y Subía y Zamora

Móvil: 0988305055 - 0995929105

E-mail:alexandra.lagla5561@utc.edu.ec

alexandramaribellaglabonilla@gmail.com

DATOS PERSONALES

Lugar Y Fecha de Nacimiento: Latacunga, 02 de junio del 1997

Nacionalidad: ecuatoriana

Cédula De Ciudadanía: 055038556-1

Edad: 24 años

Estado Civil: Casada

FORMACIÓN ACADÉMICA

INSTRUCCIÓN PRIMARIA

Escuela Fiscal "Club Rotaria" – Diploma Escolar

(Remigio Romero – Latacunga)

INSTRUCCIÓN SECUNDARIA

Instituto Tecnológico Superior "Victoria Vásconez Cuvi

" (Calle Félix Valencia y Quito – Latacunga)

Título: Bachiller en Ciencias

INSTRUCCIÓN SUPERIOR

Universidad Técnica de Cotopaxi "UTC" (Latacunga - Ecuador)

Título: Licenciada en Educación Básica

EXPERIENCIA PORFESIONAL

Practicas pre- profesionales

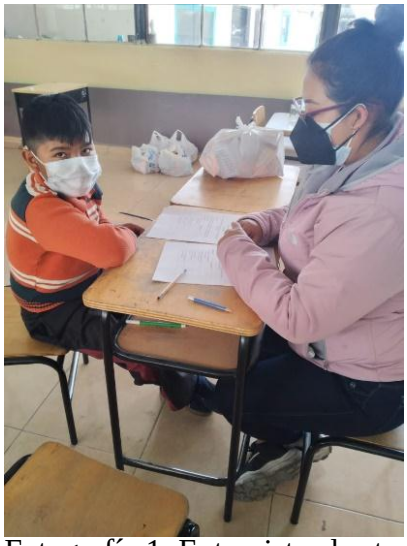
Escuela de Educación básica "Loja", 1°, 2º y 5º Año de Educación General Básica

En el barrio San Rafael (con tareas dirigida en la pandemia)

IDIOMAS

Inglés Nivel: Medio CURSOS Y SEMINARIO Seminario Internacional de Pedagogía. 40 Horas III Jornada Pedagógicas Internacionales “Acoso Escolar en las instituciones”. 40 Horas Seminario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente. 40 Horas Seminario Internacional de Educación “Currículo, Didáctica e Investigación”. 40 Horas Auxiliar de Enfermería 1200 Horas

Anexos 2: Fotografías



Fotografía 1: Entrevista al estudiante “Escuela Loja”

Fotografía 2: Entrevista al estudiante “Escuela de Loja”

Anexo

3: Guía de entrevista a docente

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EXTENSION PUSJILI

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "LOJA"

OBJETIVO:

Recolectar información acerca de la educación emocional a un docente, para analizar la realidad del contexto socio-educativo de la Escuela de educación Básica "Loja"

PREGUNTAS	DESCRIPCIÒN
1. ¿Cómo ha identificado usted la forma en cómo se siente los niños al cerrar las escuelas en la actualidad?	
2. ¿De qué forma considera usted que desde la pantalla o plataforma tecnológica se puede observar las emociones en los niños?	

3. ¿Cómo les ayuda a resolver sus problemas emocionales?	
4. ¿Cree que es necesario dar educación emocional al estudiante?	
5. ¿De qué manera gestiona sus emociones para no influir en la clase?	

Anexo 4: Guía de entrevista a estudiante

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EXTENSION PUJILÍ

ENTREVISTA DIRIGIDA A ESTUDIANTE DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "LOJA"

Objetivo:

Compilar información acerca de la educación emocional del estudiante para analizar la realidad del proceso de enseña- aprendizaje de la Escuela de educación Básica "Loja"

PREGUNTAS:

PREGUNTAS	DESCRIPCIÒN
1. ¿Cómo se ha sentido usted al enterarse que la escuela se cerrero?	
2. ¿Cómo se siente usted recibiendo clases en tu casa?	
3. ¿ Hablado el docente sobre las emociones que usted tiene?	
4. ¿De qué forma le ha motivado su docente cuando no entiendes alguna clase?	
5. ¿El docente del dio alguna charla sobre la educación emocional?	

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EXTENSION PUSJILI

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "LOJA"

OBJETIVO:

Recoger información acerca entornos virtuales, al docente para analizar la realidad del contexto socio-educativo de la Escuela de educación Básica "Loja"

PREGUNTAS:

PREGUNTAS	DESCRIPCIÒN
1. ¿Qué criterio tiene sobre el uso de los entornos virtuales dispuestos desde el ministerio de educación?	
2. ¿Qué opina usted acerca de modalidad virtual para la formación del estudiante?	
3. ¿Cuantas herramientas tecnológicas a utiliza para la enseñanza en los entornos virtuales?	

4. ¿Con que frecuencia diseña usted recursos digitales que facilite el aprendizaje en los entornos virtuales?	
5. ¿Qué acciones ha realizado usted como tutor para guiar el aprendizaje de los estudiantes en los entornos virtuales?	

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Carrera de Educación Básica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EXTENSION PUJILÍ

ENTREVISTA DIRIGIDA A ESTUDIANTE DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "LOJA"

Objetivo:

Recoger información acerca entornos virtuales, al estudiante para analizar la realidad del proceso educativo de la Escuela de educación Básica "Loja"

PREGUNTAS:

PREGUNTAS	DESCRIPCIÒN
1. ¿Cómo recibes tus clases por el celular o computadora?	
2. ¿Qué opina usted sobre las clases por el celular o computador?	

3. ¿Cuantas veces utiliza su docente el YouTube, whatsApp, zoom en las clases?	
4. ¿De qué manera le gusta a usted que le enseñe su docente?	
5. ¿Con que frecuencia su docente presenta, ¿algún video o juego en las clases virtuales?	