

Propuesta de actividades basadas en la creatividad y la emoción en el ámbito educativo de Secundaria

Marco Tulio Sánchez Bustamante, Emilia López y Verónica López-Fernández

Resumen

Diferentes estudios plantean la importancia de la inclusión de aspectos emocionales y creativos en el contexto del aula de la educación formal. En base a ellos, se ha analizado la inteligencia emocional y la creatividad en un grupo de alumnos de Educación Secundaria y se ha realizado una propuesta de actividades de acuerdo a sus resultados. Estas actividades podrían ser de utilidad en muestras de características similares a la que se ha tenido en cuenta en este estudio.

Palabras clave: creatividad, inteligencia emocional, secundaria y actividades

Desarrollo del estudio

Moreno et al., (2009) obtuvieron “datos de una muestra de la localidad de Usaquén de la ciudad de Bogotá, en relación a la existencia de indicadores clínicos de depresión presentes en esta población objeto de estudio” (p.23) presentando la relación entre creatividad e inteligencia emocional para conseguir la mejora de las relaciones y el rendimiento entre los estudiantes basándose en elementos teóricos donde una parte significativa de la población presentaba cuadros depresivos y dificultades cognitivas.

En base a este y otros estudios el presente trabajo pretende crear una propuesta de intervención basada en las necesidades de la muestra tras aplicar instrumentos que nos permitan conocer los puntos fuertes y débiles de la muestra.

La muestra fue de 32 estudiantes (16 niños y 16 niñas) del grado Octavo de Secundaria (13, 94 de media de edad) de un Colegio Distrital de Bogotá- Colombia. Se realizó un muestreo de tipo incidental.

El cuestionario elegido para evaluar la creatividad fue el Turtle’s Creativity Questionnaire (1980) evalúa la Creatividad de los estudiantes a partir de quinto de primaria. Se aplica la prueba de 31 preguntas que el alumno responderá SI o NO según sea el caso. En cuanto a la inteligencia emocional se utilizó el instrumento Trail Meta Mode Scale o la escala TMMS-24 de Salovey y Mayer totalmente validada; es la versión donde se presentan 24 ítems repartidos en tres dimensiones que evalúan la percepción, la comprensión y la regulación emocional.

Los resultados de creatividad e inteligencia emocional de acuerdo a la aplicación de las pruebas arrojaron niveles favorables con respecto a la media y la desviación estándar. Se obtuvo una media de 17,84 en creatividad, que correspondería a un baremo medio-alto. Finalmente, tras el análisis de los resultados de inteligencia emocional se observó que la media obtenida por los estudiantes fue de 75.56 obteniendo una puntuación clasificada como media alta.

De acuerdo a Beghetto y Kaufman (2009), se corrobora la inclusión del potencial creativo y emocional “destacando la importancia de reconocer la creatividad inherente en los conocimientos únicos y personalmente significativos de los estudiantes” señalado en estudios anteriores:

Cualquier acto humano que da lugar a algo nuevo se conoce como un acto creativo, independientemente de si lo que se crea es un físico objeto o algún constructo mental o emocional que vive dentro de la persona que lo creó y que solo él conoce (Vygotsky, 1967, p 7).

Indudablemente las simultaneidades de los dos constructos han facilitado los procesos “adquirir la paz y la tranquilidad de mente y de espíritu suficiente para poderse dedicar a las tareas creativas sin embotamientos tóxicos ni percepciones negativas de la propia capacidad creativa” (Ponti, 2006, p.82). Las influencias de los componentes emocionales pueden ser predictores del rendimiento académico, del éxito emocional y social de los estudiantes como se menciona:

la capacidad de manejar las propias emociones, poder validar los propios sentimientos y resolver problemas de naturaleza personal e interpersonal son importantes para tener éxito académico; además, el rendimiento académico parece facilitarse al poder establecer objetivos personales y ser lo suficientemente optimista y automotivado para lograrlos (Bar-On, 2004, p.13).

Con respecto a particularidades en los entornos hostiles que puede influir en la Creatividad e IE en las instituciones educativas, se afirma que la violencia en los colegios de Bogotá:

Se puede haber generado a causa de tantas décadas de conflicto armado, poniendo a los estudiantes en alto riesgo de reforzar comportamientos agresivos o delincuenciales transfiriéndolos a su vida cotidiana como ciudadanos, elementos que pueden generar en algunos escenarios locales problemas de rendimiento académico, disciplina o delincuencia. (Chaux et al., 2008, p.20)

Programa de actividades

En base a ello, se proponen estas actividades para fomentar el desarrollo creativo y la educación emocional:

Actividad 1 - Tema: el periódico del pasado

Objetivo: crear un periódico teniendo en cuenta la temática vista en el programa de cs innovando en la parte gráfica, el contenido, la rotulación etc.

Área: ciencias sociales - Espacio: casa, aula de clase- Recursos: periódico, pc, colores, impresiones, imágenes

Desarrollo: se debe elaborar un periódico ubicándose inicialmente en un espacio y un tiempo determinado. el periódico debe contener noticias políticas, económicas, sociales, avisos clasificados, farándula, deportes etc. todo referido a la época en que se está haciendo el estudio. por ejemplo, si se va a estudiar el tema del descubrimiento de América se pueden elaborar dos periódicos, uno desde la perspectiva española y otra desde la perspectiva indígena. los niños inventarán entrevistas y diálogos con los personajes involucrados. lo más importante es que los niños conozcan el contenido y puedan realizar sus redacciones de la mejor manera expresando así su toque personal.

Actividad 2 – Tema: fiesta histórica

Objetivo: conocer la vida cotidiana de épocas pasadas y crear un ambiente festivo en torno a la cultura que se represente.

Área: ciencias sociales- Espacio: aula de clase, salón de teatro - Recursos: vestidos, peinados, maquillaje, instrumentos, guiones creativos

Desarrollo: En grupos, los estudiantes eligen el tema de la fiesta (egipcia, griega, romana, francesa de la corte de Versalles. es necesario conocer quien invita a la fiesta, por qué?, ¿quiénes son los invitados?, ¿cuánta servidumbre estará presente?, cuales son todos los personajes involucrados en la fiesta? cada estudiante debe ejercer un rol o papel; los anfitriones, los cocineros, la guardia, meseros, músicos con la música e instrumentos propios del contexto histórico. habrá desde esclavos hasta senadores y desde bailarinas hasta gladiadores como la propuesta de la fiesta romana Alegría v (2006). La innovación consiste en jugar, actuar, hablar, saludarse, lo cual supone el conocimiento del contexto, mucha observación de dibujos, películas y literatura relacionada con la época. Realizar un guion según el personaje y la época adoptada por el estudiante requiere conocimientos previos, pero también mucha inventiva al momento de adoptar esa personalidad histórica.

Actividad 3 – Tema: el lenguaje visual

Objetivo: destacar la creatividad de los estudiantes logrando interpretar sus propios símbolos, gráficos y señales que transmitan ideas.

Área: ética y valores, artística, español y literatura, sociales. - Espacio: aula de clase

Recursos: papel, colores. marcadores

Desarrollo: la actividad se puede realizar en pequeños grupos donde los estudiantes combinaran figuras geométricas con símbolos y colores que destaquen y expresen alguna norma de convivencia que sea aplicable en el ambiente escolar. finalmente se escogerán los símbolos más pertinentes que puedan ayudar y contribuir al establecimiento de normas acatadas desde el punto de vista visual, por ejemplo, el momento de colocarnos de pie ante la llegada de alguien al salón de clases, momentos para hacer silencio, momentos para discutir, momentos para atender etc.

Actividad 4- Tema: emprendedores

Objetivo: fomentar en los estudiantes el sentido comercial y creativo desde la presentación de algún producto que tenga utilidad cotidiana y que pueda llegar a ser objeto de consumo y masificación económica para generar algún tipo de ganancia y utilidad.

Área: matemáticas, biología- Espacio: aula de clases, institución educativa- Recursos: glicerina cristal, colorante, esencias, cartulina y marcadores para publicidad y otros materiales de acuerdo al producto que se ofrece.

Desarrollo: esta actividad se puede realizar de forma individual o colectiva mientras los estudiantes cuenten con un propósito claro del producto novedoso que quieren ofrecer. algunos de los materiales están propuestos para hacer jabón, pero la idea es que la esencia sea de un olor diferente como fresa, cherry etc. lo más interesante es lograr que los estudiantes puedan tener la posibilidad de argumentar hasta qué punto su producto es novedoso y creativo y a la vez que pueda ser masificado.

Actividad 5- Tema: hip hop mensaje- Objetivo: que los estudiantes compongan y construyan letras y ritmos que puedan influir en el buen comportamiento en sus entornos y sociedad.

Área: artes, música, ética y valores, danzas- Espacio: teatro, aula de clase, colegio

Recursos: caja de ritmos, micrófonos, vestuario, cámara de video

Desarrollo: de acuerdo al entorno escolar, en este caso el de nuestra localidad donde la cultura hip hop, ganguista rap, y en especial el rap conciencia está muy presente entre los jóvenes, se realiza la propuesta creativa de componer letras y ritmos acordes que encausen a la juventud a mejorar sus conductas sociales y se incrementa el amor por el estudio. se realiza una convocatoria donde habrá un jurado incluidos estudiantes de grado once, los cuales definirán las mejores líricas e interpretaciones para ser socializadas en alguna actividad que realice la institución educativa.

Actividad 6- Tema: la orquesta- Objetivo: generar en los estudiantes el sentido musical y el gusto por algún instrumento que le llame la atención.

Área: música, artística- Espacio: auditorio, salón de música, aula de clase- Recursos: material reciclable, encordados, arroz, cartón.

Desarrollo: la primera parte de la actividad consiste en la escogencia de un ritmo musical tradicional (cumbia, porro, gaita, vallenato, bambuco, guabina, currulao, andino). posteriormente se investiga cuáles son los instrumentos propios de cada género musical y finalmente se elabora alguna letra mensaje que destaque sus habilidades creativas para que se pueda interpretar y acompañar con los instrumentos fabricados.

Actividad 7- Tema: las cachuchas- Objetivo: reconocer el estilo de pensamiento de cada uno de los participantes según su propuesta frente a un problema o situación y tomar las decisiones de acuerdo al patrón de comportamiento adoptado.

Área: ciencias sociales, ética y valores- Espacio: aula de clase- Recursos: cuaderno y esfero

Desarrollo: Se realizará el planteamiento de algún suceso que haya marcado la historia de Colombia en los últimos 20 años. se puede realizar en grupos de 6 estudiantes donde cada uno asumirá la problemática como protagonista y finalmente escribirá sus sentimientos y su rol frente al problema, posteriormente en grupos decidirán cual es la cachucha que mejor se acomoda a su tipo de pensamiento. basado en seis sombreros para pensar De Bono (1988) nuestro referente propone destacar las perspectivas, sensaciones y actitudes que el estudiante ha de asumir. si se presenta la condición de cambiar de cachucha, se debe tener la actitud. lo que se quiere destacar es la capacidad creativa y emocional del estudiante frente a

circunstancias históricas que servirán de reflexión para que entienda que su propia historia también puede ser cambiada. que el uso de cada una de las cachuchas es una decisión personal que invita a usar diariamente los vestuarios requeridos de acuerdo a la circunstancia que se presente, pues no es camisa de fuerza usar todo el tiempo la misma cachucha.

la cachucha blanca representará la veracidad del hecho histórico.

la cachucha roja demostrará las emociones que pueden generarse de acuerdo a la narración.

la cachucha negra se basa en las actuaciones negativas y pesimistas en la toma de decisiones.

la cachucha amarilla representa las situaciones transparentes y verdaderas que favorecen lo positivo de la historia.

la cachucha verde genera creatividad e imaginación

la cachucha azul contribuye a sintetizar todas las propuestas e ideas llegando a las conclusiones generales de la actividad.

Actividad 8- Tema: el cuidado del planeta -tormenta de ideas (braigstorming)

Objetivo: lograr asociación de ideas a partir de la participación espontanea relacionado con el medio ambiente y el cuidado de nuestro planeta- Área: biología, química- Espacio: salón de clase- Recursos: papelografos, marcadores, video beam

Desarrollo: basados en la técnica de creatividad llamada tormenta o lluvia de ideas de Osborn (1963) se propone el tema del cuidado de la tierra sin ningún estudio previo procurando que todas las ideas tiendan a la construcción del concepto sin escepticismos, y que se interactúe en pro de soluciones creativas y viables. posteriormente se hará una proyección del documental “antes que sea tarde” de Leonardo di Caprio y Martin Scorsese “documental sobre la tierra y el cambio climático.

Actividad 9- Tema: apropiación tecnológica- Objetivo: dar uso adecuado a la tecnología e informática resaltando la importancia de las tic en el ámbito escolar y educativo, evidenciando la creatividad a partir de la publicación de un blog en la red con temas novedosos- Área: informática y tecnología- Espacio: salón de informática- Recursos: computadores, banda ancha, mouse, internet, blogger

Desarrollo: teniendo en cuenta el acompañamiento del docente en el aula de clase, los estudiantes ingresan a la internet en la página de blogger creando una clave y contraseña, posteriormente escogen la plantilla que mejor se adapte a su idea creativa, puede ser cambiada en cualquier momento de acuerdo a las necesidades que tenga el estudiante ya los contenidos que vayan surgiendo en cada uno de los apartados del mismo. generalmente se busca que el estudiante pueda relacionar los contenidos con las imágenes, colores y demás características que nos ofrece este servicio gratuito. los temas a tratar deben ser de amplio interés y de carácter constructivo en pro de diferentes temáticas que ellos quieran abordar; deportes, pasatiempos, juegos, música, colecciones etc. aquí la creatividad y lo novedoso del sitio estará en manos de los estudiantes que comprenden y asumen que estamos en una generación de redes y de interacciones digitales con el aprovechamiento de las tic. finalmente, los estudiantes irán exponiendo las ediciones respectivas que hacen de sus blogs.

Actividad 10- Tema: generando ideas literarias- Objetivo: que los estudiantes logren el análisis literario desde la perspectiva de producir argumentos que cambien la historia con otras posibilidades creativas- Área: español y literatura- Espacio: aula de clase- Recursos: texto literario, cuaderno, carteleras, marcadores.

Desarrollo: dentro del programa de español y literatura está el romanticismo en Colombia y uno de los libros más representativos de esa etapa es “La María” de Jorge Isaac. Después de hacer una lectura del texto, ver la película y presentar un informe de la misma, se quiere realizar una actividad creativa que influya en la generación de ideas y de nuevos argumentos que inclusive pueden servir por imitación a que los chicos escriban sus propias historias contextualizadas en cada época estudiada. Basados en la lista de preguntas propuestas por Gallego (2001) se hará un análisis exhaustivo de la obra incluyendo nuevos ingredientes e ideas. se conforman grupos de 7 estudiantes máximo 8 por grupo y recibirán la lista de preguntas:

¿qué contexto histórico presenta la obra?

¿quiénes son los personajes principales

¿para qué se dificultan las situaciones?

¿cuándo suceden los hechos?

¿cuánto tiempo tiene que pasar para que se desenvuelva el triste final?

¿cómo se puede cambiar la historia para que no sea una tragicomedia de amor?

¿cuál sería el final alternativo que propones en la historia?

¿dónde podrías reponer los nuevos escenarios diferentes al espacio rural.

Todas estas preguntas motivarán para entender la obra con más profundidad y generar ideas nuevas en torno a historias alternas. La actividad no quiere alterar la obra, lo que se pretende finalmente es desarrollar en los estudiantes otras alternativas estimulando su imaginación y capacidad argumentativa de nuevos hechos y personajes.

Actividad 11- Tema: mi biografía- Objetivo: hacer una introspección personal con miras a mejorar en el futuro nuestro proyecto de vida- Área: ética y valores- Espacio: casa, aula de clase- Recursos: bitácora, colores, fotografías.

Desarrollo: cada estudiante realizará una línea del tiempo de manera gráfica incluyendo diseños llamativos que el docente irá mostrando antes del desarrollo de la actividad, posteriormente incluirá fotografías y apartes escritos de cada uno de los eventos, resaltando los más felices y significativos, igualmente en la bitácora, señalará los logros conseguidos y los logros a conseguir a manera de proyecto, señalando cada una de las metas conseguidas y a conseguir.

Actividad 12- Tema: mesa de conciliación con juego de roles- Objetivo: resolver conflictos de manera pacífica y conversación asertiva. se quiere interiorizar el proceso de regulación de emociones y repuestas emocionales a través del dialogo, motivando positivamente frente a la adversidad y las dificultades con el otro- Área: orientación, ética y valores- Espacio: aula de clase- Recursos: mesas, sillas, formato de conciliación.

Desarrollo: el orientador prepara la actividad de los estudiantes con suficiente antelación dando pautas relacionadas con la conciliación motivando a la solución de conflictos de forma pacífica tratando de que los participantes asistan a cada uno de los encuentros de formación.

Se conformarán grupos de 3 estudiantes que estarán en una mesa; dos de los chicos presentaran un desacuerdo o conflicto que hay entre ellos y cada uno asumirá el rol que le corresponda; el tercer estudiante será quien ejerza el arbitraje, es decir será el tercero

imparcial que tomará la decisión más adecuada de resolver el conflicto. Es necesario que el docente empodere a los conciliadores de cada mesa para que logren compartir una reflexión y den soluciones. finalmente se hará una socialización de la experiencia de la cual surgirán inquietudes y situaciones que servirán para reforzar una reflexión tendiente al manejo socio afectivo en los propósitos de formación interpersonal, intrapersonal, comunicación asertiva y capacidad para resolver los problemas.

Actividad 13- Tema: el viaje imaginario- Objetivo: estimular la imaginación de los estudiantes y el sentido de bienestar vinculando valores positivos- Área: artes, educación física, ética y valores- Espacio: aula de clase, salón, teatro- Recursos: pañoletas, sillas.

Desarrollo: se organizan las sillas de forma circular, posteriormente los estudiantes se tapan los ojos con las pañoletas, la idea es que todos tengan los ojos cerrados para evitar distracciones: el docente da la instrucción de que todos vamos a realizar un viaje lleno de aventuras vinculando mensajes y valores positivos. al finalizar el viaje imaginario se hace una pequeña plenaria donde cada estudiante contará su experiencia y el compromiso que adquiere al escuchar la narración.

Actividad 14- Tema: la emisora escolar- Objetivo: estimular la autoconfianza, la gestión en grupo, la empatía y la seguridad frente a las actividades de comunicación en el colegio. Área: español y literatura, ética y valores- Espacio: emisora del colegio. Recursos: micrófonos, mesa de trabajo, trípodes, bases, consola, amplificación de trasmisión.

Desarrollo: contando con la emisora escolar del colegio, se conformarán grupos de 4 o 5 estudiantes que diariamente y durante dos semanas elaborarán la programación de la emisora entre ellas las noticias de actualidad, economía, farándula, temas varios, cotidianidad en el colegio, cultura etc. la música que se programe será de carácter variado y controlado de tal manera que sea para todos los gustos, incluyendo a los maestros y administrativos de la institución que pedirán algunos temas musicales para el siguiente programa generando complacencias a los oyentes. Toda la programación y la redacción de las locuciones serán entregadas al docente quien revisará cada programa radial y dará la orden de que sea emitido. lo importante es que estas temáticas sean de interés general en el ámbito educativo pues habrá muchas cosas que informar como las festividades que se avecinan, las celebraciones y los

compromisos curriculares del momento para que todos estén informados de las dinámicas escolares en forma amena.

Actividad 15- Tema: ¿qué emoción soy? - Objetivo: gestionar las expresiones faciales y corporales exteriorizando mis emociones, integrar a los estudiantes en pro de mejores relaciones- Área: educación física, ciencias sociales, ética y valores, orientación, español y literatura, matemáticas. Espacio: aula de clase, patio del colegio- Recursos: solo se necesitará del espacio adecuado y la disposición de los estudiantes y el maestro.

Desarrollo: con la totalidad de estudiantes se forman dos grupos grandes que girarán de manera circular. la mitad de ellos girarán un paso a la derecha y el grupo de adentro dará también un paso a la derecha de manera rotativa; durante un instante con la pareja que corresponda se manifestarán los sentimientos y se adoptarán los movimientos o posturas que exprese cada gesto. se adivinarán uno seguido del otro el gesto o sentimiento expresado. finalmente, bajo la instrucción del docente se continúa la rotación teniendo en cuenta que no se debe hablar inicialmente ya que es una mímica. en conclusión, hay dos momentos, el de observación de la mímica de cada uno y luego la respuesta entre ellos. al finalizar toda la ronda se concluye cuales expresiones emocionales fueron las más adivinadas y cuales pudieron hacer falta.

Actividad 16- Tema: las cualidades- Objetivo: destacar las cualidades de los otros, reflexionar sobre nosotros mismos y como percibo a los demás, desarrollar la autoestima y el auto concepto- Área: matemáticas, ética y valores- Espacio: aula de clase o patio de recreo- Recursos: fichas, ganchos, esferos, bolsa.

Desarrollo: en la ficha cada estudiante escribirá su nombre, luego depositará está en una bolsa. el/la profesora(a) pasará por cada puesto con la bolsa y el/la estudiante sacará una ficha diferente a la de su nombre; en la misma ficha escribirá una o varias cualidades del compañero que le haya tocado, posteriormente le colocará un ganchito a la ficha y se la colocará a su compañero en el saco, lugar visible donde se puedan leer las cualidades.

Al final se hará una socialización tipo mesa redonda donde cada uno leerá sus propias cualidades y comentará acerca de ellas y si son acertadas dichas cualidades. al final se

realizará una sumatoria de las cualidades que sean más repetidas y destacadas en los chicos y las que más se deban desarrollar.

Actividad 17- Tema: la rosa de los vientos- Objetivo: identificar los niveles de emociones y la dirección de cada una de ellas- Área: ciencias sociales, ética y valores- Espacio: aula de clase o salón con suficiente espacio para la actividad- Recursos: hoja en blanco, colores.

Desarrollo: cada estudiante empieza a dibujar la rosa de los vientos, posteriormente en la parte de arriba, al norte escribe la alegría y la reflexión correspondiente es: ¿cuáles han sido mis logros? al sur respondemos: ¿cuáles han sido mis pérdidas? se hará un dialogo de logros y fracasos. al este colocaremos el enfado reflexionando sobre las cosas que me molestan o me ponen en riesgo. al lado oeste colocaremos el miedo reflexionando sobre las cosas que me causan temores y miedos. unimos el enfado y el miedo e identificamos las situaciones que nos hacen sentir negativamente mal, pero posteriormente se hará una reflexión positiva que ayude a solucionar dichos temores. La actividad se puede socializar con los estudiantes que voluntariamente quieran destacar sus sentimientos personales, no es obligatorio hacerlo. lo más interesante es lograr una conclusión que genere cambios positivos con la ayuda reflexiva del moderador o docente.

Actividad 18- Tema: el lazarillo- Objetivo: desarrollar y fomentar los niveles de confianza entre los compañeros de aula- Área: todas- Espacio: patio del colegio o aula amplia y despejada- Recursos: pañoleta, pañuelo.

Desarrollo: el docente pedirá que los estudiantes se ubiquen por parejas a su gusto o de forma aleatoria. una de las parejas tendrá que tener los ojos vendados y el docente dará instrucciones bajo el cuidado de quien no tiene los ojos vendados. no lo puede tocar, solamente le puede hablar; caminar, girar a la derecha, girar a la izquierda, agacharse, sentarse, dar una vuelta, saltar, correr etc. posteriormente se repite la actividad con el compañero(a) que no tiene los ojos vendados. Las instrucciones se darán en otro orden para que las acciones sean sorprendidas. Al final de la actividad se realizará una socialización de las experiencias reflexionando acerca de la ayuda que nos prestó el otro compañero y que sensaciones se sintieron frente a las percepciones con los ojos vendados.

Actividad 19- Tema: músico-terapia y arte- terapia- Objetivo: expresar a través del color y la figura. exteriorizar las emociones de acuerdo al estímulo musical- Área: música, artes- Espacio: salón de clase, salón de música- Recursos: afiches, laminas con obras de arte clásica y contemporánea, papel, marcador, cd, reproductor.

Desarrollo: teniendo en cuenta el manual de juegos de Wilensky (2014) se busca que los estudiantes puedan plasmar en el papel de manera creativa y personalizada cada una de sus emociones de acuerdo a la estimulación que esté recibiendo en el entorno. se colocará música y cada uno debe expresar lo que siente en ese momento plasmándolo con el uso de colores y papel. El ambiente del aula debe ser de mucho silencio y concentración en el desarrollo de la actividad. habrá distintas canciones que expresan diferentes tipos de emociones; alegría, tristeza, alivio, armonía, calma, entusiasmo, esperanza, optimismo, seguridad, serenidad, tranquilidad etc. Al momento que el docente termine la actividad y vea que ya casi terminan los dibujos, convoca a una socialización de los mismos y la exploración de las emociones a nivel individual. los dibujos servirán para decorar el aula de clase.

Actividad 20- Tema: ser amigo- Objetivo: motivar a los estudiantes para que entiendan el valor y la importancia de tener aliados de verdad fortaleciendo los lazos de amistad- Área: ética y valores- Espacio: salón de clase- Recursos: hojas en blanco, esfero, lápiz.

Desarrollo: el docente invita a los estudiantes a interpretar la canción “la amistad” o Amigos (enanitos verdes), amigo (Roberto Carlos), Amigos de verdad (Rey Ruiz), Amigos para siempre (Sarah Brightman y José Carreras), la amistad (Laura Paussini)

Posteriormente el docente entrega una hoja y lápiz a cada estudiante realizando las siguientes preguntas:

¿cuáles crees que son las características de un amigo?

¿es necesario tener amigos?

¿te consideras un buen amigo?

Finalmente se recogen las hojas y se genera una plenaria exponiendo las mejores ideas en torno a la amistad y su importancia en las relaciones interpersonales e intrapersonales. es importante destacar la amistad como un sentimiento de afecto, lealtad, solidaridad y cariño

con las personas; comprender al otro, compartir sus éxitos y sus fracasos y vivir momentos, son semilleros de una buena amistad y colaboración mutua. el docente termina la actividad haciendo la reflexión para la vida de los estudiantes en este proceso.

Evaluación

La discriminación en los avances de cada estudiante se hará con una rúbrica de 5 ítems, los cuales servirán de indicador en los progresos que se quieren obtener desde una observación general y sistemática en el aula; la evaluación será continua y formativa bajo el seguimiento constante frente a los objetivos propuestos y la utilidad de las actividades (producciones y trabajos elaborados) según la tabla 1:

Tabla 1. *Rubrica, propuesta de intervención*

Ítem	si	no
La asistencia a los encuentros es constante		
El estudiante demuestra motivación durante las actividades		
El alumno participa activamente en las actividades propuestas		
Se ha conseguido el trabajo en equipo		
Se ha dado cumplimiento a los objetivos propuestos		

Bibliografía

Bar-On, R. (2006). *The Bar-On model of emotional-social intelligence (ESI)*. *Psicothema*, 18, supl., 13-25.

Beghetto y Kaufman (2009) *Beyond Big and Little: The four C Model of Creativity*. Article review of general Psychology, March 2009 (p.5)

Moreno M., Escobar A., Vera M., Calderón T.A. y Villamizar L.F. (2009). *Asociación entre depresión y rendimiento académico en un grupo de niños de la localidad de Usaquén*. Bogotá – Colombia: Unisabana. (p 14). New York: Harper Collins

Ponti Frank (2006) *siete estrategias de creatividad*, gestión, organización y dirección de RR. HH, revista capital humano, mayo 2006, No. 199. p. 82.

Chaux Torres Enrique; Velásquez Niño, Ana María. *Violencia en los colegios de Bogotá: contraste internacional y algunas recomendaciones* Revista Colombiana de Educación, núm. 55, julio-diciembre, 2008, pp. 14-37 Universidad Pedagógica Nacional Bogotá, Colombia

Vygotsky, L. S. (2004). *Imagination and creativity in childhood*. (M. E. Sharpe, Inc., Trans.). Journal of Russian and East European Psychology, 42, 7–97. (Original work published 1967).

Wilensky, (2014). P. 82. *Manual de Inteligencia Emocional práctica*.
pitagoras@capacitacion-juegos.com.ar

IMAGEN

Extraída para reutilización no comercial a través de Google Herramientas

<https://pxhere.com/es/photo/893050>

