

**RESUMEN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN FINALISTA A LOS PREMIOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EN BACHILLERATO CORRESPONDIENTE AL CURSO 2017-2018**

Título del Proyecto: **Experimentación en competencia emocional y su efecto sobre rendimiento académico: *La emoción de aprender.***

Autores: **Daniel Sánchez Muñoz**

**Lucía Sierra Roncero**

**Sergio Hernández Jimeno**

Centro: I.E.S. Fernando de Rojas

Profesor responsable: Juan Antonio Hernández Fuentevilla

Materia: **Psicología. 2º de Bachillerato**

**Resumen del proyecto:**

Nuestra investigación analiza el papel que desempeñan las emociones a la hora de ejecutar el aprendizaje en alumnos de 2º de Bachillerato, teniendo en cuenta factores personales y psicológicos como el sexo, nivel de inteligencia emocional y estilo de aprendizaje dominante de cada alumno.

Para lograrlo, utilizamos una metodología experimental basada en la aplicación de varios cuestionarios. Primero los alumnos hicieron el cuestionario CHAEA (para identificar los estilos de aprendizaje de cada alumno), después el test TMMS-24 (para el nivel de inteligencia emocional) y finalmente una versión adaptada del test IAPs. La muestra del proyecto ha estado constituida por 18 alumnos matriculados en el curso 2017-18 de 2º Bachillerato de la materia de Psicología en el I.E.S. Fernando de Rojas (Salamanca), distribuidos al azar en tres grupos (inducción positiva, negativa y neutra) con la única limitación de crear los grupos lo más homogéneos posible (mismo número de hombres que de mujeres en cada grupo).

Los resultados finales se depuraron y analizaron a partir de técnicas de análisis estadísticos inferenciales, correlacionales y mediante gráficos y tablas se discutieron los resultados para llegar a las conclusiones. La conclusión principal verifica que las emociones influyen en el aprendizaje, ya que, a partir de los resultados, se comprueba que los grupos inducidos emocionalmente obtienen mejores resultados en menos tiempo que el grupo de control en una tarea de aprendizaje de analogías verbales. También se observa que los

estímulos negativos influyen en mayor medida y cantidad. Nuestra conclusión es que las emociones negativas tienen más impacto en la persona, y por tanto, en su aprendizaje que las positivas.

En la fase de innovación, hemos desarrollado una app complementaria a nuestra investigación. En la aplicación también se proponen maneras de estudio y enseñanza para los alumnos y docentes a partir de los resultados de nuestro experimento. La app \* *La emoción de aprender* está disponible en Google Play Store y en el siguiente código QR:



\*La app *La emoción de aprender* tiene una calificación PEGI +18