



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE PEDAGOGÍA

TEMA:

**Implementación de actividades basadas en la Robótica para el
aprendizaje de las emociones en estudiantes del Subnivel Inicial**

II.

AUTORA:

Solís Rodríguez Viviana Milena

**Componente práctico del examen complejo previo a la
obtención del título de**

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TUTORA:

Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

04 de septiembre del 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE PEDAGOGÍA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente componente práctico del examen complejo, fue realizado en su totalidad por **Solís Rodríguez Viviana Milena**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**.

TUTORA

Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

Lcda. Lcda. Blakman Briones Yadira Mgs.

Guayaquil, a los 04 del mes de septiembre del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE PEDAGOGÍA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Solís Rodríguez Viviana Milena**

DECLARO QUE:

El Componente práctico del examen complejo: **Implementación de actividades basadas en la Robótica para el aprendizaje de las emociones en estudiantes del Subnivel Inicial II**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 04 del mes de septiembre del año 2023

LA AUTORA:

Viviana Solís

Solís Rodríguez Viviana Milena



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE PEDAGOGÍA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Solís Rodríguez Viviana Milena**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Componente práctico del examen complejo: **Implementación de actividades basadas en la Robótica para el aprendizaje de las emociones en estudiantes del Subnivel Inicial II**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 04 del mes de septiembre del año 2023

LA AUTORA

Viviana Solís

Solís Rodríguez Viviana Milena



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

REPORTE COMPILATIO

Nombre del estudiante: Viviana Milena Solís Rodríguez.

Fecha del reporte: 25 de agosto del 2023.

Título: Implementación de actividades basadas en la Robótica para el aprendizaje de las emociones en estudiantes del Subnivel Inicial II.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES BASADAS EN LA ROBÓTICA PARA EL APRENDIZAJE DE LAS EMOCIONES EN ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL INICIAL II

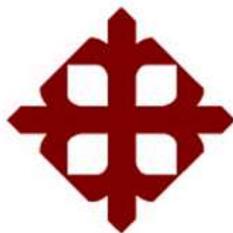
3% Similitudes
2% Texto entre comillas
< 1% similitudes entre comillas
< 1% Idioma no reconocido

Nombre del documento: Viviana Solís Rodríguez.docx	Depositante: Viviana Milena Solís Rodríguez	Número de palabras: 4464
ID del documento: 0f434e6ca50ef21d0a5654b97bbc2b772def2fb6	Fecha de depósito: 24/8/2023	Número de caracteres: 29.787
Tamaño del documento original: 41,04 kB	Tipo de carga: uri_submission	
Autor: Viviana Milena Solís Rodríguez	fecha de fin de análisis: 28/8/2023	

Ubicación de las similitudes en el documento:

Rina Vásquez Guerrero
tutora

Viviana Milena Solís Rodríguez
tutorado



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.
TUTORA

Lcda. Lcda. Blakman Briones Yadira Mgs.
DIRECTORA DE CARRERA

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

CALIFICACIÓN

ESTUDIANTE: Viviana Milena Solís Rodríguez

Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.

TUTORA

Índice

VII

Tabla de contenidos

Introducción.....	2
Planteamiento Del Problema.....	2
Justificación	4
Objetivo General	5
Objetivos Específicos:.....	5
Preguntas de Investigación	5
Marco Teórico	6
Definición de Inteligencia Emocional.....	6
Importancia de la Inteligencia Emocional en las Escuelas.....	7
Estrategias De La Educación Emocional Para Aplicar En Las Aulas De Clases .	8
Estrategia 1 “Identificando Mis Emociones”	8
Estrategia 2 “Comunicando Con Mi Cuerpo”	9
Estrategia 3 “Emociones-Situaciones”	10
Proyecto Steam Y Robótica (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics).	10
Nombre de la actividad #1 ¿Qué hora es señor lobo?.....	11
Nombre de la actividad #2 Fiesta en el bosque	12
Nombre de la actividad #3 Puente en zigzag.....	12
Presentación Del Caso.....	12
Levantamiento Y Análisis De La Información	14
Información sobre la entrevista realizada.....	15
Planificación Micro Curricular Por Experiencia De Aprendizaje	19
Rúbrica Del Desarrollo De Competencias Emocionales	22

Conclusiones.....	24
Recomendaciones.....	25
Referencias Bibliográficas	26

Índice de tablas

Tabla 1 Matriz de análisis de entrevista 1	15
Tabla 2 Matriz de análisis de entrevista 2	17
Tabla 3 Planificación microcurricular por experiencia de aprendizaje	19
Tabla 4 Rúbrica del desarrollo de competencias emocionales.....	22

Resumen

El estudio de caso aborda la implementación de actividades basadas en la robótica para el aprendizaje de las emociones a estudiantes de Subnivel Inicial II. Se reconoce la importancia de manejar las emociones, especialmente en edades preescolares. Los niños a menudo carecen de vocabulario para expresar sus sentimientos, lo que dificulta la comprensión y comunicación. La familia y el entorno influyen en el desarrollo emocional. La pandemia COVID-19 también ha afectado emocionalmente a los niños. El presente estudio de caso propone enseñar emociones de manera transversal con la robótica, utilizando recursos como el robot mTiny y fichas interactivas. El objetivo es desarrollar la inteligencia emocional y habilidades socioemocionales. Además, se explora la definición de inteligencia emocional, su relevancia en la educación y estrategias para su implementación. Se introduce el enfoque STEAM y la robótica educativa como herramientas para el aprendizaje activo y la resolución de problemas. De la misma forma se presentan ejemplos de actividades de robótica que promueven la interacción humano-robot y el desarrollo de habilidades emocionales.

Palabras Claves: Inteligencia Emocional, Robótica, Escuela, Estudiantes, Familia, STEAM

Introducción

Planteamiento Del Problema

En la actualidad el tema sobre el manejo de las emociones ha tomado gran importancia, más que todo en el ámbito educativo. Durante la edad preescolar los niños están experimentando un sinnúmero de emociones y sentimientos que deben aprender a identificar, comprender y regular.

En los salones de clases se encuentran estudiantes que experimentan diversas emociones como alegría, tristeza, miedo, enojo, frustración, vergüenza, sorpresa, etc. Las cuales se les dificulta a los niños poder identificar o expresar porque manejan un vocabulario limitado, impidiéndoles comunicar lo que verdaderamente sienten. A medida que adquieren el desarrollo cognitivo y la adquisición del lenguaje las conductas empáticas se van haciendo progresivamente más reflexivas y complejas (Abarca, 2003, p.12).

A partir de los dieciocho meses los niños hablan sobre sus propios estados de ánimo y respecto a las emociones de otras personas. Esta interacción verbal otorga al niño la posibilidad de ampliar la comprensión de sus propios estados afectivos, así como la capacidad para identificar y dirigir sus emociones, e incluso modificar los estados anímicos de otras personas a través de actitudes de consuelo o diversión. (Ortiz, 2001, como se citó en Abarca, 2003)

Según Bisquerra y Pérez (2007) “es importante el contexto, el espacio y el tiempo ya que son condicionantes de la competencia emocional. Todos podemos experimentar incompetencia emocional en un momento dado y en un espacio determinado, dado que no nos sentimos preparados para esa situación” (p. 67).

Cabe recalcar, que según Vargas-Rubilar y Arán-Filippetti (2014, como se citó en Pineda, 2022) la familia y todos los factores que la rodean influyen positiva o negativamente en el desarrollo infantil razón por la cual, se les dificulta a los estudiantes poder desarrollar sus emociones. El entorno familiar, es un factor de

suma importancia ya que el núcleo familiar es la primera escuela para el aprendizaje emocional, en el cual los niños aprenden de todas las personas que los rodean. Por ese motivo la familia debería de ofrecer un ambiente saludable, lleno de valores positivos a sus hijos en el cual ellos se sientan seguros, sin llegar al límite de sobreprotección porque esto solo va a obstaculizar el desarrollo integral de los estudiantes, creando personas inseguras y que no son independientes.

Otro factor es el estado de emergencia COVID -19 iniciado en el año 2020. Este cambio radical en la rutina de los niños ocasionó que se enfrentarán con nuevas emociones como la ansiedad, estrés por el confinamiento o por la falta de socialización. Por tal motivo, se puede observar en el aula a estudiantes que son nerviosos, con problemas conductuales porque no saben cómo relacionarse adecuadamente con sus pares, además de que también repercute de forma significativa en el aprendizaje, ya que la mayoría de los estudiantes no habían estado anteriormente en algún contexto educativo, por lo tanto, no conocen acerca de normas, rutinas, etc.

Luego de analizar estos factores Chao (2022) “recalca la importancia de ejercitar las competencias socioemocionales para hacer frente a situaciones de adversidad, o a los cambios que exigen contextos en donde se advierte incertidumbre o inseguridad” (p. 11).

En conclusión, es importante enseñarles a los estudiantes acerca de las emociones, por esa razón se va a trabajar de forma transversal junto a la asignatura de robótica en la cual se implementarán diversos recursos y actividades lúdicas para impartir al estudiante herramientas que le sirvan en la vida diaria para identificar y gestionar sus emociones.

Justificación

Durante la etapa infantil es importante adquirir varias habilidades, nociones, pero de la misma forma el educar a los niños en las emociones les ayuda de forma positiva a desarrollarse en el salón de clases, aumentando su motivación, su concentración, etc.

Por esa razón, se debe tener una formación inicial pero también una formación permanente. Además del estudiante, el docente como formador es la pieza principal en la creación de un clima de aula emocionalmente saludable, donde los niños sean capaces de gestionar sus emociones y se sientan libres al momento de expresarse sin miedo a ser juzgados o ridiculizados (Valenzuela, 2010).

En las escuelas, la educación emocional se enfoca en cultivar la calidad socioemocional de los estudiantes y desarrollar su habilidad de regulación emocional para que puedan formar una personalidad saludable e independiente. La inclusión de la educación emocional en el currículo escolar es crucial para garantizar que los estudiantes tengan las herramientas necesarias para manejar sus emociones de manera efectiva, fomentar el bienestar psicológico y aumentar su capacidad para relacionarse con otros de manera positiva.

Bisquerra y Pérez (2007, como se citó en Gutiérrez, 2018) considera que una educación en las habilidades relacionadas con la Inteligencia Emocional, ayudará a los niños y las niñas en su pleno desarrollo, porque aprenderán por ellos mismo a gestionar sus emociones, el autocontrol, habilidades Sociales, a trabajar en grupo, es decir, estrategias en el ámbito tanto personal como escolar para tener una educación más rica y significativa. (p. 7)

Hay que mencionar que actualmente hay más docentes que toman en consideración desarrollar la educación emocional con sus estudiantes debido a los diferentes casos que se presentan en las aulas de clases. Considerando que es un tema de alta relevancia y por lo observado en el subnivel inicial II, se va a plantear de una forma innovadora la enseñanza de la inteligencia emocional.

Objetivo General

Proponer actividades basadas en la robótica para el aprendizaje emocional en estudiantes del subnivel Inicial II

Objetivos Específicos:

Analizar teóricamente cómo abordar la inteligencia emocional de manera transversal en la asignatura de robótica.

Planificar actividades lúdicas de regulación emocional mediante el uso del robot mTiny y de fichas de interactivas.

Seleccionar los recursos y materiales adecuados en edades tempranas para favorecer las interacciones en el aula.

Preguntas de Investigación

¿Qué es la robótica?

¿Cuáles son los beneficios de incorporar la robótica en las aulas de clases?

¿Qué competencias desarrollan los estudiantes a través de la robótica?

¿Cuáles son los recursos que se debe utilizar en el nivel de Inicial II para desarrollar la robótica?

¿Cómo definiría usted el concepto de Inteligencia Emocional?

¿Por qué es importante desarrollar la inteligencia emocional en las aulas de clases?

¿Cuáles son las técnicas que se deben implementar en estudiantes de Inicial II?

¿Qué papel desempeñan los padres de familia en el desarrollo de la inteligencia emocional de sus hijos?

Marco Teórico

Definición de Inteligencia Emocional

En la actualidad hay diversos autores que han realizado estudios acerca de las emociones, sin embargo Peter Salovey y John Mayer fueron los pioneros en introducir el concepto de la IE, la cual la definen como: “La capacidad para identificar y traducir correctamente los signos y eventos emocionales personales y de los otros, elaborándolos y produciendo procesos de dirección emocional, pensamiento y comportamiento de manera efectiva y adecuada a las metas personales y el ambiente” (Salovey y Mayer, 1990, como se citó en, Román, et al., 2021).

Por otro lado, Goleman fue un psicólogo que en el año de 1995 tuvo gran impacto con su primer libro llamado “Inteligencia Emocional” en el cuál profundizó y popularizó este término, dentro de su teoría especificó la importancia de reconocer nuestras emociones para lograr el éxito profesional definiendo la IE como: “La capacidad para reconocer y manejar nuestros propios sentimientos, motivarnos y monitorear nuestras relaciones” (Goleman, 1995, como se citó en Ruiz, 2017).

Importancia de la Inteligencia Emocional en las Escuelas

Según Heras et. al (2016) desde el nacimiento los niños se enfrentan a un ambiente lleno de emociones, esto les va a permitir en sus primeros años de vida expresar y controlar sus propias emociones, a recibir las de los demás, y a responder ante ellas. Siendo el hogar el primer lugar donde el menor recibe un ejemplo de acompañamiento emocional es fundamental que los padres enseñen a sus hijos cómo relacionarse, comprender y conectar con las emociones de otra persona, además de poder identificar y canalizar los propios sentimientos. La forma en cómo se desarrolle emocionalmente dependerá de su calidad de vida.

Siguiendo la misma línea "la escuela supondrá el segundo agente educativo para el desarrollo emocional de los menores. En dicho contexto, resulta primordial potenciar y favorecer el desarrollo integral de todo el alumnado" (Heras, et al., 2016, p. 68). Por lo tanto, en la escuela se debe considerar enseñar a sus estudiantes técnicas, estrategias y brindarles habilidades que les ayuden en un futuro para la resolución de conflictos.

Es relevante destacar que los niños, al igual que los adultos, enfrentarán una variedad de emociones debido a los eventos que ocurren en su vida cotidiana. Por lo tanto, es esencial que los educadores muestren un interés genuino en el estudiante en su totalidad, considerándolo como una persona integral en lugar de concentrarse exclusivamente en los conocimientos que adquiera.

Debemos ofrecerle herramientas que le ayuden a identificar lo que siente y cómo les afecta. No es lo mismo estar triste que enfadado, sentir vergüenza, antipatía, rechazo, ira, miedo o alegría. Y eso es algo que los niños necesitan aprender a través de la "escucha activa, el diálogo, el desarrollo de la empatía, la comunicación no verbal y a reaccionar sin violencia" (De Andrés Vilorio, 2005. p. 109).

Estrategias De La Educación Emocional Para Aplicar En Las Aulas De Clases

En la actualidad gracias a los avances en los estudios sobre la conducta y el comportamiento humano, las personas han logrado comprender maneras más efectivas de convivir con sus semejantes a partir de teorías como la inteligencia emocional. Por lo tanto, surge la necesidad de aplicar las estrategias de la educación emocional desde el nivel inicial que es cuando los niños comienzan a compartir con otras personas, experimentando emociones negativas y positivas.

Según (Bisquerra, 2014, p. 13) las emociones negativas son inevitables. Por esto es importante aprender a regularlas de forma apropiada. En cambio, las emociones positivas hay que buscarlas. Y aun así a veces no se encuentran. Por esto, tal vez, sea mejor aprender a construirlas. Considerando las teorías de diversos autores.

A continuación, constan las estrategias didácticas basadas en el Manual Aprendiendo Sobre las Emociones (2012) publicado por Calderón et al., que se pueden integrar en la rutina diaria de los niños para estimular la inteligencia emocional desde las aulas:

Estrategia 1 “Identificando Mis Emociones”

Objetivo: Identificar la expresión facial cuando se está experimentando una emoción.

Duración: 30 minutos.

Pasos a seguir:

Se explicará a las niñas y los niños que existen muchas emociones como la felicidad, enojo, amor, tristeza y miedo que es muy común que todas las personas las sientan en un determinado momento. Sentados en una ronda se presentarán diferentes flashcards con todas las emociones que se explicaron anteriormente, deberán elegir o señalar la que represente cómo se sienten el día de hoy.

Luego deberán de comentar el motivo del porqué sienten esa emoción en ese momento.

Para concluir la docente explicará a los estudiantes que no hay emociones “buenas” ni “malas”, todas y cada una de las emociones son necesarias.

Estrategia 2 “Comunicando Con Mi Cuerpo”

Objetivo: Exteriorizar a través del lenguaje no verbal las diferentes emociones que existen, representar distintas emociones con el propio cuerpo.

Duración: 40 minutos.

Pasos a seguir:

Para esta actividad se requiere un espacio abierto por lo cual la docente se debe dirigir con sus estudiantes a la sala de psicomotricidad o al patio de la institución. La docente va a realizar diversos movimientos corporales que expresan las emociones como:

La Alegría: genera un movimiento hacia arriba (expresión facial, postura erguida, incluso podemos “saltar de alegría”).

Las Tristeza: genera el movimiento contrario, es el movimiento hacia abajo, expresión facial, los hombros etc., “estoy hundido”.

La Agresividad: genera un movimiento hacia adelante

El Miedo: genera un movimiento hacia atrás.

Finalmente, los niños podrán agregar otros movimientos que ellos consideren que expresen cada una de esas emociones.

Estrategia 3 “Emociones-Situaciones”

Objetivo: Reconocer las emociones que experimentan las niñas y los niños ante diversas situaciones de la vida cotidiana.

Duración: 30 minutos.

Pasos a seguir:

Se le entrega a cada estudiante cinco platos desechables donde deberán dibujar en cada lado del plato una emoción (felicidad, tristeza, miedo, amor y enojo).

Cada docente irá mencionando casos en donde las niñas y los niños puedan experimentar o sentir esas emociones, conforme vaya diciendo las situaciones, los estudiantes deberán de irse poniendo sus mascaritas.

La docente o el docente les preguntará a las niñas y los niños qué les hace sentir esa emoción (sobre todo si no corresponde a la máscara requerida) y qué es lo que hacen cuando sienten esa emoción.

Proyecto Steam Y Robótica (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics).

Una de las últimas innovaciones en el área de educación es el término de STEAM Greca (2018, como se citó en Raposo, 2022) lo define como un acrónimo que responde al término en inglés de Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) cuyo objetivo no solo es conseguir la alfabetización científico - tecnológica y combatir el actual declive por los estudios de ciencias, sino también reducir la brecha de género en cuestiones científico-tecnológicas.

El STEAM es la posibilidad de un aprendizaje significativo donde el estudiante tiene una vivencia con situaciones problemáticas contextualizadas con necesidades reales, vivenciando ciencias, desarrollando competencias para la vida y también profesional (Cavalcante, 2019).

Dentro de este término de STEAM surge la robótica, ya que actualmente la tecnología es una herramienta fundamental que utilizamos a diario, por tal motivo se ha aplicado en las instituciones educativas preparando a los estudiantes para los retos del futuro mediante un aprendizaje activo y práctico con la finalidad de adquirir diferentes competencias como la creatividad, pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Según (Flores y Ryokiti, 2022) la Robótica Educativa es un método de aprendizaje centrado en la investigación, descubrimiento y construcción de un prototipo como resultado de la adquisición de conocimientos. Por lo que la robótica depende del uso de kits de montaje o transformación de otros materiales, como chatarra y artículos reciclables para conformar las partes del prototipo investigado. (p.5)

A continuación, se presentan unas sugerencias de actividades basadas en la Robótica recopiladas de la página web Robotix.es publicada en 2021 en la guía llamada mTiny Discover - actividades iniciales.

Nombre de la actividad #1 ¿Qué hora es señor lobo?

Descripción de la actividad

Esta actividad tiene como objetivo introducir el uso de la tarjeta de movimiento adelante y el modo de control «Tocar para codificar». Los niños deben comparar los dos modos de control durante el juego.

Concepto fundamental

Interacción ser humano-robot

Nombre de la actividad #2 Fiesta en el bosque

Descripción de la actividad

Sobre la base de la comprensión práctica de la interacción entre el robot y los mapas con un objeto, los niños interpretarán roles e intentarán encontrar sus comidas favoritas.

Concepto fundamental

Interacción ser humano-robot

Nombre de la actividad #3 Puente en zigzag

Descripción de la actividad

Los niños explorarán las tarjetas de giro a la izquierda y giro a la derecha. Esta actividad plantea retos relacionados con el pensamiento espacial, ya que los niños necesitan tomar decisiones y reconocer la orientación derecha izquierda de mTiny.

Concepto fundamental

Secuenciación

Presentación Del Caso

Emma es una estudiante que cursa el nivel de Inicial II en la escuela de la Junta de Beneficencia de Guayaquil llamada Santa Luisa de Marillac, que se encuentra ubicada en el centro de la ciudad de Guayaquil en Av del ejército y Piedrahíta. En su salón de clases

Emma convive con 8 estudiantes, con una tutora que imparte todos los ámbitos del subnivel, y dos docentes que imparten las asignaturas de inglés, robótica y pensamiento computacional.

La estudiante tiene 4 años de edad, es una niña un poco nerviosa en el salón de clases no participa, cuando la docente le hace una pregunta, ella responde con la misma frase, le cuesta comprender y seguir consignas por lo tanto, al momento de trabajar siempre tiene que estar la docente sentada a su lado explicando de nuevo la actividad y guiándola para que realice de forma correcta, es una niña muy temperamental, no le gusta cuando le llaman la atención, tiene problemas para comunicar sus necesidades, solamente se queda mirando a las docentes esperando a que se acerquen y le den lo que necesita, cuando se ve en una situación problemática no logra resolverlo por sí misma pues, le cuesta buscar soluciones de manera autónoma.

En el contexto familiar vive con su mamá que tiene 44 años, los abuelos, un tío y su hermano mayor. El padre tiene 51 años de edad y no está presente en la vida de la niña no ha tenido una figura paterna, la madre es ama de casa, por lo que pasa tiempo con su hija y la ayuda con las tareas escolares, además en varias ocasiones la madre ha comentado que la abuela le dice a ella cómo educar a su hija y si la contradicen se enoja, la niña llegó al preescolar usando todavía pañal porque la abuela le decía a la mamá que la niña estaba muy pequeña y que todavía tenía que usarlo, a Emma le costó un par de semanas controlar los esfínteres, para ello se tuvo que conversar con la madre en repetidas ocasiones para que evitara poner pañal al momento de tomar la siesta porque en la escuela la niña no comunicaba cuando quería realizar sus necesidades y cuando la docente se acercaba a la niña ella decía "límpiame" respuesta en la cual demuestra la costumbre que tenía en casa con el uso del pañal.

El caso de Emma ha sido derivado recientemente al DECE luego de que la docente-tutora realizó las respectivas observaciones y conversó con los docentes de inglés y robótica sobre los problemas que presenta la niña en el salón para realizar el informe y buscar soluciones. De esta manera la docente-tutora ha solicitado a los docentes que ayuden a la niña propiciando actividades áulicas que motiven su integración social al grupo, la autonomía y su proceso de aprendizaje, por ello han decidido diseñar actividades para mejorar la gestión de las emociones a través de la Robótica.

Levantamiento Y Análisis De La Información

Para obtener más información acerca de las dos diferentes áreas educativas que se van a tratar en este caso se realizaron dos entrevistas a los profesionales de cada área como los son la parte psicológica y la asignatura de robótica con la finalidad de poder profundizar en el tema y buscar nuevas estrategias pedagógicas para los estudiantes del subnivel de inicial II y logren conocer y expresar sus emociones mediante una forma lúdica que es el robot mTiny.

Entrevista realizada a:

Mtr. Janina Paola Vergara Ronquillo (Licenciada en Psicología Educativa con maestría en Psicología educativa vocacional y profesional).

Lcdo. Wimper Wellington Bustos Bohórquez (Licenciado en sistemas de información y Analista de sistemas).

Información sobre la entrevista realizada

Tabla 1.

Tabla 1 Matriz de análisis de entrevista 1

Entrevista sobre Inteligencia Emocional		
Preguntas	Respuestas	Conclusiones
1. ¿Cómo definiría usted el concepto de Inteligencia Emocional?	Como psicóloga, definiría la Inteligencia Emocional como la capacidad de reconocer, comprender y gestionar nuestras propias emociones, así como también las emociones de los demás, con el fin de establecer relaciones saludables, tomar decisiones adecuadas y adaptarnos de manera efectiva a diferentes situaciones emocionales.	Es importante identificar, reconocer y apropiarse de nuestras emociones y la de los demás.
2. ¿Por qué es importante desarrollar la inteligencia emocional en las aulas de clases?	Es importante desarrollar la inteligencia emocional en las aulas de clases porque ayuda a los estudiantes a comprender y regular sus emociones, lo que contribuye a mejorar su bienestar emocional, rendimiento académico y habilidades sociales. Además, promueve un ambiente de aprendizaje positivo	Desarrollar la inteligencia emocional tiene muchos beneficios, como preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos emocionales y

y fortalece las relaciones entre sociales de la los estudiantes y los docentes. vida con éxito y resiliencia.

3. ¿Cuáles son las técnicas que se deben implementar en estudiantes de Inicial II?

Algunas técnicas que se pueden implementar en estudiantes de Inicial II son: promover el juego cooperativo, enseñar estrategias de resolución de conflictos, fomentar la expresión emocional a través del arte y la música, incorporar actividades de mindfulness y promover el desarrollo de habilidades sociales mediante juegos y actividades grupales.

Utilizar actividades lúdicas en las cuales se diviertan y aprendan al mismo tiempo.

4. ¿Qué papel desempeñan los padres de familia en el desarrollo de la inteligencia emocional de sus hijos?

Los padres de familia desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia emocional de sus hijos, ya que son los primeros modelos a seguir y los principales guías emocionales. Algunas formas en las que los padres pueden fomentar la inteligencia emocional de sus hijos incluye: enseñarles a identificar y expresar sus emociones, ser empáticos y comprensivos con sus sentimientos, fomentar la resolución de conflictos de manera constructiva, modelar

Es importante contar con el apoyo de los padres de familia y tener una relación entre las dos entidades para lograr un desarrollo integral en el niño.

habilidades sociales saludables y brindar un ambiente seguro y afectuoso para explorar y expresar emociones.

Tabla 2

Matriz de análisis de entrevista 2

Entrevista sobre Robótica		
Preguntas	Respuestas	Conclusiones
1. ¿Qué es la robótica?	Es la ciencia que abarca tres grandes áreas (mecánica, electrónica y lógica) con la única finalidad de diseñar prototipos autónomos o dirigidos que permitan realizar procesos repetitivos que el humano no puede o no quiere realizar.	La robótica se enfoca en el diseño, la construcción, la operación y el uso de robots.
2. ¿Cuáles son los beneficios de incorporar la robótica en las aulas de clases?	Entre los beneficios que la robótica puede aportar a la educación podríamos considerar la que es muy útil en las metodologías que utilizan el ABP (Aprendizaje basado en proyectos), dónde el centro del aprendizaje es el estudiante desarrollando un proyecto en el que intervienen todas las áreas del conocimiento. Explora muchísimo la motivación intrínseca pues el	Esta área permite a los estudiantes adquirir diversas habilidades que puedan aplicar para el

producto final del trabajo será un prototipo mundo robótico real y funcional. En este contexto, bien moderno. aplicada la robótica educativa provoca un impacto directo en el proceso enseñanza-aprendizaje pues la motivación no es solo del estudiante sino además de los maestros que saben que al final todo el esfuerzo se verá representado en un modelo funcional dónde se verán aplicados todas las áreas del conocimiento tratadas.

3. ¿Qué Las competencias que desarrolla la robótica Abarcan desde competencias educativa son: trabajo colaborativo, creatividad, habilidades desarrollan los razonamiento crítico, inductivo-deductivo, técnicas y estudiantes a motricidad fina y gruesa, orientación espacial cognitivas través de la entre otras. hasta robótica? habilidades socioemocionales.

Planificación Micro Curricular Por Experiencia De Aprendizaje

Tabla 3 Planificación micro curricular por experiencia de aprendizaje

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
LOGO INSTITUCIONAL				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:	Explorando nuestras emociones		CIRCUITO RESPONSABLE	
NIVEL EDUCATIVO:	Inicial 4 años	N° DE NIÑOS		
TIEMPO ESTIMADO:		FECHA:		
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:	Sean bienvenidos a una nueva experiencia de aprendizaje, los niños tendrán la oportunidad de explorar y comprender sus propias emociones, así como aprender a reconocer y expresar las emociones de los demás. Utilizaremos actividades lúdicas y creativas para fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional en un entorno amigable y seguro.			
ELEMENTO INTEGRADOR:	Video infantil “Canción infantil las emociones” https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVw19M			
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN

**IDENTIDAD Y
AUTONOMÍA**

Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

ACTIVIDADES

ANTICIPACIÓN

Los estudiantes:

- Escuchan la canción “ Las emociones ” acerca de las emociones.
https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVwl9M
- Responden las preguntas sobre la canción escuchada.
 - ¿Qué emociones se mencionaron en la canción?
 - ¿Cómo es nuestra expresión facial cuando estamos felices, tristes, enojados, con miedo y tranquilos?
- Manipulan el robot mTiny para encenderlo

CONSTRUCCIÓN

- Observan imágenes de varias situaciones que les hagan sentir diferentes emociones junto a las cartillas de programación con las emociones de mTiny
- Programan al robot mTiny para realizar la actividad de “ ¿Qué hora es, señor lobo? ”
- Seleccionan las fichas de programación de las diferentes emociones.

CONSOLIDACIÓN

Sentados en una ronda observan al robot mTiny identificando, nombrando e imitando las emociones que le corresponda.

Parlante de sonido
Robot mTiny
Fichas de programación
Control
Paletas de las emociones
Imágenes de diversas situaciones

Reconoce y nombra emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo) en sí mismo y en otros.

ADAPTACIONES CURRICULARES (EN ESTE APARTADO SE DEBEN DESARROLLAR LAS ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ESTUDIANTES CON N.E.E ASOCIADAS O NO A LA DISCAPACIDAD).

ESPECIFICACIONES DE LAS NECESIDADES EDUCATIVAS

(Enunciar la Necesidad Educativa que presenta el estudiante, puede ser asociada o no a la discapacidad. Indicar las iniciales del o los estudiantes)

ÁMBITO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
ELABORADO		REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:		COORDINADORA COMISIÓN PEDAGÓGICA	VICERRECTORA	
Lic.		Lic.	Lic.	
Firma:				

Rúbrica Del Desarrollo De Competencias Emocionales

La rúbrica que se presenta a continuación es una guía detallada en la cual se establecen criterios específicos para evaluar el desempeño de los estudiantes del subnivel de Inicial II en la gestión de la Inteligencia Emocional para obtener una retroalimentación constructiva y poder ayudarlo en su desarrollo integral.

Tabla 4 Rúbrica del desarrollo de competencias emocionales

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EXCELENTE (10-PUNTOS)	BUENO (8-PUNTOS)	REGULAR (5-PUNTOS)	DEFICIENTE (3-PUNTOS)	NO LO HIZO (0-PUNTOS)	COMENTARIOS
1. Expresa las emociones a través del lenguaje corporal.						
2. El estudiante identifica y nombra correctamente una amplia gama de emociones básicas.						
3. Demuestra una comprensión profunda de cómo						

las emociones pueden manifestarse en diferentes situaciones						
4. Dialoga para solucionar conflictos.						
5. Convive y trabaja con todos los compañeros.						
6. Reconoce y nombra situaciones que le generan alguna de las emociones básicas.						
7. Identifica cuando alguien en su entorno necesita ayuda.						
8. Expresa lo que siente.						

<p>9. Es capaz de identificar las emociones de sus compañeros y responder de manera empática y considerada.</p>						
---	--	--	--	--	--	--

Conclusiones

Después de haber realizado el siguiente estudio de caso, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

El uso de la robótica dentro de la inteligencia emocional generó una mayor motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes los cuales se integraron a las actividades demostrando un mayor nivel de interacción y dinamismo.

A través de las actividades de robótica se demostró que el uso adecuado de la tecnología nos puede brindar un espacio de aprendizaje enriquecedor e innovador para los estudiantes.

Integrar estas dos áreas promovió el desarrollo de habilidades comunicativas facilitando la interacción entre pares y logrando identificar y comprender las emociones propias como la de los demás.

Recomendaciones

Después de realizar el siguiente estudio de caso se sugieren tres recomendaciones las cuales están orientadas a los docentes y a los padres de familia.

Se recomienda que los docentes utilicen metodologías activas para generar una mayor motivación en el proceso de aprendizaje en el aula, pero sobre todo para apoyar en la gestión emocional de los estudiantes.

A los padres de familia se les recomienda que en el hogar brinden una ayuda a sus hijos sobre la educación emocional mediante el uso de diversas herramientas que les permita gestionar sus emociones de manera que en el aula puedan lograr una mayor interacción entre sus pares.

A las autoridades se les recomienda que apuesten por la inversión de material educativo para la robótica porque estas actividades permiten que el niño manipule un material que sea lúdico y significativo para su aprendizaje y que ayude a mejorar el desarrollo de habilidades de comunicación.

Referencias

Abarca, M. (2003). *La educación emocional en la Educación Primaria: Curriculum y Práctica*.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2349/03.MMAC_Bibliografia.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Bisquerra, R. & Pérez, N. (2007). *Las competencias emocionales*. <http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:EducacionXXI-2007numero10-823/Documento.pdf>

Bisquerra, R. (2014). *La educación emocional propuesta para educadores y familias*. <http://www.ub.edu/grop/wp-content/uploads/2014/03/05-Educaci%C3%B3n-emocional-DB-portada-indice.pdf>

Calderón, M., González G., Salazar P., Washburn S. (2012) *Aprendiendo sobre las emociones*. <https://ceccsica.info/sites/default/files/docs/Aprendiendo-emociones.pdf>

Chao, C. (2022). *Educación emocional en tiempos de crisis: de la pedagogía de la emergencia a la pedagogía del cuidado para el bienestar integral*. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 2(1), 9-12. https://ri.iberro.mx/bitstream/handle/iberro/5945/RiEEB_02_01_09.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cavalcante, D. (2019). *La robótica como herramienta para el desarrollo de capacidad para aprender a ser, a convivir y aprender a aprender*.
<http://hdl.handle.net/10644/7216>

De Andrés Viloria, C. (2005). *La educación emocional en edades tempranas y el interés de su aplicación en la escuela. Programas de educación emocional, nuevo reto en la formación de los profesores*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1407971>

Flores, J. M., & Ryokiti Homa, A. I. (2022). *Educación STEM y robótica educativa como propuesta de enseñanza y aprendizaje en primaria*. *UNIÓN - Revista Iberoamericana de educación matemática*, 18(66).
<https://www.revistaunion.org/index.php/UNION/article/view/1427>

Gutiérrez, L. (2018). *La importancia de la inteligencia emocional en educación infantil*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/34273/1/TFG-O-1447.pdf>

Heras, D., Cepa, A., & Lara, F. (2016). *Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas*.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776008.pdf>

Pineda, I. (2022). *Desarrollo emocional de niños preescolares de centros públicos durante el COVID-19, desde la perspectiva de los padres*.
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11606/1/17136.pdf>

Raposo-Rivas, M., García-Fuentes, O., & Martínez-Figueira, M.-E. (2022). *La robótica educativa desde las áreas STEAM en educación infantil: Una revisión sistemática*

- de la literatura (2005-2021). *Revista Prisma Social*, (38), 94–113.
<https://revistaprismasocial.es/article/view/4779>
- Robotix. (2021). *mTiny Discover Actividades iniciales*.
<https://www.robotix.es/documentos/mtiny-guia-actividades.pdf>
- Román-Acosta, V., Aniceto-Vargas, P. F., & Román-Julián, R. (2021). Análisis documental de la inteligencia emocional como competencia esencial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 9939-9954.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.1046
- Ruiz Vargas, E. (2017). La inteligencia emocional: un breve análisis de su relación e influencia en el trabajo. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 5(10). <https://doi.org/10.29057/icea.v5i10.2482>
- Valenzuela, A. (2010). *La importancia de la educación emocional*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3627978.pdf>

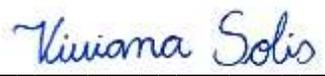
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Solís Rodríguez Viviana Milena** con C.C: # **0944362151** autora del componente práctico del examen complejo: **Implementación de actividades basadas en la Robótica para el aprendizaje de las emociones en estudiantes del Subnivel Inicial II**, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **04 de septiembre del 2023**

f. 
Nombre: **Solís Rodríguez Viviana Milena**
C.C: **0944362151**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Implementación de actividades basadas en la Robótica para el aprendizaje de las emociones en estudiantes del Subnivel Inicial II.		
AUTOR(ES)	Viviana Milena Solís Rodríguez		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Vásquez Guerrero Rina Maribel, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Pedagogía		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	04 de septiembre del 2023	No. DE PÁGINAS:	28
ÁREAS TEMÁTICAS:	Educación, Identidad y Autonomía		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Inteligencia Emocional, Robótica, Escuela, Estudiantes, Familia, STEAM		
RESUMEN:	<p>El estudio de caso aborda la implementación de actividades basadas en la robótica para enseñar emociones a estudiantes de Subnivel Inicial II. Se reconoce la importancia de manejar las emociones, especialmente en edades preescolares. Los niños a menudo carecen de vocabulario para expresar sus sentimientos, lo que dificulta la comprensión y comunicación. La familia y el entorno influyen en el desarrollo emocional. La pandemia COVID-19 también ha afectado emocionalmente a los niños. La investigación propone enseñar emociones de manera transversal con la robótica, utilizando recursos como el robot mTiny y fichas interactivas. El objetivo es desarrollar la inteligencia emocional y habilidades socioemocionales. Además, se explora la definición de inteligencia emocional, su relevancia en la educación y estrategias para su implementación. Se introduce el enfoque STEAM y la robótica educativa como herramientas para el aprendizaje activo y la resolución de problemas. De la misma forma se presentan ejemplos de actividades de robótica que promueven la interacción humano-robot y el desarrollo de habilidades emocionales.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-998396275	E-mail: viviana_msr@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-0985853582		
	E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			