



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

PROGRAMA SEMIPRESENCIALES

LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA

TEMA:

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CIUDAD DE CUENCA, PARROQUIA EL SAGRARIO, CANTÓN IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en
Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

Flores Navarrete Angela Monserrath

DIRECTORA:

MSc. Fanny Cecilia Yáñez Narváez

Ibarra, 2016

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como directora del Trabajo de Grado del siguiente tema: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CIUDAD DE CUENCA, PARROQUIA EL SAGRARIO, CANTÓN IBARRA, ELN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016"**. Trabajo realizado por la señora egresada: ANGELA MONSERRATH FLORES NAVARRETE previo a la obtención del título de Licenciada en Docente en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal

Atentamente,



Msc. YÁNEZ NARVÁEZ FANNY CECILIA
DIRECTORA

DEDICATORIA

Esta investigación la dedico con todo el amor del mundo, a mi hijo que pese a su ausencia siempre estará presente en mi corazón brindándome la fortaleza y fuerza para continuar con lo que me he propuesto.

A mi hija Elena, quien es la razón de ser de mi vida gracias por su comprensión y apoyo durante todo este tiempo.

A mis padres, esposo y hermanos que han sabido apoyarme de una u otra forma para la culminación de esta meta anhelada.

Angie

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, a los docentes, que han sabido contribuir con sus conocimientos para crecer profesionalmente.

De manera especial agradezco a la MSc. Cecilia Yáñez por los conocimientos impartidos, y consejos en la elaboración de la investigación

A la Dra. Lourdes Salazar por su apoyo y profesionalismo durante el desarrollo de este trabajo..

A las autoridades y maestros de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Cuenca por las facilidades brindadas en el transcurso de este trabajo.

Angie

ÍNDICE GENERAL

Contenido

ACEPTACIÓN DEL DIRECTORA	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE CUADROS.....	ix
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del problema.....	4
1.4. Delimitación de problema.....	4
1.4.1. Unidades de observación.....	4
1.4.2. Delimitación espacial.....	4
1.4.3. Delimitación Temporal	4
1.5. Objetivos	5
1.5.1. Objetivo general.....	5
1.5.2. Objetivos específicos	5
1.6. Justificación	5
1.7. Factibilidad.....	6
CAPÍTULO II.....	7
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Fundamentación teórica	7
2.1.1. Fundamentación filosófica.....	7
2.1.2. Fundamentación psicológica	8
2.1.3. Fundamentación pedagógica	9
2.1.4. Fundamentación sociológica	10
2.1.5. Fundamentación Axiológica.....	10
2.1.6. Fundamentación legal.....	11

2.1.7.	El juego	12
2.1.8.	Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	13
2.1.9.	Características del juego:	16
2.1.10.	Clasificación del juego.....	18
2.2.	La inteligencia interpersonal.....	22
2.2.1.	Importancia de la inteligencia interpersonal	23
2.2.2.	Habilidades de la inteligencia interpersonal	24
2.2.3.	Factores de la inteligencia interpersonal.....	26
2.2.4.	La inteligencia interpersonal en el ámbito escolar.....	27
2.2.5.	Características de la inteligencia interpersonal.....	30
2.2.6.	Ejercicios para desarrollar la Inteligencia Interpersonal	31
2.2.7.	Funciones que facilitan las relaciones interpersonales.....	34
2.3.	Posicionamiento teórico personal.....	37
2.4.	Glosario.....	38
2.5.	Interrogantes de la investigación	41
CAPÍTULO III		43
3.	MARCO METODOLÓGICO	43
3.1.	Tipos de Investigación.....	43
3.1.1.	Investigación De Campo.....	43
3.1.2.	Investigación Descriptiva	43
3.1.3.	Investigación Documental.....	43
3.1.4.	Investigación Bibliográfica	43
3.1.5.	Investigación Propositiva	44
3.2.	Métodos de investigación	44
3.2.1.	Analítico-Sintético.....	44
3.2.2.	Inductivo-Deductivo	44
3.2.3.	Estadístico	44
3.3.	Técnicas e instrumentos	44
3.3.1.	La Entrevista.....	44
3.3.2.	La Observación.	45
3.4.	Población y muestra	45
3.5.	Muestra	46

CAPITULO IV	47
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	47
4.1. Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a los docentes del primer año de Educación General Básica “Ciudad de Cuenca” de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.	48
4.2. Análisis descriptivo e individual de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela "Ciudad de Cuenca"	59
CAPITULO V	69
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	69
5.1. Conclusiones.	69
5.2. Recomendaciones	70
CAPÍTULO VI	72
6. PROPUESTA	72
6.1. Título de la propuesta	72
6.2. Justificación e importancia	72
6.3. Fundamentación	72
6.3.1. Fundamentación psicológica.	73
6.4. Objetivos	74
6.4.1. Objetivo General	74
6.4.2. Objetivos Específicos	74
6.5. Ubicación sectorial y física	75
6.6. Desarrollo de la propuesta.	75
6.7. Impactos	101
6.7.1. Impacto social	101
6.7.2. Impacto educativo	101
6.7.3. Impacto pedagógico	102
6.7.4. Impacto metodológico	102
6.8. Bibliografía	103
ANEXOS	106
Anexo N° 1 Árbol de problemas	107
Anexo N° 2 Matriz de coherencia	108

Anexo N° 3 Matriz categorial.....	110
Anexo N° 4 Encuesta	110
Anexo N° 5 Ficha de observación.....	113
Anexo N° 6 Fotografías.....	114

ÍNDICE CUADROS

Cuadro N°	Determinación de la población	45
Cuadro N°1	Conocimiento de juegos para relaciones interpersonales	48
Cuadro N°2	Actitudes violentas observadas en los niños	49
Cuadro N°3	Técnicas de motivación utilizadas en clase.....	50
Cuadro N°4	Importancia de las interrelaciones en el aprendizaje	51
Cuadro N°5	Respeto a las normas de convivencia en el aula	52
Cuadro N°6	Importancia del desarrollo de liderazgo en los niños	53
Cuadro N°7	Resolución de conflictos a través del diálogo.....	54
Cuadro N°8	Frecuencia de emplear actividades lúdicas en el aula	55
Cuadro N° 9	Valores bque se observan en los niños	56
CuadroN°10	La guía mejora las relaciones interpersonales	57
Cuadro N°11	Seguridad al realizar las actividades	58
Cuadro N°12	Utiliza un lenguaje claro y preciso.	59
Cuadro N°13	Dificultad para trabajar en equipo	60
Cuadro N°14	Mantiene actitud positiva frente a la realidad.....	61
Cuadro N°15	Resuelve los conflictos que se le presentan	62
Cuadro N°16	Acuerdo para asumir roles y desempeñar acciones.....	63
Cuadro N°17	Socializa con sus amigos de manera espontánea.....	64
Cuadro N°18	Valora y acepta las diferencias de sus compañeros	65
Cuadro N°19	Influye de alguna manera a sus compañeros.....	66
Cuadro N°20	Muestra sencibilidad a la realidad de sus compañeros	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1	Conocimiento de juegos para relaciones interpersonales	48
Gráfico N°2	Actitudes violentas observadas en los niños.....	49
Gráfico N°3	Técnicas de motivación utilizadas en clase	50
Gráfico N°4	Importancia de las interrelaciones en el aprendizaje	51
Gráfico N°5	Respeto a las normas de convivencia en el aula.....	52
Gráfico N°6	Importancia del desarrollo de liderazgo en los niños	53
Gráfico N°7	Resolución de conflictos a través del diálogo.	54
Gráfico N°8	Frecuencia de emplear actividades lúdicas en el aula	55
Gráfico N° 9	Valores bque se observan en los niños	56
GráficoN°10	La guía mejora las relaciones interpersonales.....	57
Gráfico N°11	Seguridad al realizar las actividades	58
Gráfico N°12	Utiliza un lenguaje claro y preciso.....	59
Gráfico N°13	Dificultad para trabajar en equipo.....	60
Gráfico N°14	Mantiene actitud positiva frente a la realidad	61
Gráfico N°15	Resuelve los conflictos que se le presentan	62
Gráfico N°16	Acuerdo para asumir roles y desempeñar acciones	63
Gráfico N°17	Socializa con sus amigos de manera espontánea	64
Gráfico N°18	Valora y acepta las diferencias de sus compañeros	65
Gráfico N°19	Influye de alguna manera a sus compañeros	66
Gráfico N°20	Muestra sencibilidad a la realidad de sus compañeros.....	67

RESUMEN

La investigación se refirió a “El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, en el año lectivo 2015 – 2016. En este proceso se evidenció un inadecuado ambiente de aula que perjudica el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los estudiantes, por no contar con una guía que permita mejorar las relaciones interpersonales, por ello el objetivo esencial es, potencializar dentro de la institución el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la inteligencia interpersonal para fomentar en los niños una autoestima equilibrada que les permita formar parte de la sociedad y ser líderes dentro de la misma. La investigación se basó en la aplicación de las fichas de observación y entrevistas a los docentes, los que permitieron construir la problemática generada a partir de respuestas establecidas por los mismos, a su vez el fundamento pedagógico está basado en la teoría constructivista, en donde los estudiantes mediante actividades lúdicas, construyen su conocimiento, el cual es guiado por el docente como mediador del aprendizaje forjando nuevos aprendizajes a través de los conocimientos previos y de esta manera generar experiencias significativas. Se utilizaron diferentes tipos de investigaciones, para el diseño de este trabajo como son: de campo, descriptiva, y analítica, entre los principales; libros, revistas, internet y como técnicas las fichas de observación, entrevistas, las cuales permitieron llegar al conocimiento y contribuyeron a la obtención del trabajo final. Mediante esta investigación se logró elaborar una guía de actividades lúdicas para incentivar el desarrollo de la inteligencia interpersonal de niños, la cual incluye una serie de juegos que ayudan a mejorar la inteligencia interpersonal. Esta iniciativa se espera sea aplicada por las Instituciones, y en principal la que fue estudio de investigación, el cual se espera sea aplicado por los docentes y así la satisfacción cumplida de una meta de la estudiante investigadora, y la satisfacción de haber aportado para el mejoramiento de los estudiantes, a través de procesos innovadores.

ABSTRACT

This research was performed demonstrating the problem, the result being inadequate development of interpersonal intelligence by not having the necessary teaching materials. So the theme is: "the game as tool strategy and its impact on the development of interpersonal intelligence of children of first year general education basic school city of Cuenca, Sagrario parish, canton Ibarra, in school year 2015 - 2016 ". Main objective to determine the incidence of the game as a methodological strategy to develop the interpersonal intelligence children the first year of basic education. Its scope was based on the development of surveys and observation forms, which allowed to determine the problems generated from responses recorded by children and educators. This research has an educational foundation based on the theory of constructivism, where students through recreational activities, making the construction of knowledge, which is guided by teachers. Activity must be accompanied by prior knowledge. For preparation of this work different types of research, such as were used: descriptive, analytical and field thoughts and theories of Piaget ,, among key; books, magazines, internet and technical observation forms, surveys, which allowed come to the knowledge and contributed to the preparation of the final work. With this material it was possible to develop a guide to educational material for the development of children and interpersonal intelligence, which includes a series of training materials for improving interpersonal intelligence. The initiative is expected to be applied by the institutions, source research, which will be applied one of the real objectives, and accomplished the goal of the research student and the satisfaction of having contributed to the enlargement of the homeland, through innovative processes.

INTRODUCCIÓN

Durante algún tiempo, la educación ha estado centrada en la transmisión y recepción de conocimientos dejando de lado el aspecto emocional de la persona, pero en el mundo en que vivimos se hace necesario buscar estrategias que permitan al niño ser creador de su propio aprendizaje. Al ser el juego, una de las herramientas en donde el niño genera experiencias y a través de ellas un conocimiento nuevo, este debe ser el mejor recurso con que cuente un docente para brindar un aprendizaje significativo, pues en el intervienen varios aspectos como son: cognitivo, físico, emocionales, aspectos fundamentales que se abordan en esta investigación y que sirven de base para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas al utilizar como principal recurso el juego dentro del campo educativo.

La investigación tiene la finalidad de mostrar como el juego influye en la educación al aplicar en los niños estrategias que mejoren su aprendizaje y sus relaciones interpersonales permitiéndoles ser autónomos y sociables.

El objetivo general que plantea la presente investigación es: determinar el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, en el año lectivo 2015 – 2016”.

La investigación detallada surge de la observación a los niños de la escuela Ciudad de Cuenca, y de la actitud de los maestros frente a las necesidades de aprendizaje de los mismos, de igual forma la información mediante las encuestas que permitió identificar si los docentes aplican el juego como recurso metodológico para la enseñanza aprendizaje de los infantes.

La investigación consta de seis capítulos que se detallan a continuación:

El primer capítulo: se detalla el problema con los antecedentes, el planteamiento y la formulación. Se detalla la limitación y se indaga el objetivo general y específico con su debida importancia, justificación y factibilidad

En el segundo capítulo: describe el marco teórico recopilado de libros, revistas, fuentes bibliográficas de diferentes autores, y sus diferentes fundamentaciones como son: pedagógica, filosófica, epistemológica, axiológica, psicológica, sociológicas y legal. Se ha determinado en el posicionamiento teórico personal, la enunciación de preguntas, directrices, la matriz categorial y el glosario de términos.

En el tercer capítulo: puntualiza el marco metodológico, en el consta los tipos de investigación, población, muestra, y métodos, al igual que describe las técnicas e instrumentos para la compilación de la información.

En el cuarto capítulo: muestra el análisis y tabulación de resultados de la información mediante la utilización de los instrumentos como son la entrevista para los docentes y la ficha de observación para los niños y niñas.

En el quinto capítulo: detalla las conclusiones, recomendaciones y las interrogantes con sus diferentes respuestas.

El sexto capítulo: describe la propuesta que permitirá dar solución al problema encontrado mediante análisis de las fundamentaciones, justificación, los objetivos tanto general como específicos, además la ubicación sectorial también detalla la propuesta de solución con las fundamentaciones, justificación pertinente, objetivo general y objetivos

específicos, la ubicación sectorial, física, los impactos, la difusión y los anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Desde el punto de vista educativo, la inteligencia interpersonal en la etapa infantil es indispensable para fortalecer el desarrollo de habilidades, que le permitan al niño llevar sin dificultad las relaciones dentro del ámbito social y por ende tener su autoestima elevado para que pueda resolver dificultades sin contratiempos.

Sin embargo, se observa que en el nivel de educación inicial existe escasa estimulación en los infantes sobre la inteligencia interpersonal tema de suma importancia, ya que conlleva a establecer relación con los amigos y la sociedad, es por este motivo que los docentes deben crear pautas en las que permita al niño ser parte del accionar en la sociedad, buscando formas de relación al trabajar en equipo, siempre tomando en cuenta que cada niño es un mundo y por ende sus sentimientos y emociones serán diferentes.

Por otro lado el juego como ente desarrollador de experiencias vivenciales, forma parte de las relaciones interpersonales, es en donde el niño expresa sus emociones y sentimientos, a la vez se observa la capacidad de relacionarse y hacer empatía con los demás, para crear un ambiente agradable en el aula. Sin embargo el jugar no es un invento de nuestros días lo encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el foro romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras

para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Por consiguiente el juego a más de contribuir a descargar la energía que los niños y niñas poseen, resulta placentero y los prepara para la vida desarrollando ciertas habilidades y destrezas que en el futuro les servirá para enfrentarla, en si el juego ayuda al niño a exteriorizar sus sentimientos y emociones de forma libre y espontánea.

Por lo tanto, jugar se ha convertido también en una herramienta pedagógica didáctica, ya que aprovecha los factores que este desarrolla y contribuye al desarrollo psicosocial de los infantes. Por tal motivo se han generado un sin número de estrategias que permiten fortalecer las habilidades y destrezas, que favorecen en la interacción social, la empatía, la comunicación y la democracia elementos indispensables para mejorar las relaciones interpersonales en la sociedad actual.

En la actualidad en la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, se observa que los docentes, aplican los juegos de manera tradicional por ende desconocen el aporte significativo, y su relación con la inteligencia interpersonal por lo que ocasiona en los niños y niñas timidez, ausencia de valores, baja autoestima y gran dificultad para relacionarse ante la sociedad.

Por último, la investigación plantea proveer a los docentes de una guía de estrategias de juego para apoyar en la inteligencia interpersonal en los niños y les permita realizar su labor pedagógico-didáctica para mejorar su aprendizaje y la relación día a día con la sociedad al ser libres e independientes.

1.2. Planteamiento del problema

Al ser la infancia una de las primeras etapas de los seres humanos es necesario recalcar la importancia del juego en el desarrollo de la inteligencia interpersonal, para generar aprendizajes significativos y de empatía con las personas que le rodea, este como factor importante para la creación de valores que fomente la integración social.

Sin embargo, en la escuela de educación general básica “Ciudad de Cuenca” de la parroquia el Sagrario cantón Ibarra, especialmente en los niños y niñas del primer año se ha detectado un nivel de autoestima bajo, siendo este el causante del rendimiento inapropiado tanto escolar como social por parte de los estudiantes dentro del establecimiento, al igual que existe desmotivación en las actividades curriculares impartidas por los docentes debido a que no se toma en cuenta al juego como estrategia metodológica, y en muchas ocasiones ya se tornan dispersas y rígidas las actividades esto por la forma de transmitirla, ocasionando distanciamiento entre docentes y estudiantes lo que conlleva a la limitación impidiendo la consolidación de ideas, sentimientos, afectos, emociones y habilidades sociales.

Considerando que las estrategias y potencialidades del juego al no ser utilizadas, ni estimuladas adecuadamente, produce en la relación docente-estudiante falta de empatía, entendimiento perjudicando a las relaciones interpersonales entre pares, además este puede conllevar a que el clima del aula se torne inadecuado y aburrido perjudicando a la construcción de aprendizajes significativos y a establecer relaciones interpersonales no propicias entre los infantes, por tal motivo se debe tomar en cuenta como eje fundamental el juego para resaltar la aplicación de valores sociales como el respeto, el trabajo en equipo, la solidaridad es decir que se convierte en una estrategia adecuada de enseñanza y convivencia para

fortalecer la autoestima propia y en si las relaciones afectivas y sociales con el entorno.

Finalmente la investigación pretende desarrollar estrategias de juego que permita a los docentes aplicar en el aprendizaje de los niños permitiéndoles que su inteligencia interpersonal vaya acrecentando y por ende sus relaciones tanto en el ámbito educativo como social surjan cada día sin mayor complicaciones, al tener un conocimiento más amplio y el descubrimiento de experiencias vivenciales que le servirán a futuro para enfrentarse a la vida y a la convivencia de la misma.

1.3. Formulación del problema

¿De qué manera incide el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, en el año lectivo 2015 – 2016?”.

1.4. Delimitación de problema

1.4.1. Unidades de observación

La investigación se realizó a los docentes, niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela “Ciudad de Cuenca”.

1.4.2. Delimitación espacial

La investigación se la realizó en los espacios físicos de la escuela de educación general básica “Ciudad de Cuenca” ubicada en las Comunidades del sector Cochapamba, del Cantón Ibarra.

1.4.3. Delimitación Temporal

La investigación se la realizó durante el año lectivo 2015 – 2016.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

- Determinar la incidencia del juego en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños/as del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, en el año lectivo 2015 – 2016”.

1.5.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar que estrategias metodológicas utilizan los docentes para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.
- Identificar el grado de desarrollo de la inteligencia interpersonal que poseen los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.
- Elaborar una guía de actividades metodológicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.

1.6. Justificación

Hoy en día se considera que la misión del educador es la de estimular el aprendizaje a través del rescate de experiencias enriquecedoras, capaces de lograr un verdadero aprendizaje recuperando la memoria colectiva de manera que, los juegos ayudan a desarrollar la imaginación, creatividad, conocimiento empírico –cognitivo, valores, actitudes que son

factores esenciales que consolidan la identidad cultural y la memoria no escrita de los pueblos.

La inexistencia de fuentes documentales que recopilen estas vivencias históricas ha sido un factor limitante en su difusión; pues, los pocos libros existentes están dedicados a público adulto y los recursos de material didáctico dirigidos a los niños y niñas no incorporan la argumentación histórico cultural que reivindique su origen y el valor de la tradición que se transmite hasta las generaciones actuales y que debe motivar el sentimiento de orgullo y pertenencia.

La investigación recoge las experiencias vivenciales de la investigadora en su proceso de formación, unida a la teoría pedagógica asimilada en el transcurso de la carrera, aspira convertirse en un aporte importante para la práctica docente de futuras maestras parvularias, como fuente de consulta y referencia que puede ser utilizada como apoyo en el trabajo de aula con niños y niñas y aportar con calidez para mejorar su día a día.

1.7. Factibilidad

Este proyecto es factible porque la investigadora cuenta con la colaboración, participación y aporte de autoridades y docentes de escuela de Educación General Básica Ciudad de Cuenca. Se dispone de material bibliográfico, documental y fuentes verbales de información relacionadas con la práctica de los juegos; y, de los recursos económicos necesarios para su financiamiento.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

Con la finalidad de sustentar el presente trabajo de investigación se detalla un análisis de la revisión bibliográfica de las fundamentaciones teóricas más adecuadas para el presente estudio. La presente investigación se fundamentó en las siguientes teorías:

2.1.1. Fundamentación filosófica

Teoría humanista

Mediante la teoría humanista se busca desarrollar las capacidades del ser humano, a través de ella se concibe la experiencia y se desarrolla el aprendizaje (Silva Claudia&Campos Rocío& Ramo Oscar&Loyola Macarena, 2003) según su documento web Montessori menciona que:

Los principios de la filosofía se fundan directamente en las leyes de la vida. El niño posee dentro de sí, desde antes de nacer, directrices para desarrollarse psíquicamente. Los adultos somos simples colaboradores en esta construcción que hace de sí mismo. El niño necesita del amor y cuidado de sus padres, pero necesita también que el adulto le proporcione un medio ambiente preparado en donde sea posible la acción y la selección. Nadie puede ser libre a menos que sea independiente (pág. 2)

De acuerdo a lo que el autor detalla en sí, se puede considerar al niño como un ser total por lo cual es importante educarlo con toda la seriedad y entusiasmo, ya que desde pequeños son capaces de tomar ciertas decisiones que al pasar el tiempo se tornaran más complejas de acuerdo a su edad, por tal motivo el adulto es un guía que se debe adentrar en su mundo y convertirse en el ente que fomente valores positivos que permitan enfrentar la vida de mejor manera en situaciones adversas y ser responsables en sus decisiones.

Los docentes no solo debemos ser mediadores de conocimientos sino formadores de seres humanos con alma que sean capaces de tomar decisiones, elegir su propio destino y afrontar las consecuencias.

2.1.2. Fundamentación psicológica

Teoría cognitiva

Dentro de esta teoría se puede ver como el individuo es capaz de mantener buenas relaciones con el entorno y a su vez ser la parte positiva en donde entiende a los demás y es capaz de captar sus necesidades entendiendo sus afectos, emociones, para lograr a través del dialogo un mejor entendimiento. Para, Suazo Díaz Sonia (2006).

La inteligencia interpersonal/ social se relaciona con la facultad de percibir los estados de ánimo, intenciones, motivos, deseos y sentimientos de otras personas a través de sus expresiones faciales, su voz y gestos, así como la capacidad para discriminar entre muchas señales interpersonales y responder a estas de manera eficaz. (pág. 23)

Según menciona la autora, las personas que poseen esta clase de inteligencia tienen la facilidad de relacionarse con el entorno, son líderes capaces de entender y ponerse en el sitio de la otra persona, fomentar el bien de forma positiva toman en cuenta siempre las emociones de la otra

persona y apoyan de manera comunicativa para llegar a un buen entendimiento en la adquisición de aprendizajes para que sea capaz de modificar su realidad como concepto de lo aprendido con lo que ya sabía, esto es aprehender para sobresalir.

2.1.3. Fundamentación pedagógica

Teoría constructiva

Según el autor, mediante el juego se va construyendo aprendizajes, es donde el niño va organizando sus ideas, sentimientos y emociones ya que, a través de él se van relacionando en la sociedad y asumiendo roles que fomentan la integridad. (Monroy Antonio& Sáez Gema) Piaget en su obra El modelo pedagógico naturalista, expone que:

“El juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego. Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas”. (pág.)

Dentro de lo que detalla el autor, el juego es parte fundamental en la niñez es donde se experimenta y se desarrolla la relación con las demás personas, aquí el niño va conociendo él porque del funcionamiento de las cosas, las emociones y sentimientos que reflejan cada juego es una forma de consolidar el aprendizaje diario.

Al ser partícipe del juego el infante, va fomentando valores que aporta a su integridad y al entendimiento con las personas que le rodean es así, que mediante ello se consolida la comprensión, el trabajo en equipo, la facilidad de entablar relaciones con sus pares y en grupo.

2.1.4. Fundamentación sociológica

Teoría Sociocrítica

Esta teoría busca cimentar en los niños el significado de una integridad verdadera, en donde el juego establece distintos roles sociales y a su vez se apoya en los valores para el desarrollo social. (Herrera Juanita del Rocío) , en su documento web, Freud considera que:

“El juego es una pieza clave en el desarrollo integral de los niños, ya que guardan conexiones con el desarrollo humano entre otros planos como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. De dichos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo emocional y social del niño o niña”. (pág. 32)

Según lo que el autor manifiesta, el juego enlaza conexiones en el ser humano las cuales fomentan la integración y la forma de vivir en la sociedad, asumiendo roles y aprendiendo en base a las experiencias diarias, es así que está acompañado de valores que contribuyen al desarrollo dentro del entorno.

2.1.5. Fundamentación Axiológica

Teoría de los valores

Mediante los valores se evidencia la relación del ser humano con la sociedad en todos los ámbitos ya que, a través de ellas podemos fortalecer lazos de amistad. Según (Liendo Durán Petra&Lúquez de Camacho Zoleida) en su documento web Jiménez afirma que:

Se valora, entonces, en estas nuevas tendencias pedagógicas su fundamento en el desarrollo de los valores, y el interés más, por la naturaleza del aprendizaje del hombre que por cualquier otro método, pues promueven y fortalecen, tanto en el educando como en el educador, valores como son: honestidad, libertad, tolerancia, solidaridad, la autorrealización, responsabilidad la autotrascendencia y todas aquellas actitudes comprometidas en este proceso formativo. (pág. 96).

Según lo que manifiesta el autor, los valores son la parte esencial de las relaciones en los seres humanos, mediante ellas se fortalecen lazos de unión y se consolida amistades fomentando siempre actitudes que dignifica la inclusión entre las personas.

2.1.6. Fundamentación legal

Según la Constitución Política del Ecuador publicada en el Suplemento del Registro Oficial No. 490, del 13 de julio de 2011, en su Artículo 27 Dice:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (pág. 32).

Según el Código de la Niñez y Adolescencia, publicado por Ley No. 100, en Registro Oficial 737 de 3 de enero del (2003).

“Art. 1.- Finalidad. - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños,

niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad”.

En el Código de la niñez y la adolescencia en su artículo 37.- Derecho a la Educación dice:

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas, con prioridad de quienes tienen discapacidad, viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender; motivo por el cual él se aplicará lo pertinente en la institución seleccionada. (pág. 10)

De lo cual se puede entender que los derechos de los niños prevalecerán por sobre todo con mayor prioridad en casos de discapacidad.

Según el Plan Decenal de Educación del Ecuador (2006-2015), en su política 1 Universalización de la Educación Infantil de 0 a 5 años de edad textualmente manifiesta que:

EL JUEGO

Según Delgado Linares, (2011)

El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayudan a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y a actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social...) (pág. 4)

Mediante el juego el niño conoce, aprende y se divierte este se da de manera espontánea con un solo objetivo el de la diversión mediante el intercambio entre amigos y facilitando la transformación de la realidad.

Concepto

Durante la niñez el juego es muy importante ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas, el juego para el niño es un entrenamiento para la vida porque pone de manifiesto su creatividad e imaginación en la solución de problemas que en un comienzo serán juegos y en el futuro soluciones a situaciones reales.

El juego es una actividad innata en los niños ya que desde que nace su primer juego es con el pezón de su madre, el juego a más de brindar entretenimiento y diversión también permite al niño interactuar con sus pares de manera espontánea, es decir el juego existe desde la antigüedad y se ha venido transmitiendo de generación en generación.

El juego permite desarrollar la memoria, concentración y construir el aprendizaje para el niño convirtiéndolo en significativo; en un comienzo se pensaba que el juego era una actividad de ocio que tenía relación solamente con la infancia y que tenía la única función de diversión pero en la actualidad se ha priorizado el juego como una herramienta indispensable en construcción del aprendizaje ya que permite transmitir culturas de una generación a otra, normas de conducta y facetas de la personalidad.

Importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego es imprescindible en la etapa infantil que transporta al niño o niña a la realidad material y social, generando formas de conducta y sentimientos acordes a cada cultura y lugar donde viven, para lo cual se vuelve importante el lenguaje como medio de transmisión de cultura y

educación, por lo tanto el juego guarda una estrecha relación con cada cultura.

El juego está legalmente reconocido como un derecho, pues le permite al niño formarse como un ser auténtico, plantear diferentes soluciones a un mismo problema y es indispensable para la construcción de la parte psicológica y social mediante la interacción entre los pares o ya sea con el adulto.

El juego al ser una actividad que brinda diversión, entretenimiento alegría permite el desarrollo afectivo y emocional mediante una comunicación efectiva y el descargue de tensiones, el niño no logra simplemente esta función al compartir con sus amigos sino también forman relaciones afectivas con los objetos y los juguetes convirtiéndose en confidentes pero para que se de este proceso el niño toma como referencia lo real y lo plasma en el juego asumiendo roles y normas de conducta, aunque en ciertas ocasiones también el juego sirve como un escape transportándose a un aislamiento infantil.

En el juego interviene la parte física como psíquica contribuyendo a mejorar el desarrollo tanto de la motricidad fina como gruesa.

El juego también permite desarrollar la creatividad porque es una actividad libre y espontánea donde permite dar rienda suelta a la imaginación, y a los posibles cambios.

El juego contribuye al desarrollo de:

Desarrollo Psicomotor.

El juego contribuye al desarrollo físico mejorando el equilibrio, y coordinación de todo el cuerpo, mediante el fortalecimiento de los músculos.

Desarrollo Sensorial

Al ser el primer mecanismo de aprendizaje los sentidos el niño experimenta a través del juego las diferentes texturas, colores, sabores, sonidos, coordinación y características principales de los objetos, mediante la observación y exploración.

Desarrollo Afectivo

Satisface las necesidades afectivas con sus pares y el adulto, pone de manifiesto sus sentimientos de manera espontánea y real.

Desarrollo de las funciones intelectuales

El juego tiene una función educativa por lo que los comportamientos intelectuales son susceptibles de transformarse en juego mediante una repetición por pura asimilación, los niños desarrollan primero una inteligencia práctica para luego convertirla en abstracta.

El niño se entrena en la solución de problemas e ira entendiendo las nociones causa y efecto que serán aplicadas en todas las actividades cotidianas.

Desarrollo Social

El juego y los juguetes al ser un medio que permite interactuar contribuye al desarrollo de la sociabilidad, claro que un principio lo harán de manera individual pero después de unos años buscaran sus amigos para participar unos a lado de otros de forma asociativa y después de

manera competitiva para lo cual es importante el desarrollo de reglas claras generando un entendimiento reciproco y finalmente aparecerá una actividad cooperativa en la que el niño disfruta pero a la vez tiene un objetivo común y para esto es necesario la distribución de roles, la organización, y el entendimiento forjando lazos de amistad.

Desarrollo del lenguaje

El juego al ser una actividad donde interviene la interacción permite el desarrollo del lenguaje como medio para comunicarse y expresar sus ideas hacia los demás mediante el intercambio social brindando en cada momento experiencias enriquecedoras de aprendizaje.

2.1.7. Características del juego:

Voluntario, libre.

El juego es libre y no se convierte en una actividad condicionada por factores externos en si produce diversión independientemente de metas y objetivos externos.

Divertido, agradable, alegre, satisfactorio.

El juego permite el descargue de energía, brinda placer, alegría y diversión.

Espontáneo, instintivo, irracional.

El juego aparece de forma innata desde el nacimiento y nos permite presentarnos tal y cual somos sin formalismos y de manera espontánea.

Gratuito, improductivo, intrascendente.

Habitualmente el juego se lo realiza de forma gratuita con el único objetivo de diversión.

Incierto, fluctuante, aventurero.

Para Aragón, Juan “Al empezar un juego no conocemos el resultado final, nos resulta prácticamente imposible adivinar todo lo que va a suceder”. (pág. 9)

Ambivalente, oscilatorio.

Según Aragón Juan “En el juego pueden ocurrir cosas muy distintas, por ejemplo saltar de alegría por haber marcado un gol y acto seguido gritar apenados por no haber conseguido interceptar correctamente un pase importante del contrario”. (pág. 10)

Comprometido, intencionado, consciente.

Al momento de jugar debemos enfrentarnos a tomar decisiones sabiendo diferenciar las situaciones reales y fingidas.

Estético, creativo.

Los juegos no solo son divertidos para quienes los practican sino también para quienes observan.

Fantasioso, simbólico, ficticio.

En la infancia son muy comunes los juegos de ficción por cuanto se trata de una manera de interactuar con la realidad y dejar volar la imaginación de acuerdo a la persona que juega.

Serio, necesario, solemne.

Es juego forma parte de la vida misma para el desarrollo del niño ya que está estrechamente ligado al aprendizaje; en el juego el niño se convierte en protagonista y da solución a las diferentes situaciones que se propone.

Reglado, normativizado.

El juego al tener reglas permiten al niño entrenarse para vivir en sociedad conociendo de ante mano sus limitaciones y posibilidades a la vez que crece y madura.

2.1.8. Clasificación del juego

La clasificación del juego se la realiza a partir de varios criterios es por esta razón que no vamos encontrar una sola clasificación y esto más bien ayudara como una guía al docente en la ejecución de los juegos quien deberá analizar la manera como juega el niño ya sea de manera libre o dirigida en la que el niño no sienta que está siendo motivo de estudio en vista de todo esto tenemos las siguiente clasificación.

Juego de entrega.

En los juegos de entrega impera un elemento importante que es la forma de juego de acuerdo al material que se utiliza dentro de esta clase tenemos el de la pelota, bolos, aros, juguetes de arrastre, etc.

Juego configurativo.

Según Lopez, Sonia (2016) dice que:

En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la

configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida. Pág. 29

El juego de representación de personajes.

Mediante este juego el niño representa las características de cierto personaje que le atrae, la representación de personajes se dan por vivir la vida del otro por ciertos momentos. Implica un cambio del yo por el de otra persona con sus debidas cualidades.

El juego reglado.

Al término de la educación inicial aparece el juego de reglas imprescindible para el desarrollo psicológico, la edad para practicar esta clase de juegos dependerá del entorno que le rodea a cada niño como es si existe la presencia hermanos mayores o la asistencia a las aulas.

En este juego se conoce de antemano lo que se debe y no hacer mediante el establecimiento de normas y reglas claras establecidas voluntariamente para los jugadores. Los niños se inician con juegos de reglas básicas comprendiendo el significado primeramente de obligatorio y poco a poco el niño será quien vaya innovando en la creación de sus propias reglas.

La primera regla de juego que debe aceptar el niño es la decisión de a que jugar y debe estar claro que las reglas no son nada más que acuerdos que se establecen entre los jugadores y que son susceptibles a posibles cambios; en el caso de que el niño aun no asimile esta clase de juego se deberá volver al juego simbólico

Los juegos de ejercicio.

Estos juegos se dan desde los 0 meses a los 2 años mediante la repetición y combinación de movimientos generando placer en las actividades cotidianas y control de su propio cuerpo, mientras el niño crece también aumentara la dificultad en los sus juegos.

Los juegos simbólicos.

Se presentan durante los 2 a 4 años y se manifiestan en la representación de un objeto por otro, característica de la etapa preconceptual, en esta edad además se inicia el desarrollo del lenguaje que contribuirá a la capacidad de representación.

Aparece además la capacidad de ficción al representar y transformar unos objetos por otros que no están presentes le permite pasar de lo concreto a lo abstracto.

Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, el juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, se vuelve más complejo. (LOPEZ, 2016, pág. 30)

Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de

personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. (LOPEZ, 2016, pág. 30)

Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo. (LOPEZ, 2016, pág. 31)

Los juegos de construcción o montaje.

Se realizan mediante los juguetes de construcción que son un conjunto de piezas de diferentes características como forma, color, tamaños con las cuales el niño puede ir creando de acuerdo a su creatividad e imaginación, aunque en un comienzo el niño empezara solo a manipular y conocer dichos juguetes y a medida que va creciendo sus habilidades motrices se irán perfeccionando favoreciendo su destreza y dominio.

Esta clase de juegos desarrollan el lenguaje, el orden, la interacción social, mediante el cumplimiento de reglas así como la coordinación visomanual, concentración, creatividad, visión espacial nociones básicas y

lógicas, además le permitirán al niño el aprender a cumplir reglas que favorecerán su convivencia.

Los juegos de reglas.

Este juego consiste en establecer reglas claras y sencillas de acuerdo a la edad del niño que permitirá llevar a cabo de mejor manera el juego, generando relaciones sociales adecuadas, estas reglas no deberán ser impuestas sino más bien se llegara a acuerdos entre los participantes permitiendo el desarrollo de la creatividad, las nociones de tiempo y espacio.

Según López, Irene (2016) el juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo. (pág. 31)

2.2. La inteligencia interpersonal

Concepto.

Se define como la capacidad de comprender a los demás seres humanos, pudiendo lograr una mejor interacción y empatía. Esta inteligencia nos ayuda a comprender para poder contextualizar sus comportamientos, estados de ánimo y deseos. Si logramos comprender lo que el otro necesita y en qué momento lo necesita, alcanzaremos una mejor relación con el entorno a través de una óptima capacidad de comunicación.

Aquellos que gozan de poseer inteligencia interpersonal son quienes, generalmente logran ser populares, queridos por todos, tienen muchos amigos y se relacionan muy bien con sus compañeros de trabajo. Son personas capaces de hallar la frase adecuada o de identificar lo que el otro transmite, sus emociones y sentimientos, son capaces de regular su actitud y entregar a los demás mensajes positivos cuando la situación lo amerite. (Rossi Amalia).

La empatía es muy necesaria para poder vivir en armonía, y para conseguirla es bueno estar en una posición distendida en la vida, ser receptivo a lo que los otros transmiten y hacerlo de forma desprejuiciada y sin conceptos preestablecidos. (Rossi Amalia)

Para tener una buena comunicación con los otros hay que tomar en cuenta sobre todo el lenguaje corporal, los gestos, el tono de voz. Si, por ejemplo, no hay coincidencia en lo que el otro dice y los gestos de su cuerpo, su tono de voz, si está nervioso, etc., debemos prestar atención a lo latente, lo que se deja entrever es más verdadero que lo que se expresa explícitamente. De esa forma aquel que posea este tipo de inteligencia y la sepa manejar de forma hábil, será muy difícil de engañar.

La inteligencia interpersonal no depende exclusivamente del manejo del lenguaje, puede tenerse un manejo relativamente limitado de la lengua común, y sin embargo, ser capaz de poseer esta especie de liderazgo, que se observa en figuras políticas, religiosas, incluso en maestros y profesores. (Rossi Amalia).

2.2.1. Importancia de la inteligencia interpersonal

Las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona.

A través de esta inteligencia, el individuo obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo. En contrapartida, la carencia de estas habilidades puede provocar rechazo, aislamiento y, en definitiva, limitar la calidad de vida.

Son conductas concretas, de complejidad variable, que nos permiten sentirnos competentes en diferentes situaciones y escenarios así como obtener una gratificación social.

Hacer nuevos amigos y mantener nuestras amistades a largo plazo, expresar a otros nuestras necesidades, compartir nuestras experiencias y empatizar con las vivencias de los demás, defender nuestros intereses, etc. Son sólo ejemplos de la importancia de estas habilidades, por el contrario, sentirse incompetente socialmente nos puede conducir a una situación de aislamiento social y sufrimiento psicológico difícil de manejar.

Todas las personas necesitamos crecer en un entorno socialmente estimulante pues el crecimiento personal en todos los ámbitos, necesita de la posibilidad de compartir, de ser y estar con los demás (familia, amigos, compañeros de clase, colegas de trabajo, etc.). Basta recordar los esfuerzos que tanto desde el ámbito educativo como desde el entorno laboral se realizan para favorecer un clima de relación óptima que permita a cada persona beneficiarse del contacto con los demás, favoreciendo así un mejor rendimiento académico o profesional.(Grupo Innovadores, 2016)

2.2.2. Habilidades de la inteligencia interpersonal

Todos somos seres sociales desde el mismo momento en que nacemos primero lo hacemos con nuestra familia y luego con la sociedad es por esto

que es necesario mejorar las habilidades sociales para que nos permitan hacer más llevadera la convivencia y la interacción social mediante una comunicación asertiva favoreciendo el trabajo en equipo, las solidaridades, la empatía, etc. Y para esto es necesario desarrollar ciertas habilidades tales como:

Desarrolla Empatía.

Mejorar la empatía se basa en experimentar las relaciones ajenas como propias. Hay muchas maneras de mejorar la empatía, leer, ver películas hacer ejercicios de calibración de empatía... Todo lo que nos haga poner en el lugar de la otra persona hará que mejoremos nuestra empatía. Sentarse en un bar e intentar ponerse en el lugar de las personas que colman el ambiente es un buen ejercicio, intenta saber qué es lo que piensa la gente... Realmente mejorar la empatía es tan fácil como eso. Tú tienes tu punto de vista pero no es el único punto de vista del mundo, intenta entender el de los demás y averiguar por qué actúan como actúan y hacen lo que hacen.

Desarrolla emociones

Las emociones son el torrente sanguíneo de las relaciones, de la vida humana y de prácticamente todo hasta los animales basan su comportamiento en emociones, miremos el caso de un perro que para entenderte no se fija en tus palabras sino en tu tono de voz, descifra las emociones del tono de voz y actúa acorde a éstas emociones. Para entrenar tus emociones deberás ser capaz de descifrar, entender tus propias emociones y controlar cuantas más puedas, también debes ser capaz de descifrar las emociones ajenas, provocar emociones en los demás. (Domenec, 2010).

Desarrolla Sociabilidad

Para Domenec “La sociabilidad es un aspecto que no se puede mejorar con un simple libro, aparte de leer o estudiar tienes que practicar la sociabilidad sino no sirve de nada”.

La sociabilidad se gana enfrentándote al miedo, enfrentándote contra la timidez, desde luego tendrás que hacer ejercicios y esforzarte en ser mucho más sociable. Puedes hacerte tú mismo un programa o acudir a cursos ya preestablecidos. (Domenec, 2010)

2.2.3. Factores de la inteligencia interpersonal

Al ser la inteligencia interpersonal la capacidad para entender a los demás es necesario conocer algunos factores que nos permite mejorarla pues influye directamente en nuestras relaciones laborales, sociales y familiares ya que el éxito de una persona no solo se mide en el ámbito académico sino también en nuestra vida diaria y sus componentes fundamentales, según David Goleman son:

El autoconocimiento emocional

Se refiere a conocerse uno mismo en cuanto a sentimientos, destrezas y limitaciones logrando un equilibrio emocional y ponerlos en práctica al relacionarse con los demás.

Autorregulación o autocontrol emocional:

El autocontrol consiste en conocer nuestras emociones y saberlas controlar de manera adecuada no se trata de reprimirlas o inhibirlas sino de saberlas manejar y no que estas nos controlen a nosotros.

La automotivación

Se refiere a encontrar nosotros mismo un motivo, razón, e interés que conduce a un comportamiento ejemplo cuando tenemos hambre el comportamiento a realizar será comer, la capacidad de motivarnos a nosotros mismo es muy importante en casos de atravesar dificultades o problemas siempre debemos levantarnos.

Las emociones ajenas reconocidas

Hay gente con el don, otros lo aprenden, los primeros se estancan los segundos evolucionan. La capacidad de generar empatía, reconocer los sentimientos propios en los demás resulta vital para que ni nos tomen el pelo, ni llegar a hacer pasar un mal rato.

Relaciones entre personas

Las relaciones sociales son un proceso continuo que puede durar toda la vida, pero es importante antes que nada estar bien con uno mismo para luego poder llegar a los demás y lograr nuestras metas además es necesario trabajarlas.

2.2.4. La inteligencia interpersonal en el ámbito escolar

Los alumnos que tienen esta habilidad o inteligencia más desarrollada tienen una capacidad mayor para comprender y comunicarse mejor con el resto de sus compañeros, observar las diferencias entre sus temperamentos, habilidades y motivaciones, formar, mantener relaciones y asumir diferentes roles dentro del grupo.

La Inteligencia Interpersonal es la inteligencia de la empatía, la comprensión de los sentimientos, temores y creencias de otros. Los niños la desarrollan a medida que tienen contacto con otras personas y, gracias

a ello, aprenden a relacionarse de manera relajada, sin apuros, siendo receptivos y abiertos para sentir lo que dicen los demás, sin quitarles el protagonismo.

Los alumnos que poseen una Inteligencia Interpersonal elevada aprenden mejor cuando estudian con otros, cuando trabajan en equipo, cuando intercambian experiencias de aprendizaje, y cuando todo ello lo llevan a cabo dentro de un clima de armonía, diálogo y reflexión en común. La primera de ellas es la de organizar grupos: son personas con una especial habilidad para iniciar y coordinar redes de personas, la segunda es la capacidad de negociación: se trata de personas aptas para la mediación, hábiles en la resolución y en la prevención de conflictos, la tercera es la capacidad de conexión personal: son personas con las que es fácil relacionarse, intercambiar sentimientos, y mantener una actitud de cordialidad mutua.

Por último, tienen una gran capacidad de análisis social: pueden realizar con mayor eficacia un análisis social y mostrar comprensión por las preocupaciones y sentimientos de los demás. (Universidad de Alcalá, 2015).

Existen diversas recomendaciones de cara a trabajar en el aula con los alumnos que poseen esta Inteligencia Interpersonal, con el objetivo de conducir su aprendizaje de la manera más afín, motivadora y satisfactoria para ellos, en primer lugar, es importante crear en el aula un ambiente de aceptación, promoviendo un sentido de comunidad.

El docente puede organizar grupos de apoyo y establecer una interacción positiva entre los alumnos, establecer reglas entre alumnos y profesores puede ayudar a definir códigos adecuados de conducta, en cuyo cumplimiento este tipo de alumnos se verán involucrados, obviamente,

estas normas han de estar basadas en valores como la amabilidad y la justicia.

Por otro lado, ambas partes, estudiantes y docentes han de tener siempre claro que el aprendizaje es la meta que se persigue en el aula.

Las funciones de liderazgo deberán estar bien distribuidas en el aula si queremos que los alumnos con inteligencia interpersonal encuentren un ambiente de trabajo óptimo, las tareas en un pequeño grupo pueden contribuir a que los alumnos se vean a sí mismos como miembros valorados dentro de una comunidad. (Universidad de Alcalá, 2015)

Por otro lado, el diseño de actividades interesantes y adecuadas al desarrollo cognitivo de los alumnos es fundamental si pretendemos que en el aula prevalezca el sentido de responsabilidad y de alegría. (Universidad de Alcalá, 2015)

Otra recomendación interesante puede ser la de ofrecer a los alumnos desarrollar sus habilidades sociales, afectivas y éticas, y no sólo las académicas, hacer uso del debate para reforzar el cumplimiento de las reglas establecidas, así como el conocimiento común de las soluciones para los problemas de disciplina, pueden ser medidas oportunas en cualquier caso, todas las actividades y dinámicas que tengan relación con la resolución de conflictos serán de un aprovechamiento óptimo para el alumnado con inteligencia interpersonal. (Universidad de Alcalá, 2015)

La educación multicultural cobra especial relevancia en el objetivo de enseñar a los alumnos a ponerse en el lugar del otro; en este sentido, juegos de “role playing” pueden ser una buena herramienta para el docente.

La realidad de nuestras aulas hace cada vez más necesaria esta educación multicultural, y el alumnado con inteligencia interpersonal pueda

tener un importante papel en la misma realmente, la puesta en práctica de un estilo de aprendizaje cooperativo contribuirá a aumentar la motivación en estos alumnos.

La creación de grupos reducidos en los que los alumnos asuman sus propias funciones en pro de un objetivo común es un escenario inmejorable para los estudiantes con inteligencia interpersonal.

Por último, conviene no olvidar que las habilidades y procesos relacionados con la competencia social, la más cercana a todo lo que significa la inteligencia interpersonal, se evalúan mediante pruebas y medidas no estructuradas. En este sentido, la observación guiará los procesos de valoración de dicha inteligencia. (Universidad de Alcalá, 2015)

La capacidad de manejar la inteligencia interpersonal

Es la capacidad de saber interactuar con los que nos rodean. Cuando entendemos al otro, su manera de pensar, sus motivaciones y sus sentimientos podemos elegir la manera más adecuada de presentarle nuestro mensaje. (Toroedgui, pág. 4)

- **Aspectos Biológicos:** La inteligencia interpersonal tiene directa relación con el área de la corteza cerebral llamado lóbulo frontal, esta área del cerebro posee la llamada área de Broca que es la encargada de la producción lingüística y oral, además de las funciones ejecutivas que manejan la conducta, atención, planificación entre otros. También se dan los movimientos de los órganos fonoarticulatorios (Toroedgui, pág. 5)

2.2.5. Características de la inteligencia interpersonal.

- Se encuentra ligado a sus pares y con los demás (Baylon Loreta, 2016)
- Establece y mantiene relaciones sociales de diversas maneras
- Participa en emprendimientos colaborativo
- Influye sobre opiniones y acciones de los demás
- Comprende mensajes verbales y no verbales
- Adapta su conducta a diferentes contextos
- Percibe perspectivas en toda cuestión social o política
- Expresa interés en ser docente, trabajo social, etc.
- Desarrollo procesos y modelos sociales. (Baylon Loreta, 2016)

2.2.6. Ejercicios para desarrollar la Inteligencia Interpersonal

- Piensa en alguien a quien te gustaría entender mejor y elige alguna situación concreta en la que te hubiera gustado poder comunicarte con esa persona de manera más eficaz.
- Recuerda esa situación y repasa las ideas que se te pasaron por la cabeza, tus sentimientos en aquel momento, las cosas que dijiste y que te dijeron, tus impresiones, etc. (Baylon Loreta, 2016)
- Ahora vuelve a recordar la misma situación, pero esta vez desde el punto de vista de la otra persona.

- Imagínate que eres esa persona(Baylon Loreta, 2016)

- Imagínate que te estás viendo a ti mismo desde los ojos de esa otra personal (Baylon Loreta, 2016)

- Entra en la piel de esa persona e imagínate sus sentimientos acerca de esa situación y acerca de ti mismo.

- ¿Qué pensaba esa persona? ¿Cuál era su punto de vista acerca de la situación?

- ¿Qué hubieras tenido que decirle y de qué manera para mejorar la comunicación entre vosotros?

- La próxima vez que estés con un grupo de personas préstale atención al número de veces que alguien interrumpe al otro a mitad de una frase para expresar sus propias ideas.(Baylon Loreta, 2016)

- ¿Qué porcentaje del tiempo se produce verdadero diálogo y en qué porcentaje se producen conversaciones paralelas, cada uno contando su propia idea?

- ¿Cuánta gente está prestándole atención a la conversación para entender al otro y cuanta gente está allí para expresar sus propias ideas?

- Fíjate también en tu propia manera de escuchar. Cuando alguien te cuenta algo ¿empiezas a pensar enseguida en lo que tú vas a decir o mantienes toda tu atención en lo que te cuenta el otro? (Baylon Loreta, 2016)

- Cuando tienes algo que decir ¿sigues prestándole tu atención a las palabras del otro o te distraes y estás esperando impaciente para meter baza, deseando que el otro acabe?(Baylon Loreta, 2016)
- Piensa en una situación en la que te gustaría tener más capacidad de reacción. Descríbela brevemente por escrito dentro del círculo principal.
- Ahora elige uno de los personajes de los círculos laterales. Imagínate que eres ese personaje. Ponte en su piel. ¿Cómo se plantea la situación ese personaje? Desde dentro de esa piel ¿qué ves? ¿Qué oyes? ¿Qué ideas se te ocurren? ¿Qué consejos te ofrece ese personaje?
- Repite la experiencia con los demás personajes hasta que hayas generado suficiente número de nuevas maneras de entender la situación.(Baylon Loreta, 2016)
- Escribir una redacción describiéndote a ti mismo. En el segundo párrafo, descríbete tal y como te ve tu mejor amigo, en el tercer párrafo descríbete tal y como te vería alguien que no te conociera y se cruzase contigo en la calle. (Baylon Loreta, 2016).
- Piensa en alguien a quien conozcas bien y a quien hace tiempo que no ves. Si ese amigo te escribiese una carta ¿qué te diría?
- Pídele a tres personas distintas que lean en voz alta el mismo texto. ¿Cómo cambia el texto con las distintas voces? ¿Cuál de las tres voces te resultó más apropiada para ese texto?
- Colóquese delante del espejo e intenta explicar una idea que considera importante. (Baylon Loreta, 2016).

- Procure cambiar el sentido de esa idea con matices de la voz y gestos. Exprésela de forma irónica, seria, pícaro, dulce, grave, tierna.
- Pida a una persona querida que le exprese los aspectos negativos de su carácter. Acepte lo que sea cierto y rechace lo que no lo sea, pero siempre desde una postura de apertura y tranquilidad.
- Piensa en una situación en la que te gustaría tener más capacidad de reacción.
- Repite la experiencia con los demás personajes hasta que hayas generado suficiente número de nuevas maneras de entender la situación.(Baylon Loreta, 2016).

2.2.7. Funciones que facilitan las relaciones interpersonales

Las destrezas para las relaciones interpersonales son aquellas destrezas sociales y emocionales que promueven la habilidad para comunicarse clara y directamente. (Haro Nancy, pág. 40)

- Escuchar atentamente.
- Resolver conflictos
- Expresarse de manera honesta y auténtica

Las destrezas para las relaciones interpersonales son: Sociales, Comunicación, Autoconocimiento, Límites

Funciones Sociales

- Autoimagen positiva y confianza
- Iniciación al contacto. (Haro Nancy, 2013, pág. 40)
- Comienzo de comunicación

- Comunidad
- Apoyo (Haro Nancy, 2013, pág. 40)

Funciones de Comunicación

- Escuchar activamente
- Empatía, apertura, conciencia
- Expresión
- Entendimiento del lenguaje corporal
- No asumir
- Resolución de conflicto
- Negociación (Haro Nancy, pág. 41).

Funciones de Autoconocimiento

- Autenticidad
- Comunicación e integridad
- Límites emocionales
- Base en la realidad
- Postergación de la gratificación
- Distanciamiento (Haro Nancy, pág. 41)

Destrezas con límites

- Reconocimiento y honor de valores comunes. (Haro Nancy, pág. 41)
- Respeto y Aceptación
- Escuchar
- Autenticidad (Haro Nancy, 2013, pág. 41)
- Validación y apoyo

- Afecto físico y emocional
- Desarrollo del carácter
- Sentido de Identidad
- Límites saludables (Haro Nancy, pág. 41)

2.3. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Después de haber analizado las diferentes teorías pedagógica, psicológica, social, filosófica, axiológica, legal, Esta investigación se sustenta en base a la teoría de las inteligencias múltiples que es un modelo propuesto y creado por el psicólogo Howard Gardner, donde afirma que la inteligencia no es vista como algo unitario que congrega diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Como prioridad dentro de la investigación se analizó la importancia de cómo influye la inteligencia interpersonal en los niños, y se validó las estrategias de juego para que los docentes apliquen y apoyen a los niños de la institución.

La forma de aprender, de representar, de utilizar conocimientos, se lo puede hacer de diferentes maneras, de allí que el sistema educativo actual, atendiendo todas estas diferencias individuales, adapta y combina diferentes técnicas y metodologías para acceder al proceso de enseñanza aprendizaje.

2.4. Glosario

Aprendizaje.- Según la real academia de la lengua en su diccionario edición 2011 Es el proceso mediante el cual se obtiene nuevos conocimientos, habilidades o actitudes a través de experiencias vividas que producen un cambio en nuestro modo de ser o actuar.

Aprendizaje cognitivo. Según el diccionario psicoactiva (2015) es proceso activo por el que el sujeto modifica su conducta, dándole un carácter personal a lo aprendido.

Aprendizaje de evitación. Según el diccionario psicoactiva (2015) Conducta por la que se intenta, mediante una acción preventiva, que cese un estímulo desagradable o doloroso, anunciado por una señal.

Autonomía.-Según la real academia de la lengua en su diccionario edición 2011 Es la capacidad del ser humano para gobernarse así mismo. Es el proceso mediante el cual el niño y la niña pasan de ser dependientes a ser capaces de pensar por sí mismos con sentido crítico, teniendo en cuenta el punto de vista de los demás.

Autoestima.- Es el sentimiento de confianza en sí mismo. Se origina a través de las experiencias que permiten al niño y a la niña tener una visión positiva, optimista de sus posibilidades y capacidades. Cuando ello ocurre el niño y la niña desarrollaran una autoestima elevada o positiva.

Autoridad.-Según la real academia de la lengua en su diccionario edición 2011 Con origen en el vocablo latino, el concepto de autoridad hace referencia a una potestad que logra alguien, a un líder legítimo y a alguien que obtiene poderes o facultades sobre un grupo de personas. Por lo general, permite nombrar a quienes gobiernan un país o región y tienen, por imposición o voluntad popular, voz de mando.

La autoridad, según se desprende de sus definiciones teóricas, describe además el prestigio que ha cosechado, a través de los años, un individuo u organización a raíz de su calidad, su preparación o a la importancia alcanzada en un determinado plano.

Correlación. Según el diccionario psicoactiva (2015) Se refiere a la relación existente entre dos o más variables, conceptos, ideas o teorías dentro de una investigación.

Dedución. Para Avila Baray (2015), el proceso de investigación es la actividad de “derivar hipótesis de una explicación generalizada o teoría”.

Diseño. Para Sabino (2012), el diseño se refiere a una estrategia general, que tiene como objeto proporcionar un modelo de verificación que permita contrastar hechos con teorías, y su forma es la de un plan de trabajo que permita al investigador determinar las operaciones necesarias para hacerlo.

Limitaciones. Para Ávila Baray (2006), las limitaciones “reflejan tanto las restricciones como el alcance de la investigación”.

Liderazgo.- La palabra liderazgo define a una influencia que se ejerce sobre las personas y que permite incentivarlas para que trabajen en forma entusiasta por un objetivo común.

Método:Vélez S. (2001), afirma que es el “camino para alcanzar una meta. Sistema de principios (identidad, contradicción, exclusión) y normas (inducción, deducción) de razonamiento para establecer conclusiones en forma objetiva”

Motivación.- Según el diccionario psicoactiva (2015) Es un impulso que permite al sujeto mantener una cierta continuidad en la acción que nos

acerca a un objetivo, que sacia una necesidad que puede ser interna o externa.

Metodología.- Ciencia del método, conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Paradigma.-Según el diccionario psicoactiva (2015) La palabra Paradigma se forma a partir de la unión del prefijo “para”, que significa junto, y de la palabra “deigma” que se traduce como ejemplo o modelo.

El concepto de paradigma (un vocablo que deriva del griego paradigma) se utiliza en la vida cotidiana como sinónimo de “ejemplo” o para hacer referencia a algo que se toma como “modelo”.

Poder.- Es muy importante conocer el significado de la palabra poder, pero también lo es el hecho de saber a ciencia cierta donde se encuentra el origen etimológico de la misma; este se halla en el latín vulgar y más concretamente en el concepto posere. Un verbo que vendría a traducirse como “ser posible” o “ser capaz de”, y que emana de la una expresión, que tiene el mismo significado que la mencionada forma verbal.

Reconocimiento. Según diccionario Océano (2012) Capacidad para identificar un cierto número de elementos de un conjunto aprendido anteriormente.

Reconstrucción. Según diccionario Océano (2012) Fenómeno por el que los recuerdos vuelven a la memoria por estímulos conectados a acontecimientos del pasado.

Recuerdo. Reproducción de algo vivido o aprendido anteriormente tomado de Wikipedia enciclopedia libre

Método: Vélez S. (2001), afirma que es el “camino para alcanzar una meta. Sistema de principios (identidad, contradicción, exclusión) y normas (inducción, deducción) de razonamiento para establecer conclusiones en forma objetiva”

Motivación.- Según el diccionario psicoactiva (2015) Es un impulso que permite al sujeto mantener una cierta continuidad en la acción que nos acerca a un objetivo, que sacia una necesidad que puede ser interna o externa.

Metodología.- Ciencia del método, conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Paradigma.-Según el diccionario psicoactiva (2015) La palabra Paradigma se forma a partir de la unión del prefijo “para”, que significa junto, y de la palabra “deigma” que se traduce como ejemplo o modelo.

2.5. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿Cómo diagnosticar las estrategias de juego que utilizan los docentes para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas?

¿Cómo identificar el grado de desarrollo de la inteligencia interpersonal que poseen los niños y niñas?

¿El diseño de una guía de actividades metodológicas apoyará el desarrollo de la inteligencia interpersonal?

2.7. Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>El juego se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente.</p>	<p>El juego</p>	<p>Importancia del juego en el desarrollo del niño</p>	<p>Desarrollo Psicomotor. Desarrollo Sensorial Desarrollo Afectivo Desarrollo de las funciones intelectuales Desarrollo Social Desarrollo del lenguaje</p>
		<p>Características del juego</p>	<p>Voluntario, libre. Divertido, agradable Espontáneo, instintivo, Gratuito, improductivo, Incierto, fluctuante, Ambivalente, oscilatorio. Comprometido, intencionado, Estético, creativo. Fantasioso, simbólico, ficticio. Serio, necesario, solemne. Reglado, normativizado.</p>
		<p>Clasificación del juego</p>	<p>Juego de entrega. Juego configurativo. El juego de representación de personajes. El juego reglado. Los juegos de ejercicio. Los juegos simbólicos.</p>
<p>.Se define como la capacidad de comprender a los demás seres humanos, pudiendo lograr una mejor interacción y empatía. Esta inteligencia nos ayuda a comprender a los demás, poder contextualizar sus comportamientos, estados de ánimo y deseos. Si logramos comprender lo que el otro necesita y en qué momento lo necesita, alcanzaremos una mejor relación humana con el entorno a través de una óptima capacidad de comunicación</p>	<p>La inteligencia interpersonal</p>	<p>Importancia de la inteligencia interpersonal</p>	<p>Desarrolla Empatía. Desarrolla emociones Desarrolla Sociabilidad El autoconocimiento emocional Autorregulación emocional La automotivación Las emociones ajenas reconocidas Relaciones entre personas La capacidad de manejar la inteligencia interpersonal</p>
		<p>Factores de la inteligencia interpersonal</p>	<p>Características de la inteligencia personal Ejercicios para desarrollar la Inteligencia Interpersonal Funciones Sociales</p>
		<p>La inteligencia interpersonal en el ámbito escolar</p>	<p>Funciones de Comunicación Funciones de Autoconocimiento Destrezas con límites</p>
		<p>Funciones que facilitan las relaciones interpersonales</p>	

Elaborado por: Angela Flores

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipos de investigación

Para la realización del proyecto se tomó en cuenta los siguientes tipos de investigación:

3.1.1. Investigación De campo

Se tomó en cuenta las instalaciones de la escuela de educación general básica “Ciudad de Cuenca”

3.1.2. Investigación descriptiva

La investigación es de carácter descriptiva ya que busca especificar las propiedades importantes del aprendizaje de los niños y niñas.

3.1.3. Investigación documental

La investigación documental se utilizó para argumentar de una manera más confiable el marco teórico de la investigación y para establecer los lineamientos básicos de la propuesta a través del análisis de varios y libros y autores.

3.1.4. Investigación bibliográfica

Se realizó en base a consultas en varios libros e internet y fue el sustento científico del proceso investigativo.

3.1.5. Investigación propositiva

Esta investigación tiene carácter de propositiva ya que se presentó una propuesta de solución acerca de la aplicación de juegos para desarrollar la inteligencia interpersonal.

3.2. Métodos de investigación

3.2.1. Analítico-Sintético

El presente trabajo utilizó el método Analítico – Sintético en muchas partes de su desarrollo haciendo el análisis o descomposición del problema en sus partes permitiendo reconocer mejor las particularidades del tema en estudio.

3.2.2. Inductivo-Deductivo

La deducción sirvió en el momento de la investigación que se tuvo que analizar los componentes que están produciendo el problema.

3.2.3. Estadístico

Se utilizó puesto que ayudó a tabular mediante tablas estadísticas, datos obtenidos en las encuestas aplicadas a las docentes e interpretar resultados de las fichas de observación.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. La Entrevista.

La entrevista permitió recabar información de los docentes en cuanto a lo que conocen sobre el juego y la inteligencia interpersonal para cual se aplicó un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas para un mejor análisis.

3.3.2. La ficha de observación.

Esta técnica permitió recolectar información sobre el comportamiento de los niños y niñas del primer año de la escuela de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.

3.3.3. El cuestionario

Esta técnica se utilizó con la finalidad de recopilar datos sobre el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños /as, del primer año de la Escuela de educación General Básica de la escuela Ciudad de Cuenca de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.

3.4. Población y muestra

La población está compuesta por los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela “Ciudad de Cuenca”.

COMUNIDAD	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Cachipamba	10	5	15
Pogllocunga	12	5	17
Guaranguicito	7	8	15
San Francisco de Manzano	6	4	10
Manzano Guarangui	6	7	13
Docentes	2	3	5
		TOTAL	75

Fuente: Escuela de educación general básica “Ciudad de Cuenca”
Elaborado por: Angela Flores

3.5. Muestra

Se trabajó con la totalidad de la población es decir con los 70 niños y niñas y los 5 docentes, dando un total de 75; por tratarse de un grupo pequeño, no amerito el cálculo de la muestra.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una entrevista a los docentes que laboran en la escuela de educación general básica “Ciudad de Cuenca” de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, y una ficha de observación a los niños y niñas.

Los resultados obtenidos se organizaron, tabularon y analizaron mediante la utilización de gráficos circulares para llegar a la obtención de los porcentajes de cada pregunta utilizada en el cuestionario.

El cuestionario se diseñó para conocer cómo incide el juego como estrategia metodológica en las relaciones interpersonales de los niños y niñas de primer año de educación general básica en la Institución investigada.

Las respuestas de los docentes de la institución objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera.

- ✓ Formulación de la pregunta
- ✓ Cuadro de tabulación
- ✓ Gráficos
- ✓ Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento del investigador.

4.1. Análisis descriptivo de cada pregunta de la entrevista aplicada a los docentes del primer año de educación general básica “Ciudad de Cuenca” de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.

PREGUNTA N° 1

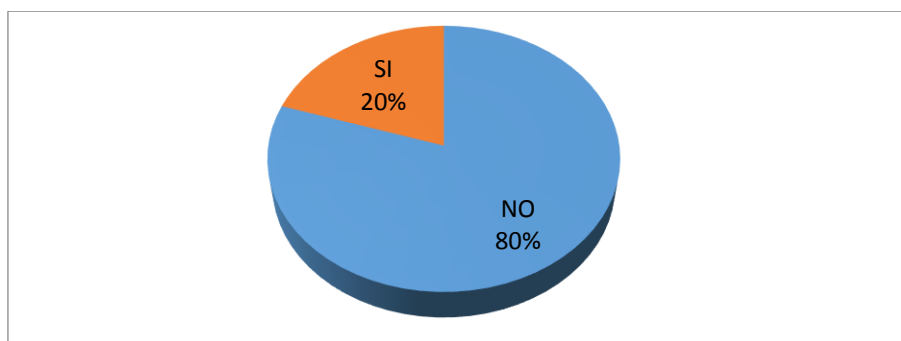
¿Conoce juegos para mejorar las relaciones interpersonales en el aula?

CUADRO N° 1 Conocimiento de juegos para las relaciones interpersonales.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
NO	4	80%
SI	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 1 Conocimiento de juegos para las relaciones interpersonales.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los docentes entrevistados afirman que no conocen juegos para desarrollar las relaciones interpersonales en los niños y niñas del primer año de educación general básica, mientras que una minoría concuerda tener algún conocimiento acerca de estos juegos; en consecuencia es imprescindible capacitar a los docentes en nuevas metodologías que permitan realizar actividades innovadoras.

PREGUNTA N° 2

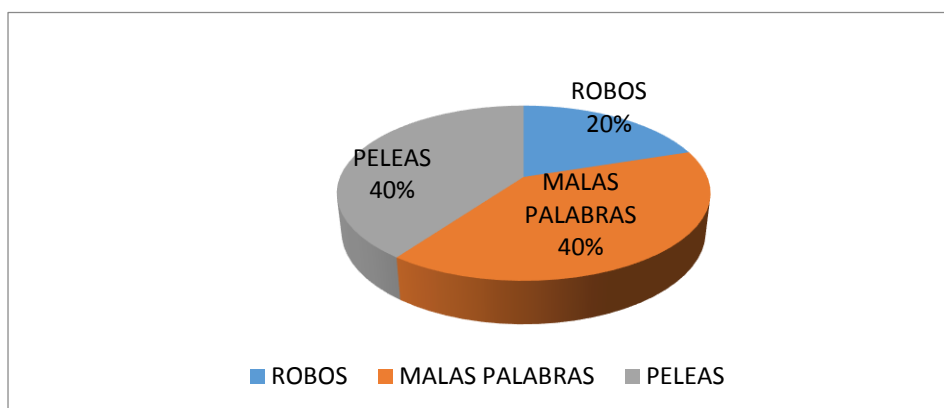
¿Qué actitudes violentas observa en los niños?

CUADRO N° 2 Actitudes violentas observadas en los niños

RESPUESTAS	F	%
ROBOS	1	20%
MALAS PALABRAS	2	40%
PELEAS	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 2 Actitudes violentas más observadas en los niños



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Los docentes entrevistados afirman haber observado diferentes actitudes violentas de los niños, tal es así que en unos pocos se evidencio robos, en una minoría malas palabras y peleas por lo que se deduce que los docentes deben estar mejor preparados para sobrellevar esta situación.

PREGUNTA N° 3

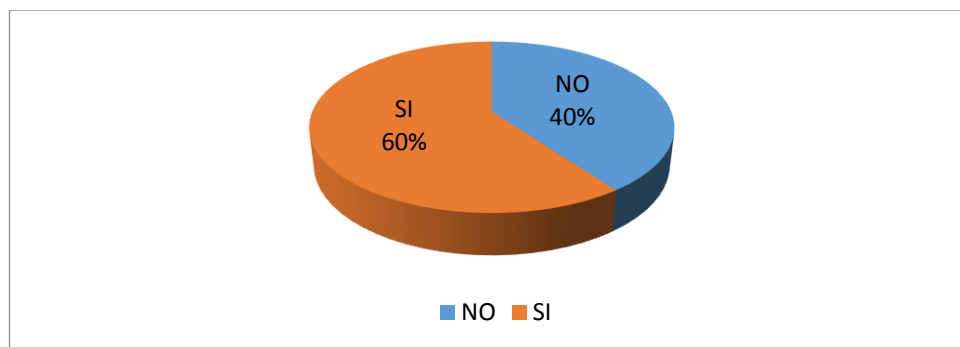
¿Utiliza técnicas de motivación antes de iniciar una clase?

CUADRO N° 3 Técnicas de motivación utilizadas al inicio de la clase.

Respuestas	F	%
NO	2	40%
SI	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 3 Técnicas de motivación utilizadas al inicio de la clase



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

De los docentes entrevistados más de la mitad, aseguran que si utilizan técnicas de motivación antes de iniciar una clase, mientras que la minoría no lo hace convirtiendo las actividades en monótonas y aburridas. Por lo que se sugiere utilizar juegos innovadores que despierten el interés de los niños en las actividades escolares.

PREGUNTA N° 4

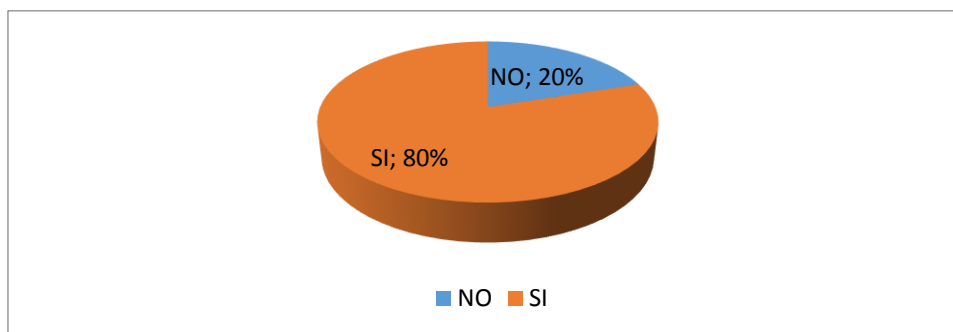
¿Es Importante las relaciones interpersonales para un mejor aprendizaje del niño?

CUADRO N° 4 Importancia de las relaciones interpersonales en el aprendizaje.

Respuestas	F	%
NO	1	20%
SI	4	80%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 4 Importancia de las relaciones interpersonales en el aprendizaje.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los docentes consideran importante las relaciones interpersonales en el aprendizaje del niño mientras que una minoría no lo considera así, por consiguiente los docentes están conscientes de la importancia que tiene el desarrollo de la inteligencia interpersonal en el aprendizaje del niño.

PREGUNTA N° 5

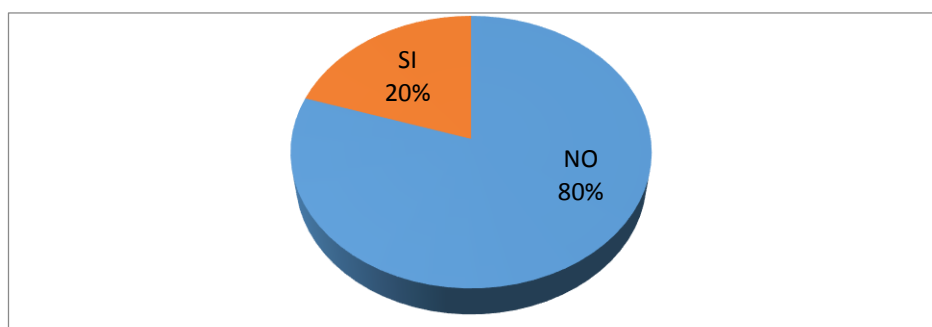
¿Los alumnos respetan las normas de convivencia en el aula?

CUADRO N° 5 Respeto a las normas de convivencia en el aula de clase.

Respuestas	F	%
NO	4	80%
SI	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 5 Respeto a las normas de convivencia en el aula de clase



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Como podemos observar casi la totalidad de los docentes concluyen que los niños no respetan las normas de convivencia en el aula; mientras que la minoría afirma que si lo hacen. Por lo cual se deduce que es indispensable buscar estrategias creativas que ayuden a fortalecer y rescatar los valores.

PREGUNTA N° 6

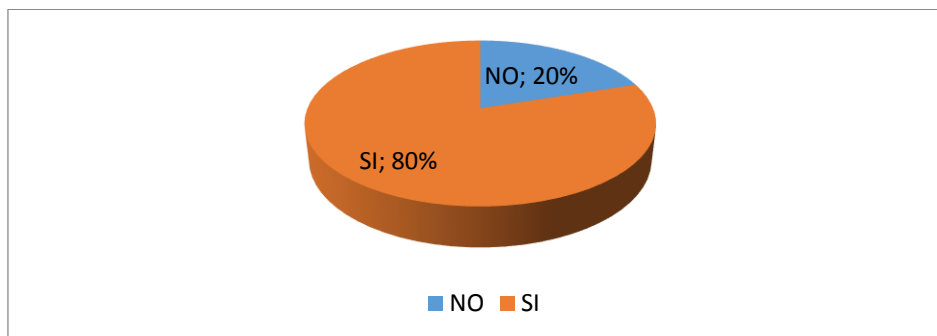
¿Considera importante el desarrollo del liderazgo en los niños?

CUADRO N° 6 Importancia del desarrollo del liderazgo en los niños.

Respuestas	F	%
NO	1	20%
SI	4	80%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 6 Importancia del desarrollo del liderazgo en los niños.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

La mayoría de los docentes consideran importante el desarrollo del liderazgo en los niños mientras que una minoría no lo considera así. Por lo que es importante buscar nuevas estrategias que permitan al niño fortalecer su autoestima, dominar la comunicación, y el trabajo en grupo requisitos indispensables para un buen liderazgo.

PREGUNTA N° 7

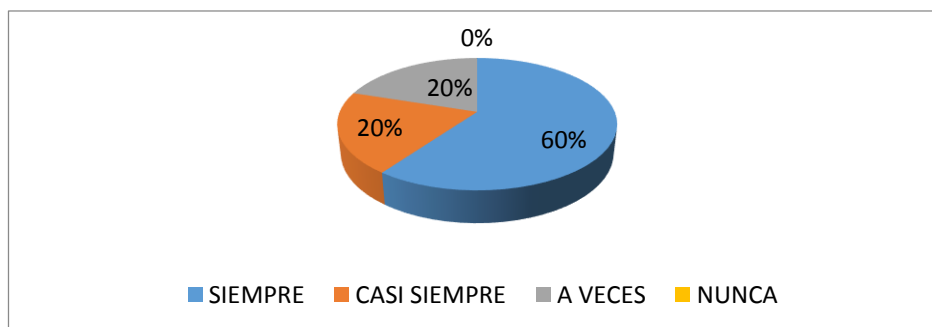
¿Los conflictos que se presentan en la institución se resuelven a través del dialogo?

CUADRO N° 7 Resolución de conflictos a través del diálogo

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	3	60%
CASI SIEMPRE	1	20%
A VECES	1	20%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 7 Resolución de conflictos a través del diálogo



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los docentes expresan que los conflictos que se presentan en la institución se resuelven siempre a través del dialogo, en cambio la minoría manifiestan hacerlo casi siempre y otros a veces, por lo tanto todos concuerdan que el mejor camino para resolver problemas es el diálogo.

PREGUNTA N° 8

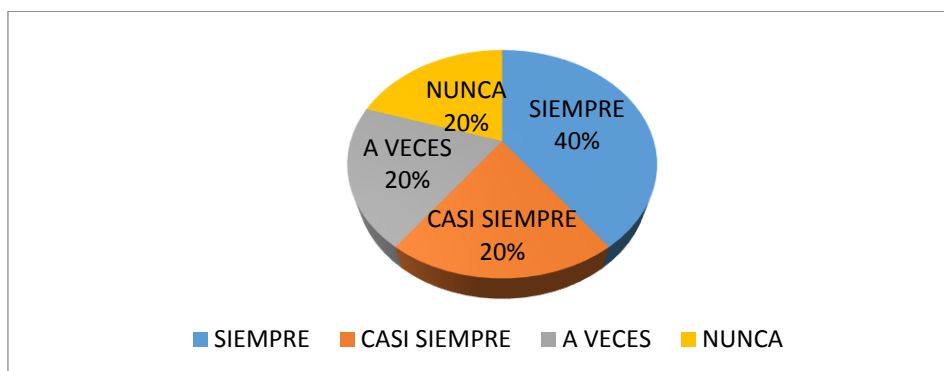
¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas en el aula?

CUADRO N° 8 Frecuencia de emplear actividades lúdicas en el aula.

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	2	40%
CASI SIEMPRE	1	20%
A VECES	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 8 Frecuencia de emplear actividades lúdicas en el aula.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Claramente podemos observar que menos de la mitad de los docentes siempre utilizan actividades lúdicas en el aula, en cambio pocos de los docentes lo hacen casi siempre, a veces y nunca por lo tanto se deduce que los docentes deben capacitarse en metodologías y estrategias lúdicas para una mejor enseñanza.

PREGUNTA N° 9

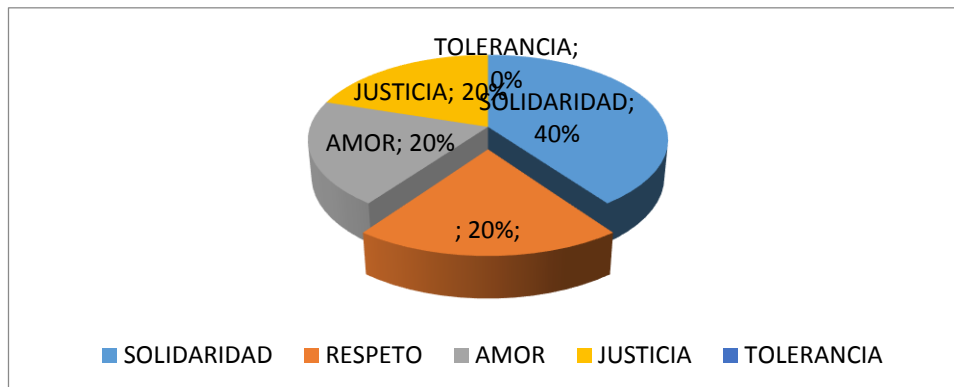
¿Qué tipos de valores observa en los niños?

CUADRO N° 9 Valores que se observa en los niños.

RESPUESTA	F	%
SOLIDARIDAD	2	40%
RESPECTO	1	20%
AMOR	1	20%
JUSTICIA	1	20%
TOLERANCIA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 9 Valores que se observa en los niños.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Menos de la mitad de los docentes entrevistados coincide que el valor más observado en los niños es el de la solidaridad, mientras que unos pocos manifiestan que son el respeto, amor y justicia, por consiguiente se debe fomentar la práctica de valores tanto en el hogar como en la institución a través de métodos lúdicos.

PREGUNTA N° 10

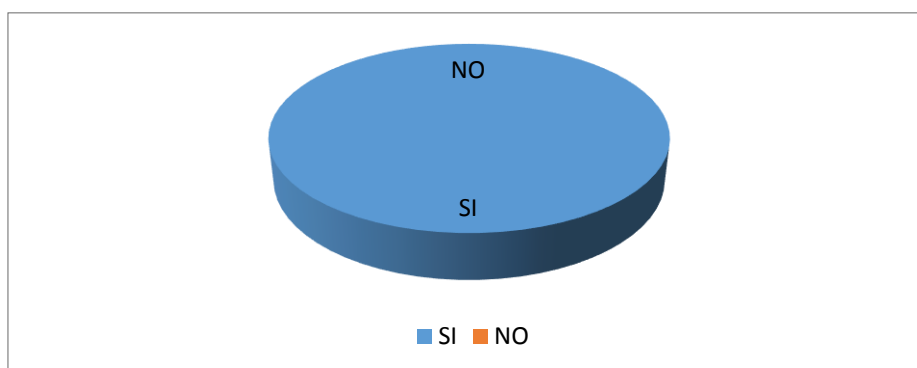
¿Considera necesario que los docentes cuenten con una guía metodológica para mejorar las relaciones interpersonales en los niños y niñas?

CUADRO N° 10 La guía metodológica mejora las relaciones interpersonales.

RESPUESTA	F	%
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N°10 La guía metodológica mejora las relaciones interpersonales.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Como podemos observar la totalidad los docentes consideran importante contar con una guía que ayude a mejorar las relaciones interpersonales en los niños y niñas, por lo tanto es necesario elaborar una propuesta basada en estrategias lúdicas que permitan desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas.

4.2. Análisis descriptivo e individual de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela "Ciudad de Cuenca".

OBSERVACIÓN N° 1

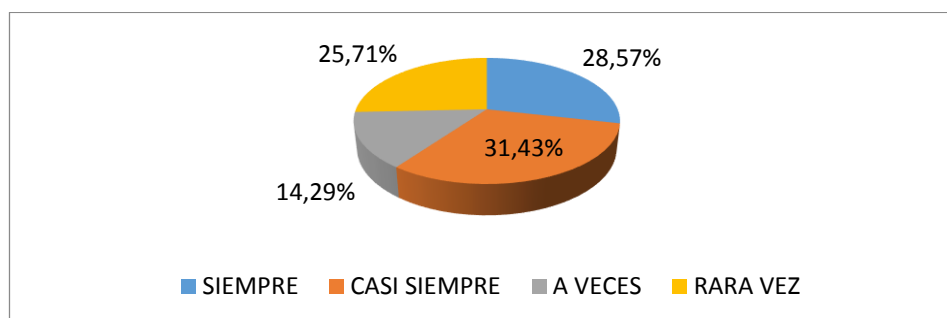
¿El niño muestra seguridad al momento de desarrollar las actividades?

CUADRO N° 1 Seguridad al realizar las actividades.

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	15	21,00%
CASI SIEMPRE	8	11,00%
A VECES	35	50,00%
RARA VEZ	12	17,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada los niños de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 1 Seguridad al realizar las actividades.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los niños observados muestran a veces seguridad al realizar las actividades, mientras que una minoría lo hace siempre y rara vez, en cambio unos pocos lo hacen casi siempre, por lo tanto los niños tienen problemas de inseguridad al momento de ejecutar las actividades por esto es necesario que los docentes utilicen estrategias lúdicas que permitan construir una buena autoestima en los niños y niñas.

OBSERVACIÓN N° 2

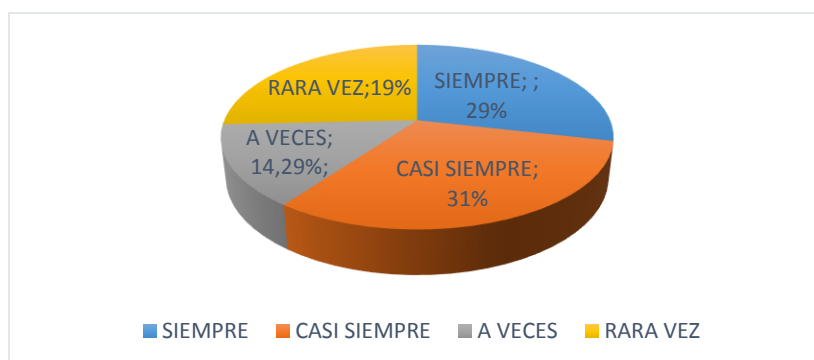
¿El niño utiliza un lenguaje claro y preciso?

CUADRO N° 2 Utiliza un lenguaje claro y preciso

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	20	29,00%
CASI SIEMPRE	22	31,00%
A VECES	10	14,00%
RARA VEZ	18	26,00%
TOTAL	70	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 2 Utiliza un lenguaje claro y preciso



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Como se puede observar menos de la mitad de los niños observados siempre y casi siempre utilizan un lenguaje claro y preciso, en cambio la minoría lo hace rara vez mientras que unos pocos lo hacen a veces, por lo tanto es necesario que los docentes fomenten actividades lúdicas para incrementar y mejorar el lenguaje en los niños y niñas.

OBSERVACIÓN N° 3

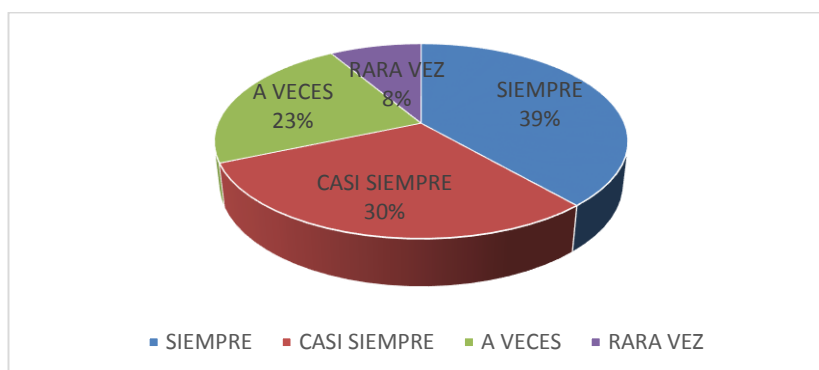
¿El niño tiene dificultad para trabajar en equipo?

CUADRO N° 3 Dificultad para trabajar en equipo

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	32	46,00%
CASI SIEMPRE	10	14,00%
A VECES	15	21,00%
RARA VEZ	13	19,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 3 Dificultad para trabajar en equipo



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Es evidente que menos de la mitad de los niños observados tienen siempre dificultad para realizar trabajo en equipo, mientras que pocos tienen este problema casi siempre, rara vez y a veces. Por lo tanto se deduce que la mayoría de niños presentan problemas al trabajar en grupo dificultando el aprendizaje y las relaciones interpersonales.

OBSERVACIÓN N° 4

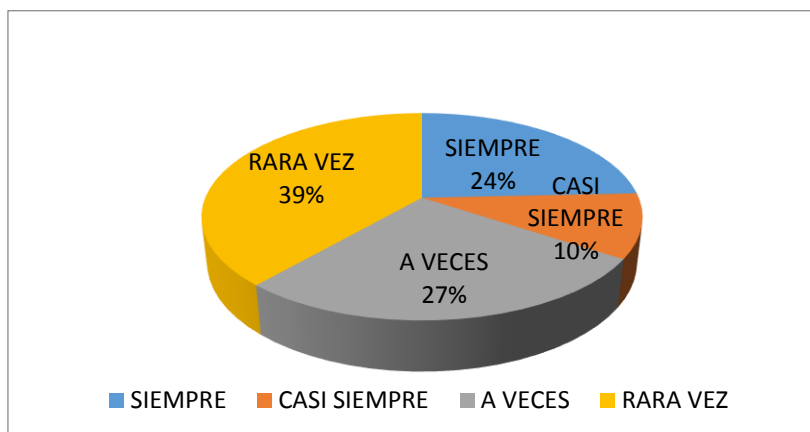
¿El niño mantiene actitud positiva frente a la realidad?

CUADRO N° 4 Mantiene actitud positiva frente a la realidad

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	28	40,00%
CASI SIEMPRE	14	20,00%
A VECES	23	33,00%
RARA VEZ	5	7,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 4 Mantiene actitud positiva frente a la realidad



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN.

Menos de la mitad de los niños observados mantienen una actitud positiva frente a la realidad, mientras que la minoría a veces y unos pocos, rara vez y casi siempre por lo tanto se evidencia que los niños mantienen actitudes positivas frente a la realidad.

OBSERVACIÓN N° 5

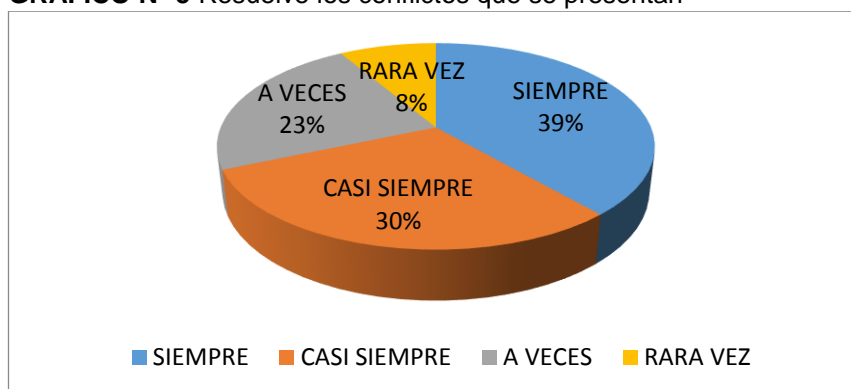
¿El niño resuelve por si solo los conflictos que se presentan en el juego o en cualquier otra actividad?

CUADRO N° 5 Resuelve los conflictos que se presentan

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	17	24,00%
CASI SIEMPRE	11	16,00%
A VECES	27	39,00%
RARA VEZ	15	21,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 5 Resuelve los conflictos que se presentan



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Menos de la mitad de los niños observados resuelven a veces los conflictos que se presentan en sus actividades diarias, mientras que la minoría lo resuelve lo hace siempre y unos pocos lo hacen casi siempre y rara vez por lo tanto se evidencia que los niños tienen dificultad para encontrar el camino y resolver sus problemas cotidianos.

OBSERVACIÓN N° 6

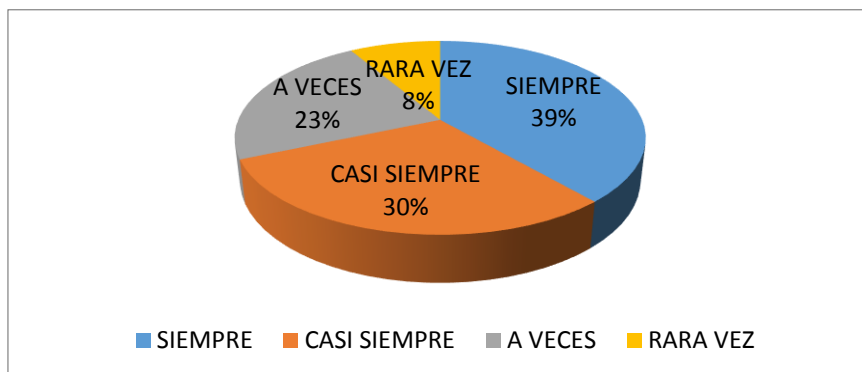
¿El niño juega con otros niños y se pone de acuerdo para asumir roles y desempeñar sus acciones?

CUADRO N° 6 Acuerdo para asumir roles y desempeñar acciones

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	19	27,00%
CASI SIEMPRE	21	30,00%
A VECES	16	23,00%
RARA VEZ	14	20,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 6 Acuerdo para asumir roles y desempeñar acciones



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN:

De los datos obtenidos podemos evidenciar que menos de la mitad de los niños y niñas se pone de acuerdo para asumir roles en sus juegos casi siempre, en tanto que la minoría lo hace siempre, unos pocos a veces y otros rara vez, por lo cual se deduce que los niños poseen poca creatividad e imaginación para asumir roles.

OBSERVACIÓN N° 7

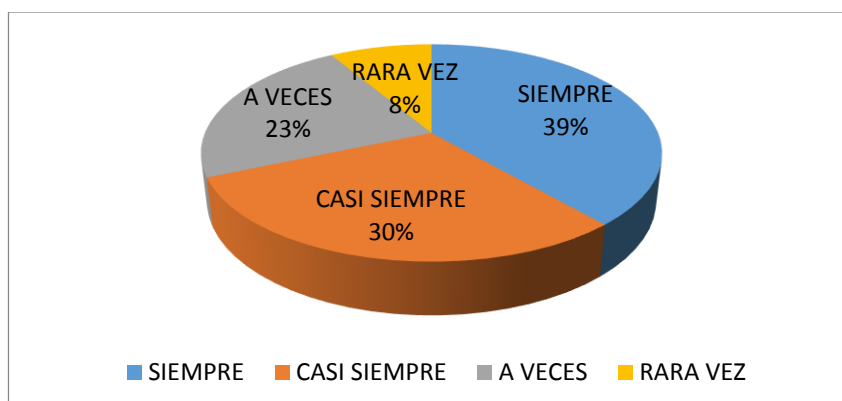
¿El niño al momento de socializar con sus amigos lo realiza de manera espontánea?

CUADRO N° 7 Socializa con sus amigos de manera espontánea.

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	17	24,00%
CASI SIEMPRE	21	30,00%
A VECES	23	33,00%
RARA VEZ	9	13,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 7 Socializa con sus amigos de manera espontánea



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

La minoría de los niños observados siempre tienen dificultad para socializar con sus amigos de manera espontánea, menos de la mitad a veces y casi siempre mientras que unos pocos rara vez por lo tanto la mayoría de niños tiene alguna dificultad para socializar con sus pares.

OBSERVACIÓN N° 8

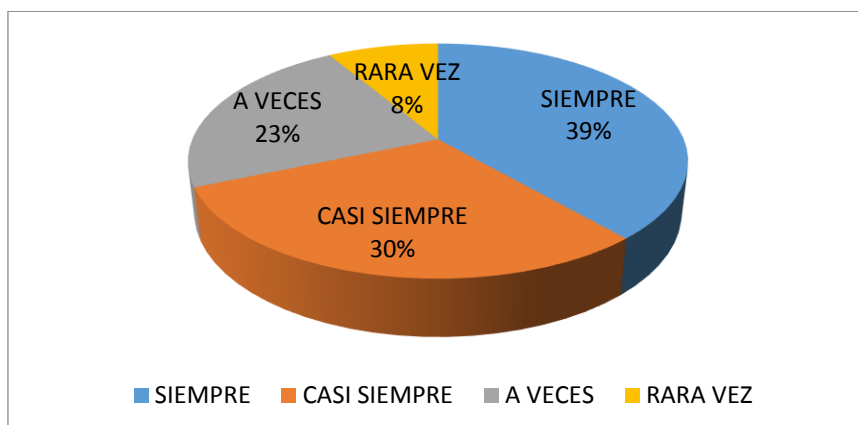
¿El niño valora y acepta las diferencias existentes entre sus compañeros?

CUADRO N° 8 Valora y acepta las diferencias entre sus compañeros.

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	27	39,00%
CASI SIEMPRE	21	30,00%
A VECES	16	23,00%
RARA VEZ	6	8,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 8 Valora y acepta las diferencias entre sus compañeros.



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que menos de la mitad acepta siempre las diferencias entre sus compañeros, la minoría casi siempre, unos pocos a veces y rara vez, por lo que se deduce que no se realizan muchas actividades que permitan interactuar a los niños y niñas con sus pares.

OBSERVACIÓN N° 9

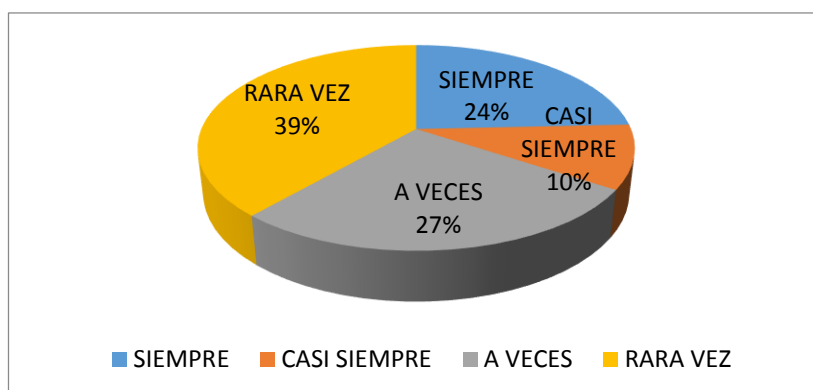
¿El niño es capaz de influenciar de alguna manera a sus compañeros?

CUADRO N° 9 Influye de alguna manera a sus compañeros

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	17	24,00%
CASI SIEMPRE	7	10,00%
A VECES	19	27,00%
RARA VEZ	27	39,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N° 9 Influye de alguna manera a sus compañeros



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Podemos observar claramente que menos de la mitad de los niños rara vez consigue influenciar de alguna manera a sus compañeros en tanto que la minoría lo hace siempre y a veces, unos pocos lo hacen casi siempre, por lo que se deduce que existe falta de liderazgo en los niños y niñas.

OBSERVACIÓN N° 10

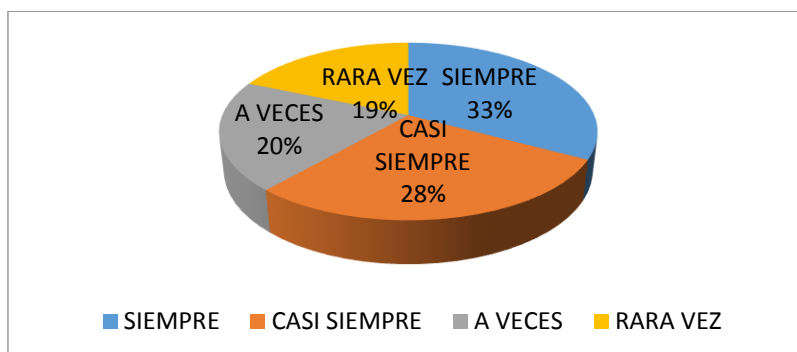
¿El niño es sensible a la realidad de sus compañeros?

CUADRO N° 10 Muestra sensibilidad a la realidad de sus compañeros

RESPUESTA	F	%
SIEMPRE	23	33,00%
CASI SIEMPRE	20	29,00%
A VECES	14	20,00%
RARA VEZ	13	18,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la escuela de educación general básica Ciudad de Cuenca.

GRAFICO N°10 Muestra sensibilidad a la realidad de sus compañeros



Elaborado por: Angela Flores

INTERPRETACIÓN

Menos de la mitad de niños observados siempre son sensibles a la realidad de sus compañeros, mientras que la minoría lo hacen casi siempre, y, rara vez y a veces lo son unos pocos, por lo tanto se evidencia ausencia de empatía por parte de los niños y niñas.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

- Se ha establecido que los docentes no aplican el juego para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca
- Se evidencia en los niños la falta de desarrollo de la inteligencia interpersonal, por lo que no se relacionan entre pares y esto dificulta el trabajo en equipo.
- Es importante brindar a los docentes una herramienta didáctica que les permita mediante actividades lúdicas realizar su labor pedagógica y brindar ayuda oportuna en las necesidades de aprendizaje de los niños del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes utilizar actividades metodológicas del juego para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños del primer año de educación general básica.
- Se recomienda a los docentes realizar actividades de juego en donde los niños se relacionen entre sí y puedan participar en grupo, para tener una mejor relación interpersonal.
- Se recomienda a los docentes utilizar la guía didáctica como un recurso de apoyo valioso con el fin de atender las necesidades de aprendizaje en los niños y apoyar adecuadamente en el proceso de socialización con el medio que les rodea.

5.3. Respuesta a las preguntas directrices

¿Cómo diagnosticar las estrategias de juego que utilizan los docentes para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas?

Mediante la relación que los niños ejercen con sus pares, se establece que ellos al estar en contacto aprenden valores que engrandecen más su empatía con los demás

¿Cómo identificar el grado de desarrollo de la inteligencia interpersonal que poseen los niños y niñas?

El desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños favorece su estado emocional y les hace comprender más a sus compañeros, tienen una buena comunicación y trabajan en equipo.

¿El diseño de una guía de actividades metodológicas apoyará el desarrollo de la inteligencia interpersonal?

Es importante la guía de actividades, porque permite fomentar en los niños lazos de amistad, liderazgo quienes irán surgiendo y entendiendo a sus compañeros.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título de la propuesta

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO.

6.2. Justificación e importancia

La inteligencia interpersonal ha cobrado gran importancia en la actualidad, ya que depende en gran medida del éxito o fracaso personal los docentes debemos buscar alternativas innovadoras para poder desarrollarla, esta inteligencia es muy compleja y se basa principalmente en la empatía, la sociabilidad y las emociones, es decir es un complemento de las otras ya que de nada servirían alcanzar buenas notas en las actividades académicas si los niños y niñas no poseen la capacidad de elegir bien a sus amistades y posteriormente a su pareja.

La mayoría de actividades diarias se basan en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de ahí que la creación de una guía metodológica serán de mucha ayuda tanto para docentes, niños y padres de familia, ya que fortalecerá el desarrollo de la autoestima y las habilidades sociales en los niños y niñas del primer año de la Escuela "Ciudad de Cuenca". Esta guía afianzara las estrategias y técnicas basadas en el método lúdico que ayudara a desarrollar la inteligencia interpersonal y permitirá a los docentes poner en práctica el juego la creatividad, ingenio e imaginación, aportando al fortalecimiento educativo de nuestro país.

6.3. Fundamentación

6.3.1. Fundamentación psicológica.

Dentro de lo que el autor detalla el juego en si es uno de los métodos más significativos donde el niño adquiere destrezas y a la vez sincroniza sus emociones para tener mejor relación con sus pares. Según (Monroy Antonio& Sáez Gema)en su página web Freud afirma que:

De las más complejas y basadas sobre todo en los escritos de Freud, establecen que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados. A través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él. (pág. 78)

Según el autor, su enfoque se dirige a favorecer capacidades sensoriomotrices y habilidades para la expresión verbal y escrita, la imaginación, la representación mental, la solución de problemas y la flexibilidad mental.

6.3.2. Fundamentación pedagógica.

En este tema importante el autor manifiesta que la escuela representa las bases en donde el niño se relaciona e intercambia experiencias que le conlleva a vivir diariamente. Según (Silva Claudia&Campos Rocío& Ramo Oscar&Loyola Macarena, 2003), María Montessori en su documento web refiere lo siguiente.

La escuela no es un lugar donde el maestro transmite conocimientos, sino un lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollará a través de un trabajo libre con material didáctico especializado. Todo el material utilizado proporciona conocimiento al niño de una manera sistemática, en forma que el orden se hace evidente y se ayuda al niño a analizar el mecanismo y funcionamiento de su trabajo. (pág. 10)

El autor manifiesta que la educación debe garantizar el aprendizaje del niño mediante la utilización de estrategias que ayuden a construir un aprendizaje significativo mediante la interrelación con sus pares pues la escuela no simplemente es un lugar donde el docente imparte sus conocimientos sino el lugar donde debe generarse el respeto a la diversidad, la responsabilidad, dignidad, como parte fundamental de la convivencia.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

- Mejorar la inteligencia interpersonal en los niños/as del primer año de educación general básica de la escuela “Ciudad de Cuenca” mediante la aplicación de estrategias metodológicas que contribuyan a mejorar el autoestima, el liderazgo y la empatía.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Seleccionar actividades metodológicas para mejorar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela “Ciudad de Cuenca”.
- Contribuir con la guía de actividades metodológicas a todos los docentes para apoyar en la inteligencia interpersonal de los niños/as

de la escuela ciudad de Cuenca, de la parroquia el Sagrario del cantón Ibarra.

6.5. Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Ciudad: Ibarra

Beneficiarios: Los niños y niñas del primer año de educación general básica “Ciudad de Cuenca” de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra., los docentes y autoridades de la misma institución.

6.6. Desarrollo de la propuesta.

La presente guía tiene la finalidad de aportar a la educación y por ende a los niños para mejorar la inteligencia interpersonal, mediante actividades que logren en el niño la integración social y puedan desenvolverse en ámbito educativo y social sin mayores dificultades adquiriendo cada vez más la posibilidad de hacer amigos y tener empatía con la sociedad.

A su vez está enfocado a los docentes, para darles a conocer la importancia del juego y así incentivar al niño a valorarse y valorar a sus compañeros y docentes mediante el sentimiento compartido.

Para la elaboración de las estrategias se tomó en cuenta las diferencias individuales y el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos, ya que es la base fundamental para comprenderlos y en si conocer las necesidades educativas.

Esta propuesta tiene la finalidad de incluir a los niños a la formación integral de valores, de sentimientos, emociones que les ayude en lo personal, al igual que en la relación y entendimiento con sus compañeros es así en donde tanto sus habilidades como destrezas mejorarán al tener un ambiente de convivencia llevadero y al igual ellos puedan tener un adecuado aprendizaje con calidad y calidez.

A continuación se desarrolla la siguiente propuesta.

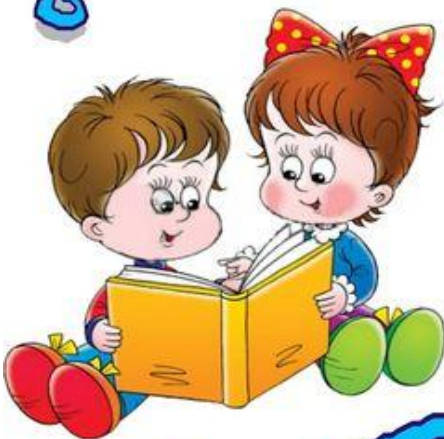


**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

AUTORA:

Flores Navarrete Angela Monserrath



Ibarra, 2016

ÍNDICE DE CONTENIDO

Portada	84
Índice	85
Introducción.....	86
Presentación	87
Actividad N° 1Juego los ojos vendados	88
Actividad N° 2Juego aprendiendo con mis amigos	89
Actividad N° 3compartir con mis amigos	90
Actividad N° 4caminando juntos	91
ActividadN° 5Juegodemostremos honradez.....	92
Actividad N° 6Juego solidaridad compartida	93
Actividad N° 7Juego sembrando en mi tierra	94
Actividad N°8 Juego el tren viajero.	95
Actividad N° 9Juego a buscar mis pertenencias	96
Actividad N° 10Juego intercambiar con mis amigos.....	97
Actividad N° 11Juego la tortuguita	98
Actividad N° 12Juego la granga escondida.....	99
Actividad N° 13 Juego demostrando mis emociones.....	100
Actividad N° 14Juego el cocinero abrazador.....	101
Actividad N° 15Juego el baile de los abrazos	102
Actividad N° 16Juego imitando al gato.....	103
Actividad N° 17Juego el capitán manda.....	104
Actividad N° 18Juego identificar al compañero.....	105
Actividad N° 19 Juego yo soy el lider	106
Actividad N° 20 Juego el paseo de la amistad	107



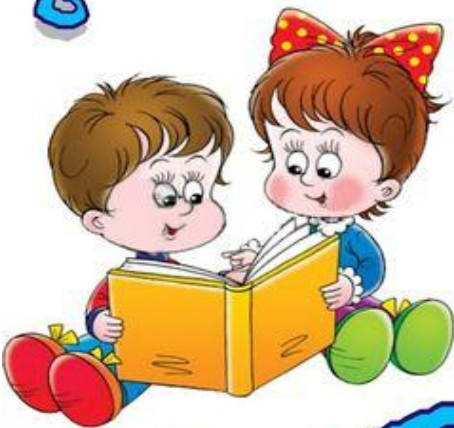
INTRODUCCIÓN

La presente guía metodológica tiene como finalidad proporcionar una serie de juegos y actividades encaminadas al desarrollo del niño y niña de cinco años beneficiando al ambiente de aula y el aprendizaje, contiene 20 actividades lúdicas de juego que permitirá a los docentes estimular y apoyar el desarrollo de la inteligencia interpersonal, con la finalidad de fomentar un ambiente de confianza, autoestima y sobretodo de comunicación y entendimiento entre pares.



PRESENTACIÓN

Esta es una guía diseñada como apoyo para los docentes de primer año de educación básica, ya que el aprendizaje limitado en los niños y niñas, se da por la falta de estimulación y relaciones interpersonales inadecuadas. Por ello es fundamental que los docentes tomen conciencia que se trata de un problema que puede prevenirse siempre y cuando se apliquen adecuadamente las actividades para apoyar en las relaciones interpersonales y de grupo.



ACTIVIDAD N° 1

TEMA: Juego los ojos vendados.

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Mejorar las relaciones interpersonales mediante la participación activa

FUNCIÓN: Propiciar un ambiente de mutua confianza entre los pares

ILUSTRACIÓN:



PROCESO METODOLÓGICO:

- Ubicarse en un espacio amplio.
- Formar parejas.
- Colocar un niño delante de otro
- El niño que está detrás cubrirá los ojos al de adelante
- El niño que esta vendado los ojos caminará por el patio de acuerdo a las indicaciones de su compañero. (vamos a la derecha, izquierda, adelante etc.)
- Intercambiar roles
- Comentar sobre la experiencia

RECURSOS: Patio, pañuelo.

EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Se integra con facilidad al juego			

ACTIVIDAD N° 2

TEMA: Juego aprendiendo con mis amigos.

EDAD: 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Propiciar un ambiente armónico de liderazgo.

FUNCIÓN: Representar en su momento el rol de liderar al grupo.

PROCESO METODOLÓGICO

- Distribuir a los niños en dos grupos
- Elegir un líder por cada grupo
- El líder pedirá realizar diferentes consignas como: saltar, cantar, correr, entre otras
- Se dará oportunidad a otros niños de liderar el juego.
- Intercambio de experiencias.

RECURSOS

Patio de la institución



EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Participa activamente del juego.			

ACTIVIDAD Nº 3

TEMA: Juego compartir con amigos

EDAD: 5 años

TIEMPO: 20 minutos.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incentivar a un ambiente armónico de confianza y solidaridad

FUNCIÓN: Incentivar el comportamiento adecuado entre pares.

PROCESO METODOLÓGICO

- Narrar el cuento de la excursión
- Distribuir a los niños y niñas en grupos de 6 integrantes.
- Simular que son los niños del cuento y se han perdido
- Representar en cada niño lo que harían si se perdieran como en el cuento
- Identificar un líder
- Intercambiar experiencias

RECURSOS

Patio de juego

EVALUACIÓN

ILUSTRACIÓN



Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Nada satisfactorio
Comparte con sus compañeros.			

ACTIVIDAD N° 4

TEMA: Juego caminando juntos

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: propiciar un ambiente comunicativo entre compañeros de aula

FUNCIÓN: beneficiar la capacidad de comunicación verbal y corporal además de fortalecer la confianza

PROCESO METODOLÓGICO

- Formar parejas
- Atar la pierna de cada niña en una sola
- Caminar hacia un objetivo planeado (hacia el arco , hacia el aula)
- Aumentar el ritmo de caminata
- Aumentar la dificultad de la instrucción (patear una pelota)
- Intercambio de opiniones

RECURSOS

Patio

Pelota

ILUSTRACIÓN



EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Demuestra honradez con sus compañeros			

ACTIVIDAD Nº 5

TEMA: Juego demostremos honradez

EDAD: 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Ejecutar roles acordes a situaciones reales

FUNCIÓN: Participa como un aporte a la sociedad representando una situación cotidiana

PROCESO METODOLÓGICO

- Formar un circulo con todos los niños
- Relatar un cuento utilizando títeres de mano
- Cada niño tomara un títere y dramatizara su parte.
- Emitir un mensaje por cada niño sobre la honradez
- Emitir conclusiones acerca del cuento.
- Establecer acuerdos y compromisos del aula

RECURSOS

Espacio amplio, títeres

ILUSTRACIÓN



EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Participa activamente en juegos.			

ACTIVIDAD N° 6

TEMA: Juego solidaridad entre amigos

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incentivar a la conciencia solidaria entre compañeros

FUNCIÓN: Concientización de situaciones difíciles

PROCESO METODOLÓGICO

- Narrar un cuento acerca de una familia que está atravesando una crisis económica.
- Comentar que entendió del mensaje
- Elaborar con plastilina materiales o alimentos para ayudar a esa familia
- Establecer acuerdos y compromisos

ILUSTRACIÓN

RECURSOS

Mesa, plastilina



EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Es solidario con los compañeros			

ACTIVIDAD Nº 7

TEMA: Juego sembrando en mi tierra.

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Ejecutar roles acordes a situaciones reales

FUNCIÓN: Participa como un aporte a la sociedad representando una situación cotidiana

PROCESO METODOLÓGICO

- Formar un círculo y narrar el cuento del agricultor
- Representar personajes de agricultor asignando roles
- Un niño prepara la tierra
- Otro niño coloca la semilla
- Otro niño tapa la semilla con la tierra
- Otro niño riega la tierra cultivada

RECURSOS

Semilla, tierra, agua.



EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Colabora activamente a situaciones reales			

ACTIVIDAD Nº 8

TEMA: juego el tren viajero

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Generar conciencia de compañerismo entre amigos del aula

FUNCIÓN: Ponerse en el lugar del compañero y con ello manifestar sus emociones

PROCESO DIDÁCTICO:

- Formar una columna simulando ser un tren
- Establecer consignas: el último niño dará un golpe en la espalda de su compañero si desea que todos avancen hacia adelante.
- Dos golpes en la espalda todos se detienen
- Tres golpes en la espalda todos caminan hacia atrás
- Un golpe en el hombro derecho todos giran hacia la derecha
- Un golpe en el hombro izquierdo todos giran hacia la izquierda

RECURSOS

Espacio físico



EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Nada satisfactorio
Fomenta compañerismo entre amigos del aula			

ACTIVIDAD N° 9

TEMA: Juego a buscar mis pertenencias.

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Concientizar acerca de la importancia del trabajo en equipo.

FUNCIÓN: valora de lo que hace los compañeros.

PROCESO METODOLÓGICO

- Formar dos equipos
- Agrupar los sacos de todos los niños y niñas
- Los niños y niñas deberán ponerse a una distancia acordada
- Cuando suene el silbato saldrán corriendo a buscar sus sacos
- No puede botar ni arrojar los sacos que no sean de él
- Deben encontrar su saco y ponérselo gana el grupo que lo haga primero.

RECURSOS

Espacio físico, sacos



EVALUACIÓN

Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Trabaja en equipo activamente.			

ACTIVIDAD Nº 10

JUEGO: Juego intercambiar con mis amigos

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: propiciar un ambiente comunicativo entre compañeros de aula

FUNCIÓN: beneficia a la capacidad de comunicación verbal y corporal además de fortalecer la confianza

PROCESO METODOLÓGICO

Iniciar la actividad con una pequeña introducción acerca de lo que entendemos por valores.

- Formar un círculo con todos los niños.
- Entregar tres paletas a cada niño.
- Pedir que cada niño entregue una paleta al niño más solidario, estudioso, respetuoso.
- Se podrá entregar más de una paleta a cada niño.
- Nadie podrá exigir que le entreguen la paleta.
- Intercambiar experiencias.

RECURSOS

Paletas, patio.

EVALUACIÓN



INDICADOR	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Es comunicativo con sus compañeros			

ACTIVIDAD Nº 11

TEMA: Juego la tortuguita

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Mejorar las relaciones interpersonales mediante la participación activa.

FUNCIÓN: Propicia un ambiente de mutua confianza entre los pares.

PROCESO METODOLÓGICO

- Se indica que los niños se colocaran en un espacio amplio.
- Se entona la canción de la tortuguita.
- Formaran parejas.
- Cada pareja se ubica en posición de gateo y sobre sus espaldas se ubicará una caja de cartón a manera de caparazón.
- Se trata de que se coloquen, uno al lado del otro, de modo que puedan sostener la caja en sus espaldas.
- Se distribuye pelotas de diferente tamaño por todo el piso, cada tortuga deberá reunir el mayor número de pelotas, durante 2 minutos.
- La pareja ganadora será la que tenga mayor número de pelotas.

RECURSOS

Pelotas. Colchoneta, caja de cartón, patio.

EVALUACIÓN

INDICADOR	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Participa activamente en actividades con sus compañeros			

ACTIVIDAD Nº 12

TEMA: Juego la granja escondida

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: propiciar un ambiente comunicativo entre compañeros de aula

FUNCIÓN: beneficia a la capacidad de comunicación verbal y corporal además de fortalecer la confianza.

PROCESO METODOLÓGICO:

- Explicar ¿Qué es una granja?
- Dividir a los niños y niñas en 4 grupos.
- Se les asigna un animal a cada grupo.
- Caminan por todo el espacio realizando el sonido del animal hasta ir encontrándose todos los del grupo, gana quien primero encuentre a todos los integrantes.

RECURSOS

Humano, patio



Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Mantiene la comunicación con los compañeros activamente			

ACTIVIDAD Nº 13

TEMA: Juego demostrando mis emociones

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incentivar al demostrar sentimiento y emociones

FUNCIÓN: Demuestra su destreza en el momento de representar

PROCESO METODOLÓGICO:

- Todos los niños se sientan en el piso formando un círculo.
- Explicar acerca de que cada situación representar una emoción en nosotros.
- Mostrar un dado, lanzar una vez para que los niños imiten el estado de ánimo comenten acerca de qué causa dicha emoción.
- Intercambiar experiencias.

RECURSOS

Dado grande con los estados de ánimo.

Patio

EVALUACIÓN

ILUSTRACIÓN



Indicador	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Demuestra sentimiento y emociones con sus compañeros			

ACTIVIDAD Nº 14

TEMA: Juego el cocinero abrazador

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Mejorar las relaciones interpersonales mediante la participación activa

FUNCIÓN: Propicia un ambiente de mutua confianza entre los pares.

PROCESO METODOLÓGICO:

- Se ubican todos los niños en un espacio amplio.
- Un niño estará en el centro, uno a uno se irán abrazando, simulando una cebolla y protegiendo al niño del centro.
- Otro niño será el cocinero e ira retirando uno a uno a los niños que están por fuera hasta llegar al niño del centro.
- Cada niño que es retirado por el cocinero pasará a ayudar a retirar a los niños.

ILUSTRACIÓN



RECURSOS.

Patio

EVALUACIÓN

INDICADOR	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Participa activamente en juegos grupales.			

ACTIVIDAD N° 15

TEMA: Juego el baile de abrazos

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incentivar a demostrar sentimiento y emociones

FUNCIÓN: Demuestra su destreza en el momento de representar

PROCESO METODOLÓGICO:

- Se ubican todos los niños y niñas en el aula
- Comentar acerca de la importancia de expresar sus sentimientos y relacionarse con sus compañeros.
- Poner música e indicar que todos bailarán alrededor del aula, el momento que la música deje de sonar buscaran una pareja para abrazarse, cada vez con un niño o niña diferente.

RECURSOS.

Aula, Grabadora, CD

ILUSTRACIÓN



EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Expresa sus sentimientos en actividades con sus compañeros			

ACTIVIDAD Nº 16

TEMA: Juego imitando al gato

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la creatividad concentración y atención

FUNCIÓN: Estimula la creatividad, la imaginación y desarrollo motriz desarrolla la capacidad motora mediante la realización de ejercicios

PROCESO METODOLÓGICO:

- Se ubican todos los niños y niñas sentados en el patio formando un círculo.
- Se selecciona a un niño que será el gatito, el mismo que deberá caminar en cuatro patas.
- Escogerá a un compañero para maullar y hacer muecas frente a él.
- El niño deberá acariciarle la cabeza y decirle pobre gatito sin reírse, quien se ría perderá y pasará a ser el gatito.

ILUSTRACIÓN

RECURSOS.

Patio



EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Es creativo y demuestra interés en las actividades			

ACTIVIDAD Nº 17

TEMA: Juego el capitán manda

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Formar un hábito de colaboración y orden

FUNCIÓN: Además de manejar el orden en el aula fomenta a la colaboración entre ellos.

PROCESO METODOLÓGICO

- Se divide a los niños en dos grupos y se elige a un capitán en cada grupo.
- Se dibujan tres círculos en el patio de diferentes longitudes uno grande, más pequeño y más pequeño.
- Se indica a los niños que cuando se dé la orden todos deberán meterse dentro del primer círculo (grande) sin que quede ninguna parte del cuerpo fuera, una vez que cumpla con ese círculo continuará al otro.
- Se observará la organización y creatividad del capitán de cada grupo para entrar al círculo.
- Ganará el grupo en el que quedaron menos niños fuera.

RECURSOS: Patio, tiza

ILUSTRACIÓN



EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Colabora activamente en actividades grupales.			

ACTIVIDAD Nº 18

TEMA: Juego identificar al compañero.

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Ejecutar roles acordes a situaciones reales

FUNCIÓN: Participa como un aporte a la sociedad representando una situación cotidiana.

PROCESO METODOLÓGICO

- Se indica a los niños que se ubiquen de pie formando un círculo.
- Se escogerá a un niño que será el pollito y se le vendará los ojos.
- Todos los niños se intercambian de lugares.
- Y cantarán pio, pio, pio, pío, pio, pio pa.
- El momento en que coincida “pa” se abrazará a un niño y le dirá pía pollito, y el niño responderá pio, pio si el niño que esta vendado identifica de que compañero se trata pasará a ocupar su lugar.

RECURSOS.

Patio, pañuelo.



EVALUACIÓN

INDICADOR	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Ejecutar roles acordes a situaciones reales .			

ACTIVIDAD Nº 19

TEMA: Juego yo soy líder

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Mejorar las relaciones interpersonales mediante la participación activa

FUNCIÓN: Propicia un ambiente de mutua confianza entre los pares.

PROCESO METODOLÓGICO

- Se indica a los niños que se ubiquen en un espacio amplio.
- Se elegirá a un niño que salga fuera del grupo y un líder quien indicará una acción y todos los demás deberán seguirlo
- llamamos al niño que estaba afuera
- identificar cual es el niño líder si acierta pasará a tomar su lugar.

ILUSTRACIÓN



RECURSOS.

Patio, pañuelo.

EVALUACIÓN

INDICADOR	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Mejora las relaciones interpersonales mediante la participación activa			

ACTIVIDAD Nº 20

TEMA: juego el paseo de la amistad

EDAD: 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incentivar a un ambiente armónico de confianza y solidaridad

FUNCIÓN: Incentiva el comportamiento adecuado entre pares

PROCESO METODOLÓGICO

- Se indica a los niños que se ubiquen sentados en un espacio amplio.
- Se fingirá que nos vamos de paseo y que llevamos una maleta imaginaria con lo que necesitamos.
- Cada niño dirá un material y los demás irán mencionando el anterior más lo que ellos llevarán.
- Saldrá del grupo el niño que se equivoque.

RECURSOS.

Patio, pañuelo.



EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Incentiva a un ambiente armónico de confianza y solidaridad.			

6.7. Impactos

Al realizar esta guía didáctica, se pretende apoyar a las y los docentes para facilitar su tarea educativa diaria, mediante múltiples y diversas alternativas para evitar la rutina e incentivar el ejercicio innovador, se espera que con la aplicación de esta guía las y los docentes conviertan el aula en talleres dinámicos, permitiendo facilitar el proceso de socialización de los niños y niñas, e incorporar hábitos y destrezas en la jornada diaria, y sobre todo crear espacios para aumentar su creatividad.

Mediante los juegos se pretende aprovechar al máximo las capacidades de aprendizaje de los niños y niñas, esperando que esta propuesta general de actividades que ponemos al alcance de profesionales y futuras profesionales parvularias, sepan utilizarla como apoyo en su trabajo diario.

6.7.1. Impacto social

El juego es considerado como un valioso elemento en el crecimiento y desarrollo de los niños ya que estimula el intercambio de experiencias mediante el conocimiento y cumplimiento de reglas que son transmitidas a su vida diaria como medio para lograr relaciones personales adecuadas ya que a través del juego el niño se conoce a si mismo con todas posibilidades y limitaciones, esto le permitirá establecer mejores relaciones interpersonales con sus pares y docentes.

6.7.2. Impacto educativo

El juego es una medio importante para la transmisión de conocimientos pues activa el pensamiento divergente, mientras sea interesante se vuelve significativo para el niño y le permite diferentes alternativas de solución para un mismo problema es decir desarrolla las habilidades mentales y sociales es por esta razón que la guía aportara enormemente al desarrollo integral

del niño mediante actividades lúdicas como principal medio para para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

6.7.3. Impacto pedagógico

La Educación es el medio más idóneo de resolver dificultades sociales y la mejor forma para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas mediante la integración y participación entre pares.

Es importante recalcar, que poniendo ya en práctica esta guía, se logrará personas críticas, autocríticas humanas, capaces de entender a los demás, mejorando la relación con su entorno.

6.7.4. Impacto metodológico

Es la utilización de la guía y la aplicación de los diferentes medios de evaluación, tomando en cuenta que el desarrollo de actividades, puede ser analizado a través de la técnica de observación que se realiza de manera permanente, y como medio secundario de evaluación de resultados queda la parte teórica en el aula. Además el cambio de actitud y de aplicación de ejercicios por parte de las tradicionales prácticas de enseñanza que se vienen aplicando, que permitirá determinar casos que ameriten el refuerzo pedagógico y la retroalimentación, respetando el ritmo de aprendizaje.

6.8 Difusión

Para la socialización del proyecto se elaborará una agenda de trabajo con charlas en donde se abarcara desde los directivos hasta los padres de Familia de toda la comunidad educativa.

6.8. Bibliografía

- Aragon Juan. (s.f.). *Juegos y actividades físicas y recreativas para animación*. Recuperado el 03 de septiembre de 2016, de <http://es.slideshare.net/Juanitoaragon/tema-1-7847674>
- Baylon Loreta. (10 de junio de 2016). *Inteligencia interpersonal*. Recuperado el 14 de julio de 2016, de <http://www.slideshare.net/Loretabailon/inteligencia-interpersonal-62948068>
- Constitución de la República del Ecuador. (21 de Diciembre de 2015). *Constitución de la República del Ecuador*. Recuperado el 10 de Junio de 2016, de http://www.seguridad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/02/constitucion_21_de_diciembre_2015.pdf
- De las heras Julián. (14 de septiembre de 2012). *Brainstormer*,. Obtenido de <http://blog.brainstormer.es/factores-de-la-inteligencia-emocional/>
- Díaz María & Lora Alfonsa. (28 de septiembre de 2011). *Familia y Salud*. Obtenido de <http://www.familiaysalud.es/vivimos-sanos/salud-emocional/emociones-y-familia/educando-nuestros-hijos/importancia-del-juego-en>
- Domenech. (15 de abril de 2010). *Revista digital verdadera seducción*. Recuperado el 14 de julio de 2016, de <http://revista-digital.verdadera-seducccion.com/inteligencia-interpersonal/>
- Grupo Innovadores. (06 de septiembre de 2016). *Grupo Innovadores*. Obtenido de <http://grupoinnovadoresinteligenciasmultiples20.weebly.com/inteligencia-interpersonal.html>
- Haro Nancy. (2013). Recuperado el 14 de julio de 2016, de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6162/1/FCHE-SSE-48.pdf>
- Hernández Ricardo. (s.f.). *El juego en la infancia*. Recuperado el 14 de Julio de 2016, de <https://www.google.com.ec/#q=el+juego+infantil+pdf&start=30>

- Herrera Juanita del Rocío. (2012). Recuperado el 03 de septiembre de 2016, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/322/1/T-UC-0010-105.pdf>
- jglq. (12 de julio de 2015). *Inteligencia interpersonal*. Recuperado el 14 de julio de 2016, de <http://es.slideshare.net/jglq/inteligencia-interpersonal-50427189>
- López Irene. (s.f.). *El juego en la educación infantil y primaria*. Recuperado el 14 de julio de 2016, de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Meiler Melina. (27 de agosto de 2007). *Mejora emocional*. Obtenido de <http://www.mejoraemocional.com/superacion-personal/inteligencia-interpersonal-e-inteligencia-intrapersonal/>
- Monroy Antonio& Sáez Gema. (febrero de 2011). *Teorías sobre el origen del juego*. Recuperado el 13 de julio de 2016, de <http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm>
- Rossi Amalia. (18 de octubre de 2010). *Inteligencia interpersonal e inteligencia intrapersonal*. Recuperado el 14 de julio de 2016, de <http://bellezaslatinas.com/psicologia/inteligencia-interpersonal-e-intrapersonal>
- Silva Claudia&Campos Rocío& Ramo Oscar&Loyola Macarena. (30 de octubre de 2003). *Psicopedagogía*. Recuperado el 10 de junio de 2016, de El juego en los niños enfoque teórico: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=350>
- Toroedgui. (30 de octubre de 2014). *Inteligencia onterpersonal*. Recuperado el 14 de julio de 2016, de <http://es.slideshare.net/edguitoro/inteligencia-interpersonal-40934059>
- Universidad de Alcalá. (21 de agosto de 2015). *Inteligencias Múltiples aplicadas en la Educación*. Recuperado el 14 de julio de 2016, de

<http://www.masterinteligenciasmultiples.es/blog/?tag=caracteristicas-de-la-inteligencia-interpersonal>

Zaragoza. (s.f.). Recuperado el 03 de Septiembre de 2016, de

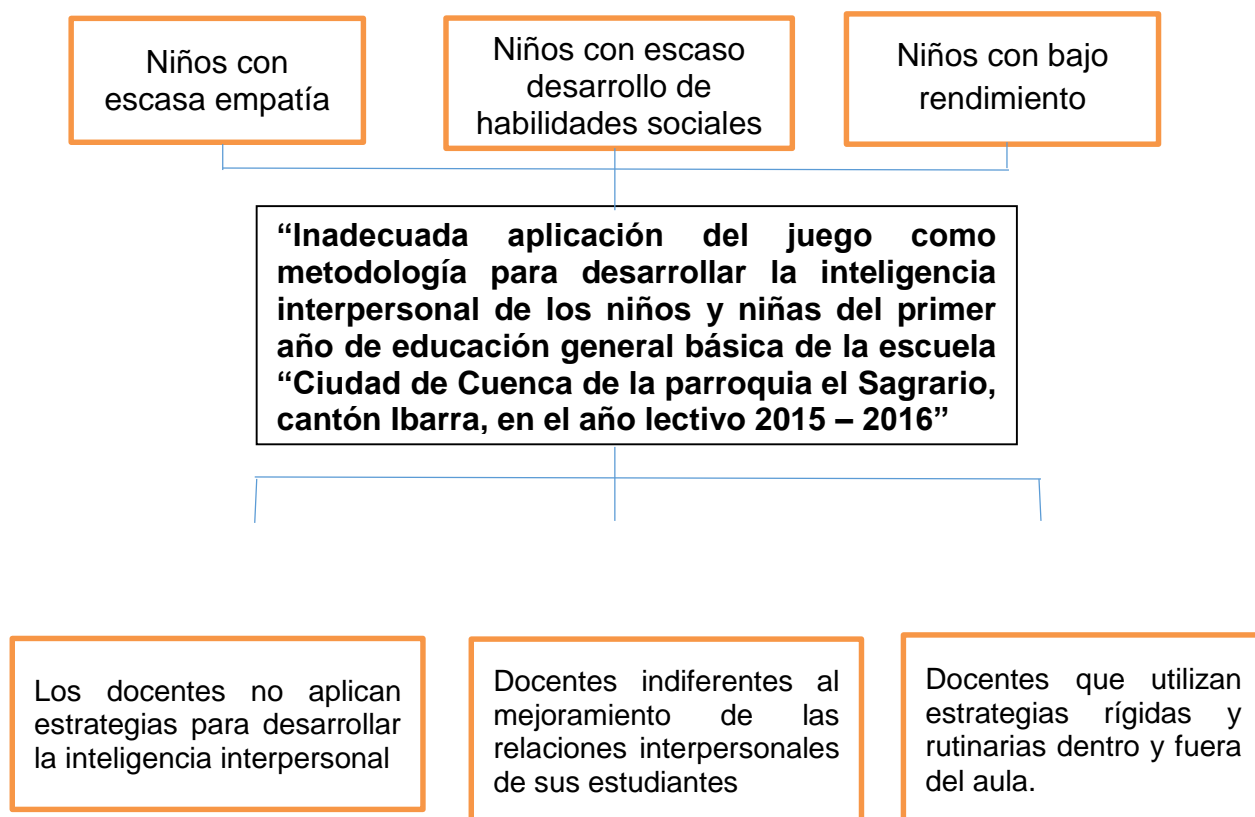
<http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/el-juego.pdf>

Zaragoza. (s.f.). *El juego*. Recuperado el 11 de junio de 2016, de

<http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/el-juego.pdf>

ANEXOS

Anexo N° 1 Árbol de problemas



Anexo N° 2 Matriz de coherencia

Formulación del Problema	Objetivo General
<p>¿De qué manera incide el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, en el año lectivo 2015 – 2016?”.</p>	<p>Determinar la incidencia del juego en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, de la parroquia el Sagrario, cantón Ibarra, en el año lectivo 2015 – 2016”.</p>
Preguntas de Investigación	Objetivos específicos
<p>¿Cómo diagnosticar las estrategias de juego que utilizan los docentes para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas?</p> <p>¿Cómo identificar el grado de desarrollo de la inteligencia interpersonal que poseen los niños y niñas?</p> <p>¿El diseño de una guía de actividades metodológicas apoyará el desarrollo de la inteligencia interpersonal?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar que estrategias metodológicas que utilizan los docentes para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela ciudad de Cuenca, parroquia el Sagrario, cantón Ibarra. • Identificar el grado de desarrollo de la inteligencia interpersonal que poseen los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, parroquia el Sagrario, cantón Ibarra. • Elaborar una guía de actividades metodológicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela Ciudad de Cuenca, parroquia el Sagrario, cantón Ibarra.

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>El juego se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente.</p>	<p>El juego</p>	<p>Concepto</p>	
		<p>Importancia del juego en el desarrollo del niño</p>	<p>Desarrollo Psicomotor. Desarrollo Sensorial Desarrollo Afectivo Desarrollo de las funciones intelectuales Desarrollo Social Desarrollo del lenguaje</p>
		<p>Características del juego</p>	<p>Voluntario, libre. Divertido, agradable Espontáneo, instintivo, Gratuito, improductivo, Incierto, fluctuante, Ambivalente, oscilatorio. Comprometido, intencionado, Estético, creativo. Fantasioso, simbólico, ficticio. Serio, necesario, solemne. Reglado, normativizado. Juego de entrega.</p>
		<p>Clasificación del juego</p>	<p>Juego configurativo. El juego de representación de personajes. El juego reglado. Los juegos de ejercicio. Los juegos simbólicos. Desarrolla Empatía.</p>
<p>.Se define como la capacidad de comprender a los demás seres humanos, pudiendo lograr una mejor interacción y empatía. Esta inteligencia nos ayuda a comprender a los demás, poder contextualizar sus comportamientos, estados de ánimo y deseos. Si logramos comprender lo que el otro necesita y en qué momento lo necesita, alcanzaremos una mejor relación humana con el entorno a través de una óptima capacidad de comunicación</p>	<p>La inteligencia interpersonal</p>	<p>Concepto</p>	<p>Desarrolla emociones Desarrolla Sociabilidad El autoconocimiento</p>
		<p>Importancia de la inteligencia interpersonal</p>	<p>emocional Autorregulación emocional La automotivación Las emociones ajenas reconocidas Relaciones entre personas La capacidad de manejar la</p>
		<p>Factores de la inteligencia interpersonal</p>	<p>inteligencia interpersonal Características de la inteligencia personal</p>
		<p>La inteligencia interpersonal en el ámbito escolar</p>	<p>Ejercicios para desarrollar la Inteligencia Interpersonal</p>
		<p>Funciones que facilitan las relaciones interpersonales</p>	<p>Funciones Sociales Funciones de Comunicación Funciones de Autoconocimiento Destrezas con límites</p>

Anexo Nº 3 Matriz categorial

Anexo Nº 4 Encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
LICENCIATURA EN DOCENCIA EN PARVULARIA

Entrevista dirigida a: Docentes

Objetivo: Recabar información acerca de las relaciones interpersonales de los niños y niñas.

Instructivo: Lea detenidamente las preguntas y conteste.

❖ ¿Conoce juegos para mejorar las relaciones interpersonales en el aula?

SI

NO

❖ ¿Qué tipo de actitudes violentas observa más a menudo entre los niños?

❖ ¿Utiliza técnicas de motivación antes de iniciar una clase?

SI

NO

❖ ¿Considera Ud. Importante las relaciones interpersonales para un mejor aprendizaje del niño?

SI

NO

- ❖ ¿Cree usted que los alumnos respetan las normas de convivencia en el aula?

SI

NO

Porqué.....

- ❖ ¿Considera importante el desarrollo del liderazgo en los niños?

SI

NO

Porqué.....

- ❖ ¿Los conflictos que se presentan en la institución se resuelven a través del dialogo?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

- ❖ ¿Con que frecuencia utiliza Ud. Actividades lúdicas en el aula?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

- ❖ ¿Qué tipo valores observa en los niños?

Solidaridad

Respeto

Amor

Justicia

Tolerancia

- ❖ ¿Considera Ud. necesario que los docentes cuenten con una guía metodológica para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas?

SI

NO

Porqué.....

Anexo N° 5 Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ficha de observación a los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela “ciudad de cuenca de la parroquia el sagrario, cantón Ibarra, en el año lectivo 2015 –2016”

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre.....

Edad.....

Objetivo: Determinar el comportamiento en las relaciones interpersonales en los niños y niñas.

No.	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES			
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	RARA VEZ
1	El niño muestra seguridad al momento de desarrollar las actividades				
2	El niño utiliza un lenguaje claro y preciso				
3	El niño tiene dificultad para trabajar en equipo				
4	El niño mantiene actitud positiva frente a la realidad.				
5	El niño resuelve por si solo los conflictos que se presentan en el juego o en cualquier otra actividad.				
6	El niño juega con otros niños, se pone de acuerdo para asumir roles y desempeñar sus acciones.				
7	El niño al momento de socializar con sus amigos lo realiza de manera espontánea.				
8	El niño valora y acepta las diferencias existentes entre sus compañeros				
9	El niño es capaz de influenciar de alguna manera a sus compañeros.				
10	El niño es sensible a la realidad de sus compañeros				

Anexo Nº 6 Fotografías



Escuela ciudad de Cuenca parroquia el Sagrario, cantón Ibarra





Escuela ciudad de Cuenca parroquia el Sagrario, cantón Ibarra



Escuela ciudad de Cuenca parroquia el Sagrario, cantón Ibarra



Escuela ciudad de Cuenca parroquia el Sagrario, cantón Ibarra



Escuela ciudad de Cuenca parroquia el Sagrario, cantón Ibarra



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401109137
APELLIDOS Y NOMBRES:	FLORES NAVARRETE ANGELA MONSERRATH
DIRECCIÓN:	AV. 17 DE JULIO Y LUIS FERNANDO MADERA NEGRETE
EMAIL:	Angiemonse2014@gmail.com
TELÉFONO FIJO:	
TELÉFONO MÓVIL:	0991751785

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA CIUDAD DE CUENCA, PARROQUIA EL SAGRARIO, CANTON IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016.
AUTOR :	Angela Monserrath Flores Navarrete
FECHA: AAAAMMDD	2016 – 11 – 17
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Cecilia Yáñez

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD


Yo, Angela Monserrath Flores Navarrete con cédula de identidad Nro. 0401109137, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 17 días del mes de Noviembre del 2016

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: **Angela Monserrath Flores Navarrete**
C.I.: 0401109137



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Angela Monserrath Flores Navarrete, con cédula de identidad Nro. 0401109137, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA CIUDAD DE CUENCA, PARROQUIA EL SAGRARIO, CANTÓN IBARRA, EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016" que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: Angela Monserrath Flores Navarrete

C.I.: 0401109137

Ibarra, a los 17 días del mes de Noviembre del 2016