



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA - MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE.**

TEMA

**JUEGO E INTELIGENCIA INTERPERSONAL. ESTUDIO EN LOS NIÑOS DEL
CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “FRANCISCO CHIRIBOGA”.
RIOBAMBA, PERIODO 2017.**

AUTORA:

Acurio Carvajal Erica Susana

TUTOR:

Mgs. Santiago Torres

RIOBAMBA – ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia, mención Juego y Arte y Aprendizaje, con el tema: **JUEGO E INTELIGENCIA INTERPERSONAL. ESTUDIO EN LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “FRANCISCO CHIRIBOGA”**. RIOBAMBA, PERIODO 2016, ha sido elaborado por Acurio Carvajal Erica Susana, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora, por lo que certifico que se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



TUTOR
Mgs. Santiago Torres

AUTORÍA

Yo, ACURIO CARVAJAL ERICA SUSANA, con cédula de identidad N° 0603127408 y responsable de las ideas, doctrinas y resultados y propuestas realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Acurio Carvajal Erica Susana
C.I. 0603127408

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme mucha sabiduría en la realización de este trabajo.

Al personal docente y administrativo del Instituto de posgrado quienes me impartieron sus conocimientos.

Agradezco a mi Tutor de Tesis Mgs. Santiago Torres, quien ha sido parte fundamental de este proyecto con su guía.

Agradezco infinitamente a la Universidad Nacional de Chimborazo por permitirme formar profesionalmente.

ACURIO CARVAJAL ERICA SUSANA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mí Dios por haberme guiado durante todos mis estudios, por protegerme y ayudarme siendo la luz en mí camino, por haber cuidado de mis hijos mientras no me encostraba junto a ellos.

A mi Esposo Néstor Silva porque por el soy quien soy, mi compañero eterno, el que me impulsa en cada objetivo que me he propuesto y que pone su mano para que no decaiga en el camino.

Y a mis hijos Maite, Steve y Samuel quienes fueron un pilar fundamental en el avance de mis estudios, pues sin la ayuda y comprensión de ellos hubiese sido imposible el poder culminarlos.

ACURIO CARVAJAL ERICA SUSANA

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACION	I
AUTORÍA	II
AGRADECIMIENTO	III
DEDICATORIA	IV
ÍNDICE GENERAL	V
ÍNDICE DE CUADROS	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. MARCO TEÓRICO	3
1.1. ANTECEDENTES	3
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.	4
1.2.1 Fundamentación Filosófica.....	4
1.2.2 Fundamentación Epistemológica	5
1.2.3. Fundamentación Psicológica	5
1.2.5 Fundamentación Legal.....	7
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
1.3.1. Juego	9
1.3.2. La importancia del juego	9
1.3.3. Características del juego	10
1.3.4. Clasificación de los juegos	11
1.3.4.1 Juegos Sensoriales	11
1.3.4.2. Características del juego sensorial	12
1.3.4.3. Importancia del juego sensorial	13
1.3.4.4. El juego sensorial en el ámbito escolar.....	13
1.3.4.5. Habilidades desarrolladas con los juegos sensoriales:.....	13
1.3.5.6. Criterios Metodológicos del juego sensorial	13
1.3.4.7 Clasificación de los juegos sensoriales	14
1.3.4.7.1. Sensoriales visuales	14
1.3.4.7.2. Sensoriales auditivos.....	14
1.3.4.7.3. Sensoriales táctiles.....	15
1.3.4.7.4. Juegos sensoriales olfativos	15

1.3.4.7.5.	Juegos sensoriales gustativos.....	16
1.3.5.	Juegos Motrices	16
1.3.5.1.	Características motrices de los niños de 2 a 3 años.	16
1.3.5.2.	Los juegos motrices en los niños de 3 a 4 años	17
1.3.5.3.	Niveles evolutivos de los juegos motrices	17
1.3.5.4.	Objetivos de los juegos motrices	17
1.3.5.5.	¿Por qué el juego motriz como recurso metodológico?.....	18
1.3.6.	Juegos Sociales	19
1.3.6.1.	El juego social y la comunicación de los niños.	19
1.3.6.2.	La interacción y socialización del niño.....	20
1.3.7.	Juegos Intelectuales	21
1.3.7.1.	Juegos Colectivos	21
1.3.7.2.	Juegos teatrales	21
1.3.8.	Otras clasificaciones del juego	21
1.3.10.	El juego como aprendizaje y enseñanza	25
1.3.11.	Inteligencia.....	27
1.3.11.1	La Inteligencia Interpersonal	28
1.3.12	Características de la inteligencia interpersonal.....	29
1.3.13.	Componentes de la Inteligencia Interpersonal.....	30
1.3.8.4.	La Inteligencia Personal desarrolla en los niños.....	31
1.3.14.	Sabías que para desarrollar la inteligencia interpersonal del niño se necesita.....	31
1.3.15.	Inteligencia Interpersonal en Preescolares y Escolares	31
1.3.16.	Relaciones sociales y actividades interpersonales	32
1.3.17.	Indicadores esenciales de una buena relación interpersonal en el aula	32
1.3.18	Relaciones interpersonales en el aprendizaje en el aula	33
CAPÍTULO II	34
2.	METODOLOGÍA	34
2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	34
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	34
2.3.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	35
2.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS. .	36
2.4.1.	Técnicas	36
2.4.2.	Instrumentos.....	36
2.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	36

2.5.1	Población	36
2.5.2	Muestra	37
2.6.	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	37
2.7.	HIPÓTESIS	37
2.7.1.	Hipótesis General.....	37
2.7.2.	Hipótesis Específicas	37
2.8.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	39
2.8.1.	Operacionalización de la hipótesis específica 1	39
2.8.2.	Operacionalización de la hipótesis específica 2	40
2.8.3.	Operacionalización de la hipótesis específica 3	41
	CAPÍTULO III	42
3.	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	42
3.1.	TEMA	42
3.2.	PRESENTACIÓN	42
3.3.	OBJETIVOS	42
3.4.	FUNDAMENTACIONES	43
3.5.	CONTENIDOS	46
3.6.	OPERATIVIDAD.....	48
3.7.	METODOLOGÍA	50
3.8.	EVALUACIÓN	50
	CAPÍTULO IV	51
4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	51
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	51
4.2.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	63
4.2.1.	Comprobación de la hipótesis específica 1	63
4.2.2.	Comprobación de la hipótesis específica 2	65
4.2.3.	Comprobación de la hipótesis específica 3	69
	CAPITULO V	73
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
5.1	CONCLUSIONES	73
5.2	RECOMENDACIONES.....	74
	BIBLIOGRAFÍA	75
	ANEXOS ..	77

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDO	Pág.
CUADRO N°1 Se relaciona fácilmente con los otros niños	57
CUADRO N°2 Práctica algunas normas básicas de comportamiento	59
CUADRO N°3 Establece vínculos con los niños de su entorno	60
CUADRO N°4 Identifica emociones de los niños de su entorno	61
CUADRO N°5 Demuestra interés en colaborar en actividades	62
CUADRO N°6 Participa en juegos grupales propuestos	63
CUADRO N°7 Amplía su campo de interacción con otros niños	64
CUADRO N°8 Diferencia por los nombres a los demás niños	65
CUADRO N°9 Practican acciones de cortesía cuando se lo recuerdan	66
CUADRO N°10 Muestra agrado o desagrado a situaciones	67
CUADRO N°11 Aprende a comportarse en los grupos	68
CUADRO N°12 Reconoce las emociones de sus compañeros	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDO		Pág.
GRÁFICO N°1	Se relaciona fácilmente con los otros niños	57
GRÁFICO N°2	Práctica algunas normas básicas de comportamiento	59
GRÁFICO N°3	Establece vínculos con los niños de su entorno	60
GRÁFICO N°4	Identifica emociones de los niños de su entorno	61
GRÁFICO N°5	Demuestra interés en colaborar en actividades	62
GRÁFICO N°6	Participa en juegos grupales propuestos	63
GRÁFICO N°7	Amplía su campo de interacción con otros niños	64
GRÁFICO N°8	Diferencia por los nombres a los demás niños	65
GRÁFICO N°9	Practican acciones de cortesía cuando se lo recuerdan	66
GRÁFICO N°10	Muestra agrado o desagrado a situaciones	67
GRÁFICO N°11	Aprende a comportarse en los grupos	68
GRÁFICO N°12	Reconoce las emociones de sus compañeros	69

RESUMEN

Esta investigación se realizó en el Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” donde se pudo observar que los niños son poco tolerantes con sus compañeros, les cuesta asumir normas, afectando las relaciones sociales y también su aprendizaje, por tanto, el objetivo planteado es determinar si el juego influye en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”. Riobamba. 2016. La metodología utilizada para esta investigación es cuasi experimental porque se analizó las variables del juego y la inteligencia interpersonal para establecer la relación que existe, los resultados se compararon. El tipo de estudio está determinado en un período de tiempo en el que se desarrolla, además es transversal porque apunta a un momento y a un tiempo definido. La recolección de datos mediante la técnica de la observación y el instrumento que es la ficha de observación fue aplicada a 30 niños y niñas del centro antes mencionado. Se concluye que la aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla permitió que los niños y niñas se relacionen fácilmente con los otros niños en un alto porcentaje, igualmente en la práctica algunas normas básicas de comportamiento, y el establecer vínculos con los niños de su entorno, mediante las actividades realizadas, aportando al desarrollo la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”. Se recomienda implementar el manual de juegos sensoriales, motrices y sociales para fomentar un desarrollo que incide en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. Periodo 2016

Abstract

This research was carried out in the “Francisco Chiriboga” Good Living Children Center where it was possible to notice that the children are a little tolerant with their mates, it is difficult for them to assume standards, affecting their social relations and also their learning, therefore, the objective proposed is to determine if playing influences the development of the interpersonal intelligence of the children at “Francisco Chiriboga” Good Living Children Center. Riobamba 2016. The methodology used for this research is quasi experimental because the variables of playing and the interpersonal intelligence were analyzed in order to establish the existing relationship, and the results were compared. The type of study is determined in a period of time in which it takes place; in addition, it is transversal because it aims to a moment and a definite time. The collection of data using the observation technique and the instrument that is the observation sheet was applied to 30 children from the aforementioned center. It is concluded that the application of the playing manual through playful sensory activities allowed children to easily relate to other children in a high percentage, in the same way some basic standards of behavior, and to establish links with children of their environment, through the activities carried out, contributing to the development of interpersonal intelligence in the children at the “Francisco Chiriboga” Good Living Children Center. It is recommended to implement the manual of sensory, motor and social games in order to foster a development that affects the development of interpersonal intelligence in the children at the “Francisco Chiriboga” Good Living Children Center. Riobamba. 2016 period.



Reviewed by: Armas, Geovanny

Language Center Teacher



INTRODUCCIÓN

Esta tesis ayudó a los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” a observar como el juego aporta al desarrollo de la inteligencia interpersonal, debido a que esta nos permite entender a los demás y se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.

En el Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” se ve limitada la práctica de juegos que permitan a los niños desarrollar su inteligencia interpersonal, es verdad que se realizan juegos, pero se los hace empíricamente y no con un objetivo en común, estos juegos solo se los realiza para que los niños se diviertan y entretengan, pero sin ningún aprendizaje. Pues no se conoce con certeza de los juegos que se aplican, cuál de ellos nos ayudan a desarrollar en los niños su inteligencia interpersonal y que aprendan divirtiéndose pero que este juego encierre un mensaje de aprendizaje, por lo tanto, se basa en el juego para el niño y la niña, es un proceso de aprendizaje en el que se expresan y aprenden mediante actividades de ejercitación, influenciando en su desarrollo físico, emocional, relación con los demás compañeros, etc.

A continuación, se describe los capítulos en forma ordenada:

En el Capítulo I está descrito el Marco Teórico, donde están la fundamentación epistemológica, filosófica, pedagógica, psicológica y legal que permitieron fortalecer la investigación considerando diversos autores; se consideró el fundamento teórico considerando algunas fuentes bibliográficas y temas relacionados con las dos variables de investigación.

En el Capítulo II está la metodología donde se considera el diseño y el tipo de investigación que corresponde este trabajo, posteriormente se encuentra los métodos, técnicas y los instrumentos que facilitaron la recolección de la información y permitieron la comprobación de las hipótesis; la población y muestra con la que se trabajó como los recursos que facilitaron su realización y las técnicas de procesamiento de los datos.

En el Capítulo III Lineamientos Alternativos, en este capítulo se plantea actividades para presentar a los educadores un manual con actividades que fomenten el desarrollo

de la inteligencia interpersonal a través del juego, se describe los contenidos, el cuadro de operatividad.

El Capítulo IV Exposición y Discusión de resultados, presenta los cuadros comparativos, se expone los datos observados al aplicar la ficha de observación con los niños y niñas antes y después de la aplicación del manual.

El Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones, se define los resultados principales alcanzados, donde se justifica la validez de las diferentes actividades que favorecieron el desarrollo de la inteligencia interpersonal, evaluadas mediante indicadores basados en el currículo de educación inicial.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Se ha realizado la investigación bibliográfica de algunos trabajos de la Universidad Nacional de Chimborazo, que están relacionados con las dos variables de estudio.

La actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de inicial 2 del Centro de Educación Inicial (Caritas Alegres) de la Parroquia Augusto N. Martínez, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, período académico 2014 – 2015.

Autora: Pérez López Ligia Mercedes, Guadalupe Miguel.

Directora de Tesis: Msc. Miguel Guadalupe P.

Conclusión: Se define que las actividades lúdicas llevadas a cabo con el objeto de obtener aprendizajes más significativos contribuyen directamente en la obtención de logros relacionados con el desarrollo de la inteligencia interpersonal, necesaria para su involucramiento social, desempeño autentico y una educación más liberadora. Los docentes realizan un conjunto de actividades lúdicas que buscan el mejoramiento de su motricidad y lateralidad, caracterizándose por ser darse de manera individual donde el niño realiza sus actividades independientemente de los demás y colectivas cuando todos realizan la misma sin una directa interacción entre los niños y niñas. El desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños está limitado por un carente conjunto de actividades tendientes a interactuar entre ellos de manera pasiva limitando la generación de relaciones de amistad y confianza entre ellos. Se requiere elaborar una guía que agrupen distintas técnicas de estudio destinadas a los niños y niñas logrando el mejoramiento de los procesos de capacitación de contenidos esenciales que forman parte de su identidad.

La inteligencia interpersonal en el desarrollo de la expresión corporal de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa San Juan, de la parroquia San Juan, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015.

Autoras: Nono Mullo María Lucrecia.

Director de Tesis: Msc. Tatiana Fonseca Morán.

Mediante la aplicación de los instrumentos de investigación se pudo evidenciar que los niños y niñas tienen problemas para controlar sus impulsos y su propio cuerpo, demostrando que el 83% logró dominar sus sentimientos y emociones, los niños controlaron adecuadamente sus emociones y ejercieron dominio de su cuerpo. El nivel de Inteligencia Interpersonal en los niños niñas fue muy bueno, debido a que el 83 % mejoró cuando algo le molesta, controla sus impulsos y su cuerpo, cuando no consigue diferenciar su mano derecha o su mano izquierda ,se irritan con los demás, cuando se riñe demuestra su enojo con movimientos corporales, cuando su maestra le pregunta algo aunque no sepa la respuesta alza la mano ,en ocasiones se resiste tercamente a obedecer ,se expresa con fuerza ,para conseguir algo con su movimiento de cuerpo ,pide permiso ,demuestra felicidad con gestos cuando ayuda a su maestra, asume el rol encomendado con facilidad.

1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

1.2.1 Fundamentación Filosófica.

(Ponce, 2011), manifiesta que:

“El juego es el acto del alma, el acto de la infancia por excelencia”.

El juego es considerado como una actividad que es la esencia de la infancia, el juego es vital ya que permite un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El juego permite relacionarse con todos los participantes durante esta actividad que es libre y espontánea, permitiéndole al niño aprender a expresar y canalizar sus emociones de tal manera que fortalezca las relaciones con los otros niños, y a detectar como se sienten los demás, ayudarles a expresar, regular, y a favorecer la comunicación entre sí, desarrollar la empatía, a que desde pequeños hagan amigos, y entiendan sus propias emociones y las de sus compañeritos.

El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica

El conocimiento es fundamental en el ser humano “Existe un profundo y muy demarcado interés por el desarrollo de las actividades interpersonales como un camino de conocimiento y elemento primordial para el desarrollo de pensamientos creativos” (Plata, 2013).

Como podemos enfocarnos el producto final será siempre el desarrollo creativo como fuente de conocimientos, lo cual ha logrado que los investigadores y críticos de la educación, mantengan un duradero diálogo al respecto, siempre con la finalidad de encontrar aplicaciones útiles con la contribución de la inteligencia interpersonal que a todos nos caracteriza, constituyéndose en un reto el de proyectarse con el saber sobre los contenidos a enseñar. Y de esta manera conocer y generar un conjunto de conocimientos con la colaboración de todos los estudiantes mediante la interrelación y la socialización que son apoyo fundamental para la libre creatividad, y también el niño aprende a trascender con lo que dice y hace.

"El juego y la creación del juego deben verse como un fenómeno único, y, de hecho, es verosímil en lo subjetivo decir que la secuencia sólo es realmente jugable en la medida en que conserva elementos creativos e inesperados. Si la secuencia es totalmente conocida, es un ritual, aunque aun así quizá sea conformadora de carácter” (Plata, 2013)

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje.

1.2.3. Fundamentación Psicológica

(Vigotsky, 1995), considera que:

"El origen del desarrollo del juego se encuentra en las relaciones sociales del niño con el mundo”. Es en este momento en que el niño a través del juego intercambia con sus compañeros, sus opiniones, sus sentimientos, actitudes y este mayor contacto con otros

niños les da la oportunidad de aprender a ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuando ceder y cuándo permanecer firme; por tanto, el jugar es una estrategia donde el niño realiza actividades de integración social ayudándoles a desarrollar la empatía y las habilidades sociales que son puntos importantes que le servirán a lo largo de toda su vida.

El acto de jugar en los primeros años de vida representa una importante fuente de estímulo, fundamental para cada etapa del proceso de desarrollo. La comunicación entre adultos y bebés se da a través del juego, de esta forma es que el niño caracterizará la estructura de asimilación funcional; el juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

1.2.4. Fundamentación Pedagógica

En función de lo expuesto, y como lo señala el informe de la (UNESCO, 2008) afirma:

“La educación tiene que ser considerada como una experiencia social, en la que el niño va conociéndose, enriqueciendo sus relaciones con los demás, adquiriendo las bases de los conocimientos teóricos y prácticos las cuales se establecen desde el período de la primera infancia, por lo que involucra no sólo a las instituciones formales sino también a las familias y a la comunidad en la que el individuo se inserta.

La educación primordialmente es considerada como una experiencia social en la que el niño experimenta y aprende sobre conocerse a sí mismo, y se enriquece cuando interactúa con los demás aprendiendo reglas, principios de cómo debe ser su actuar siempre en el marco del respeto y como le gustaría ser tratado por los demás, asimilando bases de conocimientos teóricos y prácticos que involucra su participación activa en el aprendizaje, pero aprende divirtiéndose.

El niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc. (UNESCO, 2008)

Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño a futuro le será útil dicho de otra forma el niño debe estar constantemente en actividad para lograr su desarrollo integral y en el futuro llegar a ser un adulto que ha desarrollado sus capacidades y lucha

por lo que quiere. Por lo tanto, el juego cumple un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida de los niños sobretodo en su vida educativa pero más en su educación inicial ya que es la etapa donde más aprende y de la que depende para el resto de su vida.

1.2.5 Fundamentación Legal

FUNDAMENTACIÓN LEGAL EDUCACIÓN INICIAL

En los primeros años de vida se desarrolla el 75% del cerebro humano constituyéndose así una etapa primordial para la estimulación y desarrollo de habilidades cognitivas, por esta razón la educación inicial es considerada como política de estado.

En la Constitución del Ecuador, en su Art. 44 se expone “...las niñas, niños y adolescentes, tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad”, en este artículo se enfoca a la formación personal, logrando que el individuo sea libre y exprese sus emociones, sentimientos y las comporta con sus compañeros interactuando a través de la actividad más divertida y sin imposiciones como son los diferentes juegos.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR

En la Constitución de la República del Ecuador 2008, sección quinta, Artículo 45, manifiesta que:

“La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

En la Constitución de la República del Ecuador consagra los derechos de la educación para los niños y niñas, se puede ver que a la educación se le da mucha importancia principalmente considerando el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Este código en sus principios generales, parte I, señala lo siguiente:

"El presente código tiene como objeto garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que se encuentren en el territorio nacional el ejercicio y el disfrute pleno y efectivo de sus derechos fundamentales. Para tales fines, este código define y establece la protección integral de estos derechos regulando el papel y la relación del Estado, la sociedad, las familias y los individuos con los sujetos desde su nacimiento hasta cumplir los 18 años de edad".

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

En el Artículo 8 manifiesta que:

"El criterio que orientara a la educación que el estado y sus organismos descentralizados impartan, así como toda la educación primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica que los particulares impartan-, se basara en los resultados del progreso científico, luchara contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios".

En el Artículo 9 manifiesta que:

"Además de impartir la educación preescolar, la primaria y la secundaria, el estado promoverá y atenderá -directamente, mediante sus organismos descentralizados, a través de apoyos financieros, o bien, por cualquier otro medio, todos los tipos y modalidades educativos, incluida la educación superior, necesarios para el desarrollo de la nación, apoyará la investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y la difusión de la cultura nacional y universal.

PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOCIAL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL

El MIES trabaja para precautelar el desarrollo de los ciudadanos desde su nacimiento y durante el ciclo de vida, en especial con la población de atención prioritaria. Entre las acciones más destacadas están: Servicios de Desarrollo infantil en sus dos modalidades, una corresponde a los Centros Infantiles de Buen Vivir (CIBV) y la otra modalidad corresponde a la Atención Domiciliaria No Institucionalizada denominada Creciendo con Nuestros Hijos (CNH); estos servicios atienden a niños y niñas de 0 a 36 meses de

edad, priorizando a la población infantil en condiciones de pobreza y/o vulnerabilidad y beneficiarios del bono de desarrollo humano.

1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1. Juego

El juego es un medio de expresión, de conocimiento y de socialización considerado como un regulador y compensador de la afectividad y un instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Las personas cuando juegan lo hacen por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad y fundamentalmente una expresión de vida. Esta actividad esencial de los niños/as, desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Es utilizado como medio para conseguir otros fines: educativos, instructivos, en la adaptación que utilizan las asignaturas cuando se quiere que el aprendizaje sea divertido; pero también está el juego como valor educativo en sí mismo, éste es formativo y se convierte en objetivo dentro de una óptica de cooperación.

1.3.2. La importancia del juego

Los niños/as no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total, por medio del estímulo de sus sentidos, que es de importancia vital para su futura vida física y espiritual. El tacto, la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen simultáneamente en el devenir evolutivo del hombre y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

1.3.3. Características del juego

Es un recurso creador, tanto en el sentido físico, desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño/a.
- El juego tiene además un valor substitutivo, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño/a y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño/a descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

El juego reduce el estrés infantil y los problemas de comportamiento, a la vez amplía la cantidad de vocabulario que va a manejar el niño/a a los 5 años de edad, se lo considera como un ente motivador para ir al colegio. De acuerdo con el autor el educador infantil es un facilitador para la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los infantes, les ayuden a aprender y a desarrollarse de una manera más integral y humana, logros que se verán reflejados en la buena convivencia del niño/a con sus pares. No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo ya que, los niños/as

aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados con contenidos apropiados.

1.3.4. Clasificación de los juegos

1.3.4.1 Juegos Sensoriales

Los Juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos del niño o niña, son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Es un tema que no puede abordarse desde un solo enfoque o disciplina, puesto que en el intervienen una diversidad de aspectos y complejidades. Hablar de juegos sensoriales implica definir necesariamente que es el juego. Por otro lado, es importante manifestar que el juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde todo se aprende, es considerado como un fenómeno inherente al hombre. Por ello, las posibilidades de aprendizaje cognitivo, lingüístico, motor etc., están vinculados a los nuevos contextos que presenta la educación.

El juego es considerado como una actividad importante en la vida del ser humano, dado a las distintas manifestaciones que este pueda desarrollar siendo así:

El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma. El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar e incluso a ser el mismo (Russel, 1985).

Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga (Buhler, 1934).

Es innegable que los niños juegan porque les gusta hacerlo, gozan con todas las

experiencias físicas y emocionales del juego. Podemos aumentar el rango de ambas clases de experiencia proporcionando materiales o ideas, pero parece más conveniente ofrecerles de menos y no de más, ya que los niños son capaces de encontrar objetos e inventar juegos con mucha facilidad y, por sobre todo, disfrutar en hacerlo (Winnicott, 1982).

El juego sensorial es una actividad alegre, divertida que contribuye al desarrollo de los sentidos para potenciar habilidades, creatividad como también cognitivo y formativo sin olvidar nunca su faceta de diversión. Desde la perspectiva de esta investigación se puede afirmar que el juego sensorial sirve como una herramienta para promover la formación de individuos integrales con las competencias necesarias para aprender lúdicamente. El juego en su expresión más amplia (formativa, recreativa) brinda a los niños la posibilidad de analizar, interpretar, crear y reflexionar sobre el entorno al cual pertenece es un factor determinante para potenciar su crecimiento y desarrollo personal.

1.3.4.2. Características del juego sensorial

Si nos adentráramos en las características del juego sensorial con algunas referencias propuestas por varios docentes se intentará dar una visión descriptiva e integradora analizando concordancias y divergencias que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, así tenemos las siguientes particularidades:

- El juego sensorial es una actividad divertida a la vez, motivadora.
- El juego sensorial es independiente del mundo exterior. Es eminentemente subjetivo.
- El juego sensorial transforma la realidad externa, creando un mundo de posibilidades a través de sus sentidos.
- El juego sensorial es interesado, ya que busca fines exclusivos para favorecer determinados aprendizajes.

El juego sensorial se desarrolla en determinado tiempo y espacio. El juego sensorial crea orden y disciplina (Arráez, 2000).

1.3.4.3. Importancia del juego sensorial

Los juegos sensoriales son de gran importancia ya que producen experiencias sensoriales, ayudan al desarrollo de habilidades cognitivas, y motrices. Son una herramienta de gran ayuda para sí mismos y para la interacción social. Con estos juegos los niños serán partícipes de crear elementos más próximos a la realidad que viven.

1.3.4.4. El juego sensorial en el ámbito escolar

El juego sensorial permite el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, ayudan al mejoramiento emocional, social y pedagógico los cuales son fundamentales en el ámbito escolar y personal de niños y niñas (Ortega, 1992).

1.3.4.5. Habilidades desarrolladas con los juegos sensoriales:

Habilidades intelectuales: los niños desarrollan la imaginación, aprenden a preguntar, a concentrarse, decidir y adivinar.

Habilidades interpersonales: los niños parten de sus conocimientos para poder explicar, además entender, retribuir y ayudar cuando sea necesario.

Habilidades y relación con los otros: el niño aprende a respetar, tiene paciencia, ayuda y apoya al que necesita.

Habilidades físicas: el niño aprende a expresarse, escucha, observa,

Habilidades personales: el niño demuestra alegría, tristeza, enojo, es comprensivo, discreto, entusiasta y sincero (Winnicott, 1982).

1.3.5.6. Criterios Metodológicos del juego sensorial

- Que los juegos sean participativos, que generen la inclusión de los niños.
- Que sean propiamente sensoriales, es decir en ningún caso debemos exigir al niño actividades que requieran esfuerzo. Son juegos tranquilos en los que el niño debe demostrar aspectos relativos a la percepción sensorial, espacial, corporal.
- Que los niños sean partícipes de sus conocimientos, independientemente de sus capacidades y sus limitaciones.

- Que puedan ser aplicables en todos los ámbitos educativos. Que sean fáciles de desarrollar, sencillos y flexibles.
- Que fomenten la integración y la interacción grupal. Que no sean excesivamente competitivos.
- Que gusten a los participantes y que disfruten con la práctica de los mismos.
- Que los propios niños sean capaces de adaptarse a sus características individuales y grupales. Que sean adecuados a la edad del grupo.
- Que en lo posible no haya ganadores ni perdedores.
- Que se puedan adaptar a las características particulares de los alumnos con necesidades especiales.

1.3.4.7 Clasificación de los juegos sensoriales

1.3.4.7.1. Sensoriales visuales

Los juegos sensoriales visuales se pueden clasificar en:

- Juegos de discriminación visual: el niño aprende a seleccionar un estímulo visual entre varios.
- Juegos de agudeza visual: el niño adquiere la capacidad de apreciar detalles mínimos, a mucha distancia.
- Juegos de percepción visual: es la capacidad que tiene el niño de percibir adecuadamente los estímulos visuales, fundamentalmente los colores.
- Juegos de apreciación de tamaños, formas y distancias.
- Juegos de memoria visual: el niño aprende a retener y recordar una serie de objetos.

1.3.4.7.2. Sensoriales auditivos

Los juegos sensoriales auditivos los podemos clasificar en:

- Juegos de discriminación auditiva: el niño selecciona un sonido entre varios.
- Juegos de agudeza auditiva: el niño percibe los sonidos de poca intensidad.
- Juegos de percepción auditiva: el niño es capaz de escuchar un sonido.

- Juegos de apreciación de tono, intensidad y volumen.
- Juegos de memoria auditiva: el niño recuerda una sucesión de sonidos.
- Juegos de orientación por el oído: es la capacidad que tiene el niño de localizar espacialmente un sonido.

1.3.4.7.3. Sensoriales táctiles.

Las actividades lúdicas sensoriales táctiles se pueden clasificar en:

- Juegos de percepción táctil: el niño reconoce mediante el tacto una determinada superficie.
- Juegos de discriminación táctil: el niño adquiere la capacidad de seleccionar una superficie u objeto entre varios.
- Juegos de precisión táctil: el niño diferencia y clasificar objetos y superficies de características táctiles parecidas.
- Juegos de apreciación de tamaños, formas, pesos, tipos de superficies etc.
- Juegos de orientación espacial por el tacto: es la capacidad que tiene el niño de moverse por el espacio a través de estímulos táctiles.

1.3.4.7.4. Juegos sensoriales olfativos

Estos juegos que están distribuidos para el desarrollo y perfeccionamiento del olfato se clasifican en:

- Juegos de percepción olfativa: el niño reconoce mediante el olfato un olor habitual y conocido.
- Juegos de discriminación olfativa: el niño es capaz de diferenciar y seleccionar un determinado olor entre varios.
- Juegos de agudeza olfativa: diferencia y clasifica olores similares.
- Juegos de memoria olfativa: el niño aprende a recordar e identificar una sucesión de dos o más olores.
- Juegos de orientación espacial por el olfato: es la capacidad de moverse por el espacio siguiendo un determinado aroma u olor.

1.3.4.7.5. Juegos sensoriales gustativos

Estos se los ha clasificado de la siguiente manera:

- Juegos de percepción gustativa: el niño reconoce un sabor habitual y conocido.
- Juegos de discriminación gustativa: el niño es capaz de diferenciar y seleccionar un determinado alimento o bebida, entre varios.
- Juegos de agudeza gustativa: el niño aprende a diferenciar y clasificar sabores parecidos.
- Juegos de memoria gustativa: el niño recuerda e identifica una sucesión de dos o más sabores (Escriba & Fernandez, 2002).

1.3.5. Juegos Motrices

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

1.3.5.1. Características motrices de los niños de 2 a 3 años.

En esta etapa infantil las principales características de los niños son:

1. Disminuye la globalidad en el gesto.
2. Perfecciona la ejecución de la carrera dándole fluidez y soltura. Cambia de velocidad y se detiene eficientemente.
3. Sube escaleras alternando los pies sin apoyo ni ayuda.
4. Transporta y arrastra objetos de mayor tamaño, individual y colectivamente.
5. Salta en profundidad desde alturas mayores. Salto horizontal sin impulso y con pies juntos. Intenta utilizar el desplazamiento previo al salto, aunque corta la secuencia del movimiento.

6. Lanza sin control sobre la cabeza o desde abajo, aunque con cierta dirección.
7. Recibe con piernas juntas a un pase justo acercando la pelota al cuerpo.
8. Intenta correr y patear la pelota.
9. Pasa sobre tacos a 20 cm de distancia (Gutiérrez, 1989).

1.3.5.2. Los juegos motrices en los niños de 3 a 4 años

Entre los 3 y 4 años los juegos motrices son variados y de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz infantil. Realiza construcciones de cubos en equilibrio y empieza a tener cierta destreza en la coordinación visomotora jugando a apilar, juntar, encajar, hacer rodar, mostrando además un gran interés por estas actividades. Entre los juegos que más se realizan en estas edades encontramos los juegos de equilibrio con la carretilla o el triciclo, juegos con pelota, juegos de correr, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas. También empieza a dibujar y pintar con un carácter claramente lúdico (Boulch, 1995).

1.3.5.3. Niveles evolutivos de los juegos motrices

El juego motriz se despliega a lo largo de la infancia en tres niveles evolutivos

- Juegos con su propio cuerpo.
- Juegos con su propio cuerpo y los objetos
- Juegos con su propio cuerpo, con objetos y con los otros.

Durante los tres primeros años las actividades lúdicas variadas van a ayudar a adquirir cierta capacidad visomotora (coordinación óculo-manual, que se debe a los efectos conjugados entre la maduración y el ejercicio) y un control preciso de sus músculos (Garaigordobil, 1992).

1.3.5.4. Objetivos de los juegos motrices

1. Coordinación psicomotriz:

- Motricidad gruesa (coordinación dinámica global, equilibrio, respiración, relajación).
- Motricidad fina (coordinación oculo-manual, coordinación oculo-motriz).
- Otros aspectos motores (fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo)

2. Estructuración perceptiva:

- Esquema corporal (conocimiento de las partes del cuerpo, noción de lateralidad, noción del eje central de simetría).
- Percepción espacio-visual: percepción visual, partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto cerrado).
- Percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal).
- Percepción táctil, gustativa, olfativa.
- Organización perceptiva (Cratty, 1982) .

1.3.5.5. ¿Por qué el juego motriz como recurso metodológico?

Los juegos motrices presentan múltiples características beneficiosas que los convierten en un recurso muy a tener en cuenta para cualquier persona que esté vinculada de algún modo al ámbito educativo, recreativo o personal, con niños y niñas. Como ya se ha mencionado, los juegos son algo inherente de la especie humana; y por otro lado, los niños y niñas tienen necesidad de moverse (Dragu, Dobrota, & Ploesteneau, 2011).

Por esta razón puede afirmarse que los juegos motrices son una actividad natural y que satisface la demanda de movimiento de los más pequeños. En este sentido, declaran que los juegos favorecen el desarrollo del sistema nervioso, estimulan los procesos metabólicos y además mejoran las funciones de los sistemas circulatorio y respiratorio; de forma que puede afirmarse que contribuyen al desarrollo de todo el cuerpo (Dragu, Dobrota, & Ploesteneau, 2011). Pero los juegos motrices no solo resultan beneficiosos en lo referente al apartado físico de las personas, sino que también presentan múltiples aspectos positivos a nivel psicológico e incluso el nivel social (Toro & Zarco, 1998).

Y es que como exponen el juego motriz otorga la posibilidad de establecer un marco ideal que posibilita que todos los jugadores se relacionen a la vez que genera un clima en el que destacan las emociones positivas. Siguiendo esta misma línea también destacan esta característica de los juegos determinando que reúnen las circunstancias óptimas que permiten desarrollar tanto las habilidades motrices básicas como las

habilidades cognitivas y la personalidad (Gil, 2014). Y es que este tipo de actividad se convierte, en muchas ocasiones, en parte de lo que es el jugador e incluso afecta a aquello en lo que el jugador se convertirá en un futuro, es decir, tiene consecuencias en el desarrollo global de la persona en todos sus sentidos. Que los juegos ejercen una gran influencia en el desarrollo integral de la persona es algo que también permiten vivir y revivir determinadas situaciones además de favorecer que los jugadores puedan inventar y crear, y gracias a ello múltiples aspectos personales verán favorecido su desarrollo

1.3.6. Juegos Sociales

Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos (Aisanuk, 2001).

Un juego social es un juego que se practica entre dos o más niños, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular. Los juegos sociales se oponen a aquellos que pueden practicarse en soledad, o sea a aquellos en los que hay un único jugador en competencia, como por ejemplo el solitario de cartas, el rompecabezas, el crucigrama (o juego de palabras).

1.3.6.1. El juego social y la comunicación de los niños.

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño.

Saltar la cuerda solo en la obscuridad de un sótano de casa, es una actividad sensoriomotora solitaria; saltar la cuerda en el patio con otros, aguardando turnos para saltar y cantando, es una actividad cooperativa o social. El desarrollo de las habilidades motoras debe mucho al juego sensoriomotor; y el desarrollo cognoscitivo al juego imaginativo. Por la misma razón, algunas de las raíces de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños se encuentran en el juego social (Schwarz, 2000).

1.3.6.2. La interacción y socialización del niño

El juego social promueve gran cantidad y variedad de relaciones entre los jugadores. Progresivamente se va otorgando sentido a las actuaciones de los demás, a partir del conocimiento de las propias emociones. El juego representa una experiencia de socialización importante porque en él se dan los conflictos asociados a los grupos humanos y se aprenden las habilidades sociales para gestionarlos. La experiencia de pertenencia a un grupo de iguales se da por primera vez en la escuela, donde se establece una relación y un contexto comunicativo muy diferente al familiar, que favorece:

- Un conocimiento de los demás y de sí mismo en relación con los otros.
- Un conocimiento de las reglas morales que rigen los contextos
- Un conocimiento de los tipos de relaciones desde un punto de vista convencional

El juego infantil constituye la acción en la que el niño o la niña satisfacen su necesidad de aprender. Esto no quiere decir que el juego acompañe a la acción de aprender y que ambas sean dos realidades paralelas o interrelacionadas, significa que juego y aprendizaje forman un todo indisoluble. Los niños y niñas tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo. La necesidad de aprender se satisface con el placer que proporcionan las actividades de descubrimiento, así las tensiones producidas en la realización de la propia actividad y la vivencia lúdica se retroalimentan implicando el desarrollo de los aspectos físicos y emotivos del niño.

Resulta imposible separar los ámbitos de la personalidad y del conocimiento durante el juego porque el sujeto se implica en su realización de una manera plena. Prueba de ello la encontramos en el ensimismamiento y el deleite que se observa en determinados momentos cuando el niño o la niña juegan solos o juegan en grupo. El resultado esperado en la maduración es conseguir un equilibrio entre las diversas facetas o ámbitos de la personalidad humana, y a la educación le corresponde la intervención para el desarrollo de las capacidades en cada uno de los ámbitos (Palacios, 2005).

1.3.7. Juegos Intelectuales

Los juegos intelectuales son juegos de la mente, juegos con la mente y juegos para la mente. No se trata solo de ejercicios mentales; se trata también de impulsar la capacidad de tomar decisiones y crear soluciones no convencionales en situaciones difíciles. Además de situaciones de juego, hablamos de situaciones de la vida: nuestra vida es un juego y la mejor manera de aprender es jugar al máximo.

1.3.7.1. Juegos Colectivos

Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia como por ejemplo el deporte (Aisanuk, 2001).

1.3.7.2. Juegos teatrales

Es un proceso de aprendizaje y sirve como medio de comunicación para expresar fantasías inconscientes, explorar la imaginación y rescatarla, encontrando recursos valiosos en la expresión y la comunicación (Aisanuk, 2001).

1.3.8. Otras clasificaciones del juego

Los juegos pueden ser clasificados en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

1. Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior. Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. Los juegos manipulativos, los de imitación,

la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

2. Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado. Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego. En todos ellos los educadores tienen un papel de, -enseñar- y de – dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos. Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

3. Juego según el número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que, aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego (Aisanuk, 2001).

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social. Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros. En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

Juegos según la actividad que promueve en el niño

El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo (Palacios, 2005).

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas - rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Según el momento en que se encuentra el grupo: Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil, aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa. La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo.

1.3.9. Beneficios del Juego

Se sabe que el juego del niño/a crea una base para el aprendizaje y el éxito académico. A través de este, el pequeño aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano, en resumen, el juego ayuda al niño a encontrar un lugar en el mundo (Schwarz, 2000).

Desarrollo Físico

Otro de los factores por los que algunos padres prefieren apartar o limitar el juego de sus hijos es el afán por protegerlos de todo; sin embargo, el juego activo, con su rudeza y caídas facilita el desarrollo sensomotor del niño/a. Según investigaciones los recreos contribuyen a lograr un mejor rendimiento académico de los párvulos.

Aspecto Académico

Existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura, escritura; provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños/as al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la solución problemas.

Vivir en Sociedad

Las investigaciones sugieren que el juego imaginativo está relacionado con el aumento de la cooperación, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobretodo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional.

Apoyándose en evidencia científica que corroboran los grandes logros alcanzados a través de esta importante actividad. Para que una actividad pueda ser catalogada como juego, debe causar placer espontáneamente, incitando a una participación activa con algún elemento de imaginación. Por añadidura el juego tiene un efecto positivo, flexible, que deja contentas a las personas no solamente es deseable que los niños salgan a jugar, que tengan tiempo no estructurado, sino que igualmente importante es estimularlos a través del juego guiado. Existiendo en otros países una política respecto al juego como estrategia educativa. En Japón, por ejemplo, el ministerio de educación recomienda expresamente jugar con los niños en el área preescolar. Los profesores son instruidos para actuar simplemente observándolos y guiándolos hacia ciertos objetivos.

1.3.10. El juego como aprendizaje y enseñanza

Educar a los niños/as a través del juego se ha de considerar profundamente en las instituciones educativas. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos y una experiencia placentera para el maestro y su alumno. Al estudiar la historia del juego se demuestra la fusión de la actividad lúdica de la infancia en los aspectos: biológicos, culturales, educativas. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, lo llevan en su interior. Se observa que el niño/a, aunque tengan compañeros de juegos reales, puede albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro verlos hablar en tonos distintos de voz y

tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando. La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño. De acuerdo con el autor el niño/a conoce el mundo que le rodea explorándolo y si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos, los padres deben ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes interrogantes (Decroly, 2010).

El infante, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel, y si imita, se debe mostrar cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

La imaginación que se puede desarrollar y educar por medio del juego es la misma que el día de mañana permitirá al adulto proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, es decir su profesión.

Las experiencias logradas con el juego permiten aprende con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias, ya que ellos no tienen las facilidades de aprender que poseen los adultos. Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo/a.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores (Decroly, 2010).

La actividad lúdica ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños/as, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud donde los niños aprenden las cualidades de las cosas; ve como el papel se deshace en el agua, como el carbón ensucia, como piedras son más duras que el pan, que el fuego quema. Es claro que un juego educativo que se utilice, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño/a sabe bien lo que le gusta y lo

que no le gusta. El juego le permite pensar en acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

1.3.11. Inteligencia

La palabra inteligencia procede del latín (inter-entre y eligere-elegir) y se puede definir como la capacidad del cerebro de elegir la mejor opción para resolver problemas y dificultades.

En sentido amplio la inteligencia es la capacidad de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas y emitir juicios; no es una capacidad neurológica aislada porque no puede desarrollarse fuera de un contexto o ambiente, permite:

- Resolver problemas cotidianos
- Generar nuevos problemas
- Crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural

El ser humano no sería inteligente si carecería de lengua, la herencia cultural, las creencias, la escritura, las ideologías, los métodos intelectuales y otros medios que le aporten a su ambiente. (Levi, 2003).

Sustentadas en lo escrito por el autor la inteligencia es la capacidad que tiene el cerebro para comprender las cosas, elegir entre varias opciones la mejor para resolver un problema o dificultad creando productos valiosos para el contexto cultural y comunitario en el que se desenvuelve.

Los niños y las niñas utilizan su inteligencia para resolver problemas y después se establecen estrategias orientadas, no tanto en los procesos, sino a la forma como opera la mente del pequeño o pequeña con el contenido de su entorno (Kuethe, 2011).

Coincidiendo con el autor, las estrategias de enseñanza se concretan en una serie de actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus necesidades y características individuales. Los recursos disponibles que son objeto de estudio,

determinan el uso de metodologías idóneas en marcos organizativos concretos que proveen a los alumnos de los oportunos sistemas de información, motivación y orientación para llegar a la solución de los diferentes problemas planteados en la vida diaria.

1.3.11.1 La Inteligencia Interpersonal

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, de voz, los gestos, posturas y la habilidad para responder a dichas acciones de manera práctica; propiciar, negociar, escuchar, ocuparse de la resolución de un conflicto, persuadir, formar equipos. (Hernández, 2012) en este sentido añade que: “Se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.”

Por lo tanto, es importante rescatar de esta definición la capacidad que es un término que involucra a todos los seres humanos y en especial a los niños quienes están en la capacidad de desarrollar muchas cualidades y en especial su inteligencia interpersonal por encontrarse en una edad en la cual se va formando su personalidad, y partiendo de la afirmación que es una capacidad y si es así esta puede desarrollarse en todo ser humano. Howard Gardner (1994) enfatiza que la inteligencia interpersonal es: “la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos”

En esta definición se incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Se encuentra presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen en especial los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares, mayores, y que entienden al compañero.

Los resultados de las investigaciones realizadas demuestran que, los lóbulos frontales del cerebro tienen una función relevante en la interacción social. La inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional y juntas determinan la capacidad de desarrollar el equilibrio y el apego emocional. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los

alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores. Es la inteligencia social. Las personas con este tipo de inteligencia saben comunicarse de manera eficiente, prefieren estar en grupo que solos. Entienden los mensajes verbales y no verbales. Generalmente son líderes.

1.3.12 Características de la inteligencia interpersonal

Los niños suelen demostrar interés por sus experiencias internas y obtienen grandes beneficios cuando participan de diversas actividades intrapersonales. Estas actividades incluyen los enfoques para el aprendizaje independiente y autodirigido, las oportunidades para utilizar la imaginación y la posibilidad de disponer de momentos tranquilos y lugares privados donde trabajar y reflexionar. La siguiente lista proporciona algunos indicadores de esta compleja inteligencia. Es probable que una persona con una inteligencia intrapersonal bien desarrollada presente algunas de las siguientes características.

- 1.- Las personas que la desarrollan entienden a las personas que las rodean brindándoles toda clase de apoyo.
- 2.- Son personas que lideran al grupo por su manera de ser y actuar. Saben que hacer y convencen al conglomerado actuar de la forma como ellos creen y consideran.
- 3.- Son muy comunicativos por su facilidad de palabra pueden llegar a establecer conversaciones con un sin número de sujetos haciendo amistad con ellos.
- 4.- Son sujetos que les gusta resolver conflictos y saben la manera de hacerlo, la facilidad con la que cuentan les hace ver como personas proactivas.
- 5.- Les gusta tener muchos amigos y los conservan sin que ni uno ni otro vea alguna diferenciación en su trato.
6. Gusta hablar con toda la gente que se encuentra dentro de su contexto social.

7.- Además le gusta estar siempre rodeado de personas con quienes tiene múltiples conversaciones y ve en él una persona en quien pueden confiar.

8.- Aprende mejor: Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando (Nicholson, 1998).

1.3.13. Componentes de la Inteligencia Interpersonal

La inteligencia interpersonal está compuesta por varios factores:

La empatía. Es la capacidad para ponerse en el lugar de otra persona viviendo sus emociones como si fuesen propias.

El liderazgo. Es la habilidad para tomar decisiones que afectan a un grupo de personas y que sean asumidas y respetadas por el grupo.

Las habilidades sociales. La escucha, el respeto, la selección de temas adecuados de diálogo, la asertividad son elementos fundamentales de cara al desarrollo de este tipo de inteligencia.

La apertura. Es la capacidad para comprender el pensamiento de otra persona, dejando momentáneamente de lado, las propias convicciones.



1.3.8.4. La Inteligencia Personal desarrolla en los niños

- Capacidad para comprender a los demás, reconocer y percibir sus motivaciones, sentimientos, estados de ánimo e intenciones, respondiendo de manera adecuada.
- Habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica, ej. influenciar a un grupo de personas a seguir una cierta línea de acción (Orejuela, 2010).

1.3.14. Sabías que para desarrollar la inteligencia interpersonal del niño se necesita

- Juegos de mesa.
- Trabajar cooperativamente en grupos.
- Juegos electrónicos diversos.
- Estimular las habilidades de la imaginación, cooperar con otros.
- Pasar tiempo permitiendo que su hijo converse con usted.
- Debates.
- Juegos de imitación de roles.
- Dramatizaciones.
- Estudio de casos.

1.3.15. Inteligencia Interpersonal en Preescolares y Escolares

La inteligencia interpersonal entre los preescolares se manifiesta por la avidez de estar acompañado por chicos de la misma edad y participar en actividades grupales más que individuales. Normalmente los otros niños buscan su compañía por su habilidad en la solución de conflictos y en integrar a diferentes personas en el juego, disfrutan al explicar a los otros niños (Orejuela, 2010).

Actividades para desarrollar la inteligencia Inter Personal.

- Contacto físico
- Juegos en el cuerpo de mamá o papá.
- Contacto con familia, abuelos, primos, mascotas

1.3.16. Relaciones sociales y actividades interpersonales

La empatía es la destreza que nos permite acercarnos a los demás, comprender sus emociones, compartir sus preocupaciones o entender sus comportamientos. Es la clave del éxito de las relaciones interpersonales. Ser empáticos significa saber entender las emociones de quienes tenemos a nuestro alrededor.

Cuando hacemos referencia a la empatía la determinamos como una cualidad de todo ser humano para establecer lazos de amistad o buscar agradar a los demás, pero no son así de fácil, se requiere de habilidades para que las otras personas no se desgañen de cómo es la personalidad de la otra persona a pesar que deberían ser aceptados como son. Los deseos humanos están en la clara intención de interactuar y en ella ponemos todo el esfuerzo porque forma parte de nuestros deseos. Las habilidades y destrezas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal están en nosotros, no podemos encargar a otra persona que lo haga, es una responsabilidad social el integrarnos como forma de alcanzar aprendizajes críticos y en especial creativos, que generen nuevas ideas y que facilite la comprensión de los hechos y acontecimientos, que se comparten en grupo.

En el aula las actividades interpersonales son espacios donde se desarrolla en gran medida la convivencia social y más aún si son niños o jóvenes quienes la desarrollan porque es a estas edades donde las actividades realizadas en grupo se convierten en el centro de su atención y la desean realizar a todo momento.

1.3.17. Indicadores esenciales de una buena relación interpersonal en el aula

(Orejuela, 2010) Enuncia lo siguiente considerando la asertividad, pasividad y necesidades de integración:

Pasividad:

- Demuestra inseguridad al expresarse.
- Demuestra aislamiento al trabajar en grupo.
- Manifiesta sus pensamientos en baja voz.
- Demuestra tolerancia frente a las decisiones que se asumen.

Asertividad:

- Desarrolla capacidades comunicativas en la realización de sus actividades.
- Demuestra respeto a las opiniones de los demás.
- Desarrolla autoconfianza en la realización de sus actividades.
- Demuestra seguridad al expresar sus ideas.
- Desarrolla un adecuado tono y modulación de voz al expresar sus ideas.
- Expresa con facilidad sus sentimientos y emociones con libertad.

Necesidad de relación:

- Busca interactuar con los demás.
- Demuestra aceptación al grupo.
- Expresa su deseo de participar con los demás.
- Busca comunicarse con los demás.

1.3.18 Relaciones interpersonales en el aprendizaje en el aula

La educación es un proceso de relación, ya que implica la transmisión de conocimientos y de valores entre las personas, por ello el tema de las relaciones interpersonales en la escuela ha sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende (Mejía, 2011).

Los procesos que se llevan a cabo dentro del aula son de distintas formas cada uno de los cuales busca alcanzar objetivos diferentes o similares y apegados a un estilo metodológico, así, las relaciones interpersonales constituyen una estrategia de aprendizaje cuyo proceso empieza con la integración de las personas. En este sentido estos fenómenos educativos se dan al interior del aula que forma parte de una institución educativa cuyos esfuerzos están encaminados a que los individuos mejoren sus relaciones interpersonales por lo que en su mayor parte han prestado atención a este escenario donde se involucra el maestro – alumno, alumno y alumno, siendo conocedores de estas relaciones se convierte en fortalezas que se debe aprovechar para generar un interaprendizaje más activo y creativo que socialmente concuerde con las necesidades actuales.

De esta manera es en el aula y fuera de ella que los estudiantes necesitan encontrarse unos con otros y poder trabajar en mutuo beneficio, considerando que es en estos momentos cuando los estudiantes ofrecen todo su contingente, ponen todo su esfuerzo, así el docente buscará aprovechar estos momentos y generar aprendizajes creativos y se presta para estas acciones principalmente las asignaturas que tiene que ver con las Ciencias sociales y el estudio de la sociedad.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

- **No experimental**

Es no experimental porque se realizó sin manipular deliberadamente las variables, se basó fundamentalmente la observación del juego para el desarrollo de la inteligencia interpersonal, y su contexto para analizarlos con claridad.

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

- **Por el propósito**

Descriptiva

Esta investigación es descriptiva, ya que permite el estudio y análisis en el lugar de los hechos como es el Centro de Educación Infantil “Francisco Chiriboga” y se determina con más facilidad la problemática existente a través de la observación, así como dar las posibles soluciones, además se evalúa su incidencia.

Explicativa

Se indica el nivel de relación entre la variable independiente y dependiente para cada hipótesis estableciéndose la causa existente entre la una y dar a conocer el aporte del instrumento didáctico aplicado.

Exploratoria.

Nos ayudó a darnos una visión general, de tipo aproximativo, respecto a la realidad planteada, además me permitió hacer una exploración del tema formular la hipótesis planteada.

Bibliográfica

Porque se recopiló, estructuro, organizo y clasifico la información mediante fuentes bibliográficas como: libros, revistas, folletos, apuntes, documentos científicos, enciclopedias, diccionarios, que permitieron desarrollar las bases teóricas de las variables permitiendo un mejor análisis y enfoque del problema en estudio.

- **Por el lugar**

De Campo

Debido a que se realizó en el lugar de los hechos, como es el Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” y se describirá las variables de la problemática planteadas, con esta información se proyectó la recolección de los datos exactos que se aproximan a la realidad de la investigación aumentando el grado de confiabilidad.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

- **Científico**

En la presente investigación se utilizó en todas las fases del proceso investigativo, el método científico por ser el más general en la relación teoría – práctica en procura de encontrar solución al problema planteado.

- **Inductivo**

Partió de análisis particulares para posteriormente llegar a afirmaciones de carácter general. En la investigación se buscó causas para determinar el déficit en el desarrollo de la inteligencia interpersonal que tienen los niños y niñas.

- **Deductivo**

En el presente trabajo investigativo se utilizó el método deductivo ya que permitió el análisis desde lo más general a lo particular, el desarrollo de habilidades que fortalezcan la inteligencia interpersonal a través de actividades de juego en los niñas y niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”; mediante el desarrollo de esta investigación se pudo llegar a conclusiones sobre la temática planteada y elaborar una propuesta que aporte y contribuya a la solución del problema encontrado con la aplicación de juegos recreativos, que impliquen mucha participación e interacción entre los compañeros.

- **Analítico**

Este método permitió estudiar de forma minuciosa e intensiva cada una de las variables, y la relación existente entre ellas y con el todo. Partiendo de esto este método nos permite conocer más profundo el tema planteado, pudiendo entender, explicar su comportamiento, conocer las causas, consecuencias e impacto de las variables y como se relacionan.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.

2.4.1. Técnicas

Para la recolección de datos se trabajó mediante dos técnicas:

- **Observación:** Mediante esta técnica se analizó el cumplimiento de algunos aspectos debido a una observación individual de los niños, mediante un procedimiento sistematizado y muy controlado, a fin de observar algunos parámetros relacionados con las variables de estudio.

2.4.2. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron fueron los siguientes:

- **Ficha de observación,** estructurada, aplicada de manera directa durante todo el proceso de investigación.

2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.5.1 Población

La población está compuesta por los niños del centro infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga de la ciudad de Riobamba

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
• Niños y niñas	30	100%
TOTAL	30	100%

2.5.2 Muestra

En la presente investigación se ha empleado un Muestreo no probabilístico, por lo tanto, la muestra está constituida de 30 niños y niñas del Centro Infantil.

2.6. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

La información que se obtuvo a través de la ficha de observación que se la procesó mediante un análisis estadístico descriptivo con gráficos y cuadros estadísticos.

A más de ello se aplicó la prueba de hipótesis chi cuadrado a fin de comprobar las hipótesis específicas.

2.7. HIPÓTESIS

2.7.1. Hipótesis General

El diseño y aplicación del manual de juegos desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba, periodo 2016.

2.7.2. Hipótesis Específicas

- La aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba, periodo 2016.
- La aplicación del manual de juegos mediante ejercicios motrices desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba, periodo 2016.
- La aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba, periodo 2016.

2.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

2.8.1. Operacionalización de la hipótesis específica 1

La aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba, periodo 2016.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales	Son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos del niño o niña, producen experiencias sensoriales potencian la creatividad y desarrolla habilidades.	Actividades lúdicas sensoriales	Los conos de colores. Construir torres con bloques El tesoro escondido Juego de las manos El reloj despertador La naturaleza Que objeto se ha ido El tren El arca de Noé Coge la moneda	Técnica: La observación Instrumento: Ficha de Observación
Inteligencia Interpersonal	Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Entender a los demás • Interactuar 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona comprendiendo ideas y sentimientos. • Establece vínculos con sus compañeros. 	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

2.8.2. Operacionalización de la hipótesis específica 2

La aplicación del manual de juegos mediante ejercicios motrices desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba, periodo 2016.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Manual de juegos mediante ejercicios motrices	Es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas, y la actividad motriz.	Ejercicios motrices	El imán Atrapa la pelota o el globo El escondite de objetos La fiesta El caballito Juego al escondite Adivina Inserta en la caja La pelota loca Escuchar el sonido del pito	Técnica: La observación Instrumento: Ficha de Observación
Inteligencia Interpersonal	Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.	Entender a los demás Interactuar	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona comprendiendo ideas y sentimientos. • Establece vínculos con sus compañeros. 	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

2.8.3. Operacionalización de la hipótesis específica 3

La aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. periodo 2016.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Manual de juegos mediante ejercicios Sociales	Es una de las fuerzas socializadoras más grandes cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.	Ejercicios Sociales	El cien pies La caja de sorpresas Ranitas al agua Tempestad El barco El rey manda El naufrago Carrera de parejas La mano ganadora Carrera con balón	Técnica: La observación Instrumento: Ficha de Observación
Inteligencia Interpersonal	Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.	Entender a los demás Interactuar	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona comprendiendo ideas y sentimientos. • Establece vínculos con sus compañeros 	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1. TEMA

Manual de juegos infantiles para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

3.2. PRESENTACIÓN

Este manual permitirá que el juego fomente el desarrollo de la Inteligencia Interpersonal de los Niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”, este manual se basa en que el juego ocupa un lugar muy importante en la vida de los niños. Para Vigotsky el juego es el escenario donde los niños reproducen y recrean los conocimientos que tienen del mundo que los rodea, considerándolo como un factor básico del desarrollo de sus habilidades.

Los juegos mediante actividades lúdicas sensoriales, ejercicios motrices y actividades de interacción social son actividades en cuyo contenido se propicia la creación y el desarrollo de habilidades espaciales y motoras, reafirma hábitos, enseña a los niños a desarrollar a variar sus ideas y se apoyan fundamentalmente en las habilidades que los niños han adquirido en actividades programadas.

3.3. OBJETIVOS

- Implementar juegos sensoriales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016
- Determinar juegos motores para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba.
- Establecer juegos sociales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

3.4. FUNDAMENTACIONES

En el año 2002, se publicó el referente curricular para la Educación Inicial “Volemos Alto: Claves para cambiar el mundo”, en el cual se planteó partir de objetivos generales para que cada institución elabore su propio currículo y logre la concreción a nivel de aula.

El Currículo de Educación Inicial contempla la interculturalidad y presenta nuevas propuestas con criterios de calidad y equidad en igualdad de oportunidades de aprendizaje, a la vez que recoge los elementos sustanciales de las experiencias curriculares (Ministerio de Educación, 2014).

Este referente entregaba matrices de objetivos generales para promover la autonomía curricular, sin embargo, en la práctica, estos objetivos resultaron amplios dado que estaban planteados hasta los 5 años, sin llegar a detallar las particularidades propias de cada etapa de desarrollo en los primeros años de vida.

A partir de este referente, hasta 2007, se elaboraron diferentes propuestas de implementación, dando origen a cinco documentos curriculares¹ formulados por diversas instituciones responsables del servicio en este nivel educativo. A pesar de que estos intentaron mantener los fundamentos del Referente Curricular, basándose en los siete objetivos generales, se observa que se alejaron de la propuesta esencial del Referente, evidenciándose una heterogeneidad de aprendizajes propuestos en cada currículo publicado; cada uno respondía a distintas exigencias y expectativas que podían afectar a la equidad e igualdad de oportunidades de los niños.

Además, este busca el desarrollo de las lenguas, los saberes y conocimientos ancestrales rescatando la memoria colectiva y fortaleciendo identidad cultural, autoestima y autonomía.

Características del diseño curricular

- **Coherencia:** en la elaboración de los diferentes apartados es necesario considerar los fines y los objetivos de la Educación Inicial, sus ideas fundamentales y sus concepciones educativas.
- **Flexibilidad:** la propuesta tiene un carácter orientador que admite diferentes formas de ejecución y la utilización de diversos materiales de apoyo curriculares, que permitan su adaptación a los diferentes contextos nacionales.
- **Integración curricular:** implica mantener equilibrio de los conocimientos curriculares para lograr la formación integral, considerando los ámbitos del sentir, pensar y actuar de los niños en sus procesos de aprendizaje.
- **Progresión:** porque las destrezas descritas en los diferentes años de edad, que abarca esta propuesta, han sido formuladas con secuencialidad y gradación determinando alcanzar diferentes niveles de dificultad.
- **Comunicabilidad:** es indispensable enfatizar en la claridad de los enunciados para facilitar su comprensión y apropiación.

Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje

Eje de desarrollo personal y social

Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares.

Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica.

Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 1 el ámbito de vinculación emocional y social y para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia.

Eje de expresión y comunicación

En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás.

Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.

Para el subnivel Inicial 1 de este eje se derivan los ámbitos de manifestación del lenguaje verbal y no verbal, y exploración del cuerpo y motricidad; para el subnivel Inicial 2, los ámbitos de comprensión y exploración de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad.

Juegos Sensoriales

Los Juegos sensoriales son ejercicios que contribuyen a desarrollar los sentidos de los niños y niñas son importantes porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Juegos Motrices

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Juegos Sociales

Un juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular. Los juegos sociales se oponen a aquellos que pueden practicarse en soledad, o sea a aquellos en los que hay un único jugador en competencia, como por ejemplo el solitario de cartas, el rompecabezas, el crucigrama o juego de palabras.

3.5. CONTENIDOS

BLOQUE 1:

JUEGOS MEDIANTE ACTIVIDADES LÚDICAS SENSORIALES

1. Los conos de colores.
2. Construir torres con bloques
3. El tesoro escondido
4. Juego de las manos
5. El reloj despertador
6. La naturaleza
7. Que objeto se ha ido
8. El tren
9. El arca de Noé
10. Coge la moneda

BLOQUE 2:

JUEGOS MEDIANTE EJERCICIOS MOTRICES

1. El imán
2. Atrapa la pelota o el globo
3. El escondite de objetos
4. La fiesta
5. El caballito
6. Juego al escondite
7. Adivina
8. Inserta en la caja
9. La pelota loca
10. Escuchar el sonido del pito

BLOQUE 3:

JUEGOS MEDIANTE EJERCICIOS SOCIALES

1. El cien pies
2. La caja de sorpresas
3. Ranitas al agua
4. Tempestad
5. El barco
6. El rey manda
7. El naufrago
8. Carrera de parejas
9. La mano ganadora
10. Carrera con balón

3.6. OPERATIVIDAD

CRONOGRAMA DEL PROCESO OPERATIVO

TEMA	SUBTEMA	OBJETIVO	RECURSOS	DURACIÓN
JUEGOS MEDIANTE ACTIVIDADES LÚDICAS SENSORIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los conos de colores. 2. Construir torres con bloques 3. El tesoro escondido 4. Juego de las manos 5. El reloj despertador 6. La naturaleza 7. Que objeto se ha ido 8. El tren 9. El arca de Noé 10. Coge la moneda 	Aplicar el manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Formatos • Hojas • Bloques • Papelotes • Canciones • Monedas • Sogas • Cajas 	6 semanas
JUEGOS MEDIANTE EJERCICIOS MOTRICES	<ol style="list-style-type: none"> 1. El imán 2. Atrapa la pelota o el globo 3. El escondite de objetos 4. La fiesta 5. El caballito 	Aplicar el manual de juegos mediante ejercicios motrices para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Objetos • Papelotes • Canciones 	5 semanas

	6. Juego al escondite 7. Adivina 8. Inserta en la caja 9. La pelota loca 10. Escuchar el sonido del pito	Riobamba. 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Disco • Papel • Pelota • Pito 	
JUEGOS MEDIANTE EJERCICIOS SOCIALES	1. El cien pies 2. La caja de sorpresas 3. Ranitas al agua 4. Tempestad 5. El barco 6. El rey manda 7. El naufrago 8. Carrera de parejas 9. La mano ganadora 10. Carrera con balón	Aplicar el manual de juegos mediante actividades de interacción social par desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Papeletes • Objetos • Carteles • Ramas • Canciones • Sogas • Cajas • Cartones • Balones 	8 semanas

3.7. METODOLOGÍA

Para la fundamentación de este trabajo se utilizó una serie de métodos, técnicas y procesos participativos, a fin de que los resultados esperados sean reales.

3.8. EVALUACIÓN

Para la evaluación se usaron en este manual los indicadores basado en el currículo de educación inicial.

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADOR N°1

Se relaciona fácilmente con los otros niños

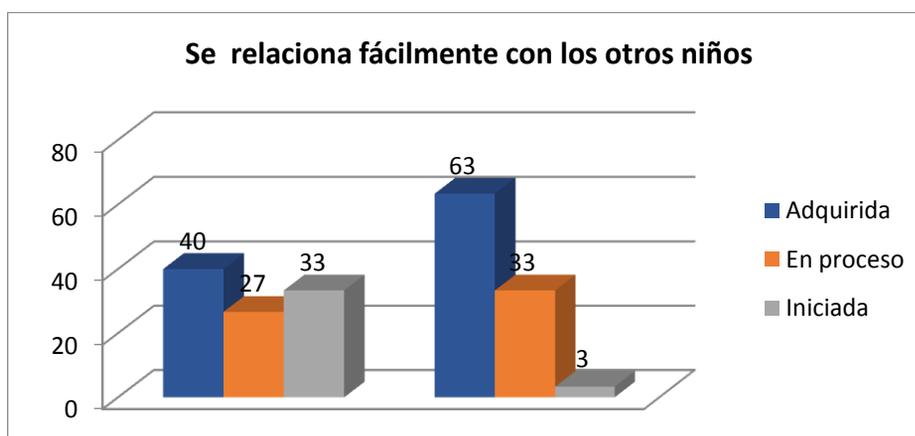
CUADRO N°1

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	%	Frecuencia	Porcentaje
1	Adquirida	12	40	19	63
	En proceso	8	27	10	33
	Iniciada	10	33	1	3
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N° 1



Fuente: Cuadro N°1

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 40% se relaciona fácilmente con los otros niños, éste valor sube a 63%; y el valor de iniciado disminuye de 33% al 3%.

INTERPRETACIÓN

Se observó que la mayoría de actividades implementadas en el manual permitieron que el niño se relaciona fácilmente con otros niños, teniendo de esta manera un desarrollo en el relacionamiento.

INDICADOR N°2

Práctica algunas normas básicas de comportamiento

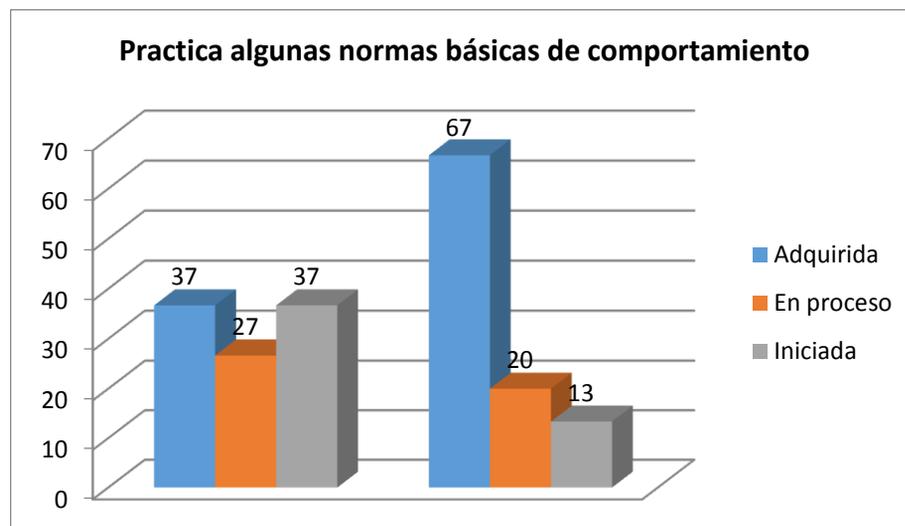
CUADRO N°2

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
2	Adquirida	11	37	20	67
	En proceso	8	27	6	20
	Iniciada	11	37	4	13
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°2



Fuente: Cuadro N°2

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 37% practica algunas normas básicas de comportamiento, este valor sube al 67% en adquirida; se nota que en la opción iniciada disminuye de 37% al 3%.

INTERPRETACIÓN

Se observa una mejora en el comportamiento y la obediencia las diversas reglas del juego o actividad realizada.

INDICADOR N°3

Establece vínculos con los niños de su entorno

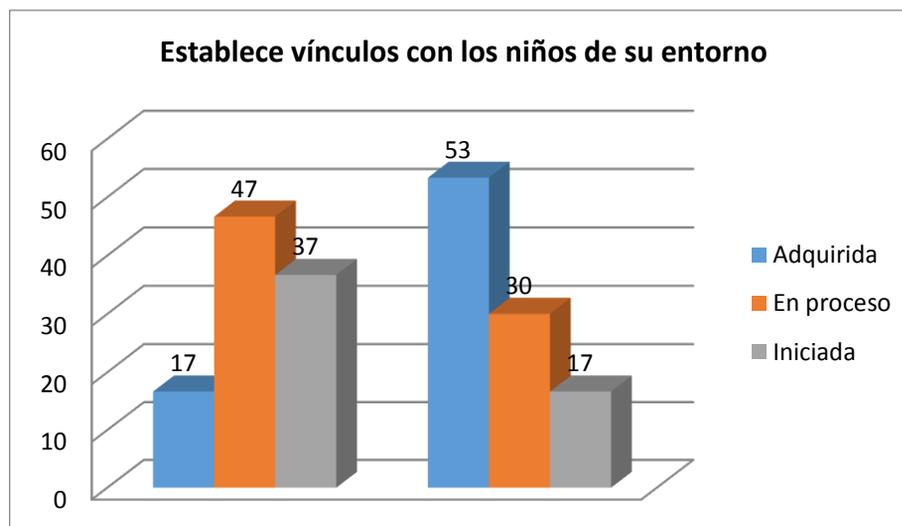
CUADRO N°3

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
3	Adquirida	5	17	16	53
	En proceso	14	47	9	30
	Iniciada	11	37	5	17
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°3



Fuente: Cuadro N°3

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 17% establece vínculos con los niños de su entorno, luego de la aplicación del manual este valor sube al 53% en adquirida; se nota una disminución del 37% al 17% en iniciada.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de niños establece vínculos con los otros niños de su entorno debido a que las actividades implementadas fueron participativas lo cual ayudó mucho.

INDICADOR N°4

Identifica emociones de los niños de su entorno

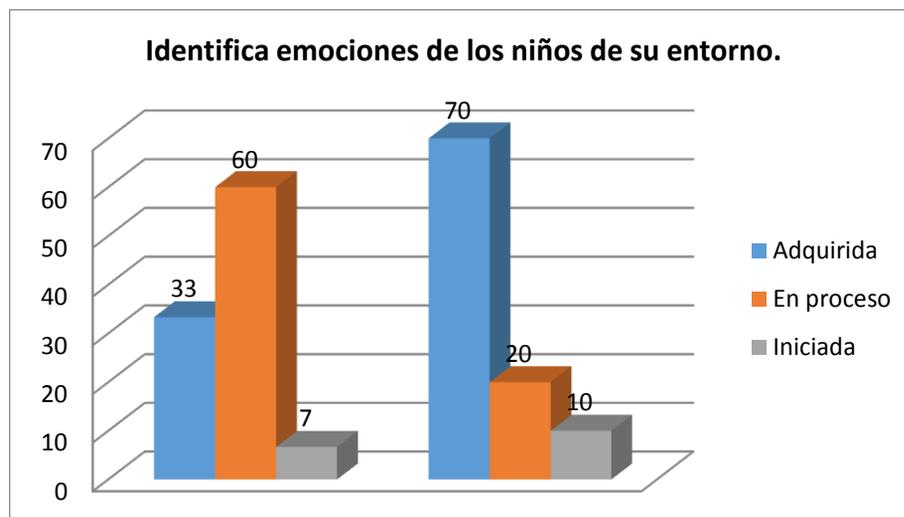
CUADRO N°4

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
4	Adquirida	10	33	21	70
	En proceso	18	60	6	20
	Iniciada	2	7	3	10
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°4



Fuente: Cuadro N°4

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 33% identifica emociones de los niños de su entorno, luego de la aplicación del manual este valor sube al 70% en adquirida.

INTERPRETACIÓN

El niño identifica emociones de los otros niños de su entorno, este parámetro mejoró notablemente debido a que se trabajaron actividades de pareja, de grupo, etc.

INDICADOR N°5

Demuestra interés en colaborar en actividades

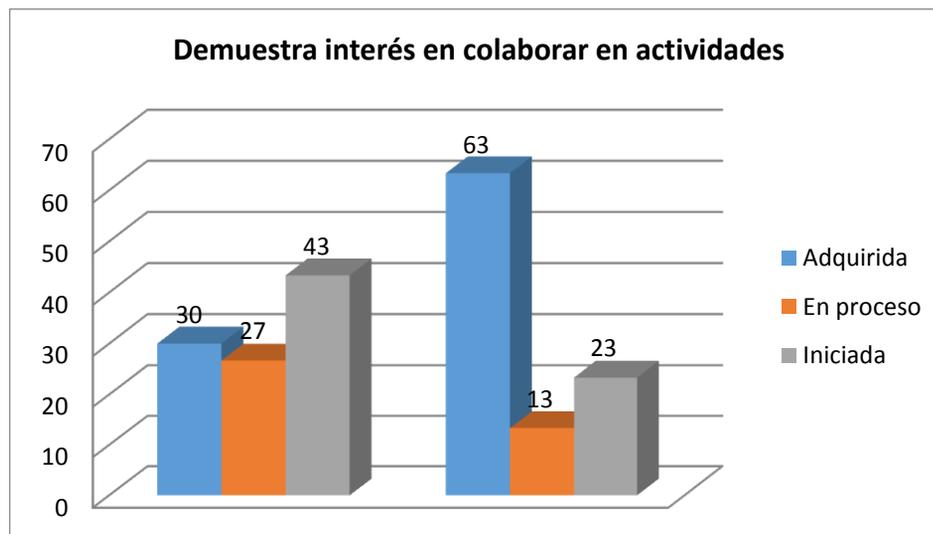
CUADRO N°5

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
5	Adquirida	9	30	19	63
	En proceso	8	27	4	13
	Iniciada	13	43	7	23
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°5



Fuente: Cuadro N°5

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 30% demuestra interés en colaborar en actividades, luego de la aplicación del manual este valor sube a 63% en adquirida; se nota una disminución del 43% al 23%.

INTERPRETACIÓN

Se observó que, al realizar las actividades y juegos, la mayoría de niños demostraron interés en colaborar en los mismos, debido a la interrelación entre los niños y la educadora.

INDICADOR N°6

Participa en juegos grupales propuestos

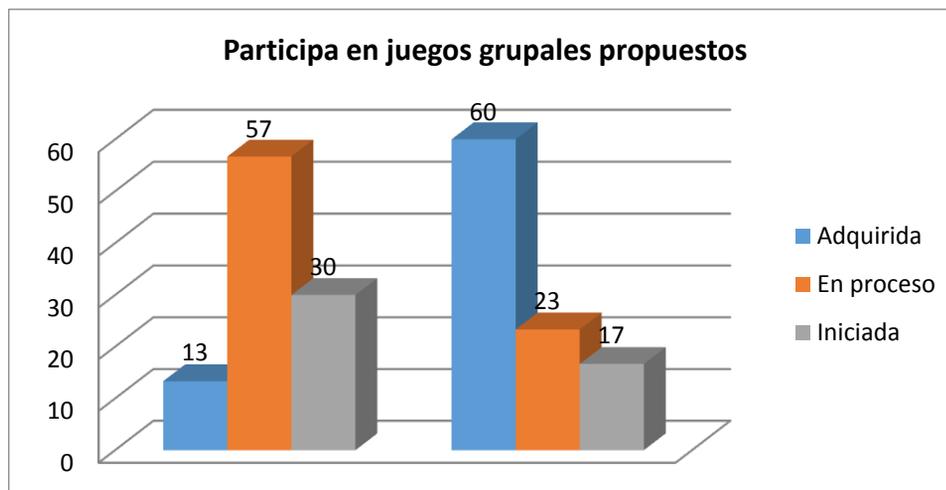
CUADRO N°6

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	4	13	18	60
	A veces	17	57	7	23
	Nunca	9	30	5	17
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°6



Fuente: Cuadro N°6

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 13% participa en juegos grupales propuestos, luego de la aplicación del manual este valor sube al 60% en adquirida; y del 30 al 17%, en iniciada

INTERPRETACIÓN

La mayoría de niños y niñas participa en juegos grupales propuestos por la educadora, debido a que ellos se interesan en esos juegos participativos y motivacionales.

INDICADOR N°7

Amplía su campo de interacción con otros niños

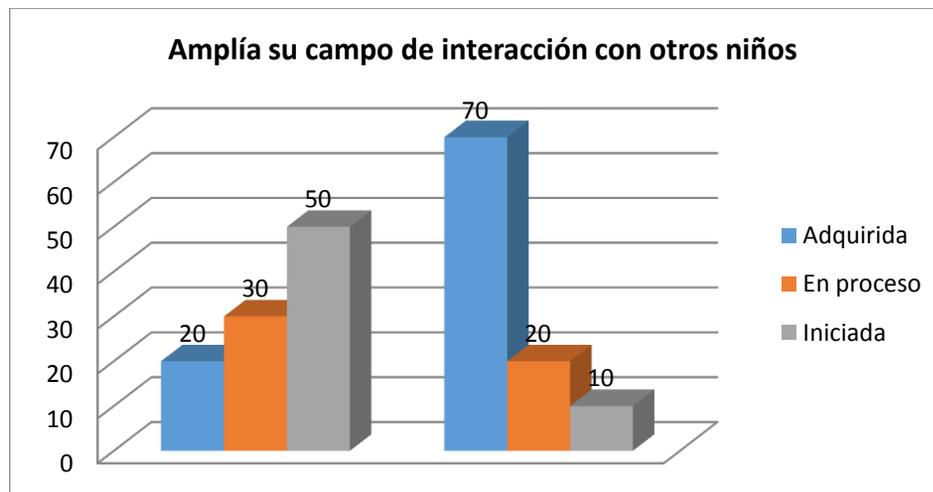
CUADRO N°7

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
7	Adquirida	6	20	21	70
	En proceso	9	30	6	20
	Iniciada	15	50	3	10
	TOTAL	30	100	48	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°7



Fuente: Cuadro N°7

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 20% amplía su campo de interacción con otros niños, luego de la aplicación del manual este valor sube al 70% en la opción adquirida; se nota una disminución del 50% al 10% en la opción iniciada.

INTERPRETACIÓN

La interrelación entre los niños y niñas fue muy aceptable, mejorando notablemente antes y después de realizar algunas actividades del manual.

INDICADOR N°8

Diferencia por los nombres a los demás niños

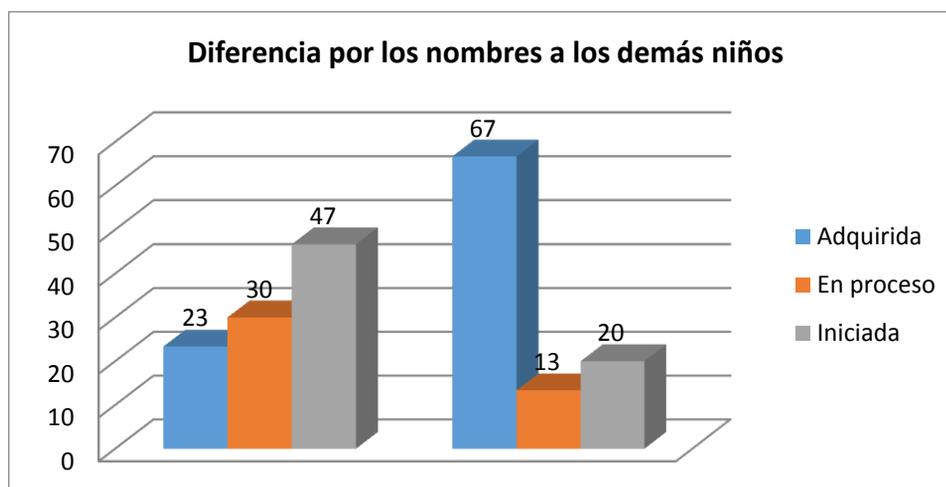
CUADRO N°8

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
8	Adquirida	7	23	20	67
	En proceso	9	30	4	13
	Iniciada	14	47	6	20
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°8



Fuente: Cuadro N°8

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 23% diferencia por los nombres a los demás niños, luego de la aplicación del manual este valor se incrementa en un 67% en la opción adquirida; se nota un decremento del 47% al 20% en la opción iniciada.

INTERPRETACIÓN

La mayoría de niños y niñas diferencia a los demás niños por los nombres debido a la relación que tiene mediante los juegos participativos.

INDICADOR N°9

Practican acciones de cortesía cuando se lo recuerdan

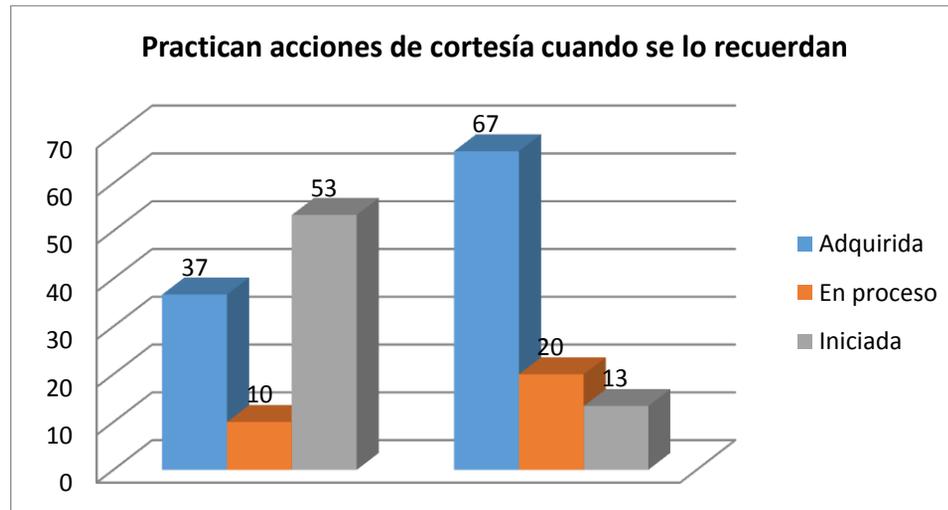
CUADRO N°9

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
9	Adquirida	11	37	20	67
	En proceso	3	10	6	20
	Iniciada	16	53	4	13
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°9



Fuente: Cuadro N°9

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 37% practican acciones de cortesía cuando se lo recuerdan, luego de la aplicación del manual este valor sube al 67% en adquirida; se nota una disminución del 53% al 13% en la opción iniciada.

INTERPRETACIÓN

Los niños luego de realizar actividades grupales, se observó que practican acciones de cortesía cuando la educadora les recuerda.

INDICADOR N°10

Muestra agrado o desagrado a situaciones

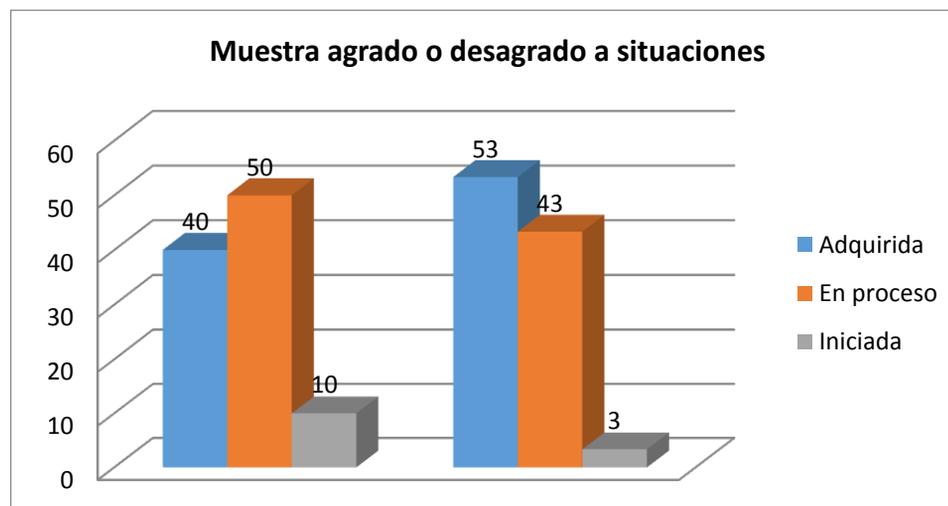
CUADRO N°10

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
10	Adquirida	12	40	16	53
	En proceso	15	50	13	43
	Iniciada	3	10	1	3
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°10



Fuente: Cuadro N°10

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 40% muestra agrado o desagrado a situaciones, luego de la aplicación del manual este valor sube al 53% en adquirida; se nota una disminución del 10 al 3% en la opción iniciada.

INTERPRETACIÓN

Los niños no mostraron desagrado por las actividades y juegos realizados, al contrario, ellos se sintieron agrados por todo lo que realizaron.

INDICADOR N°11

Aprende a comportarse en los grupos

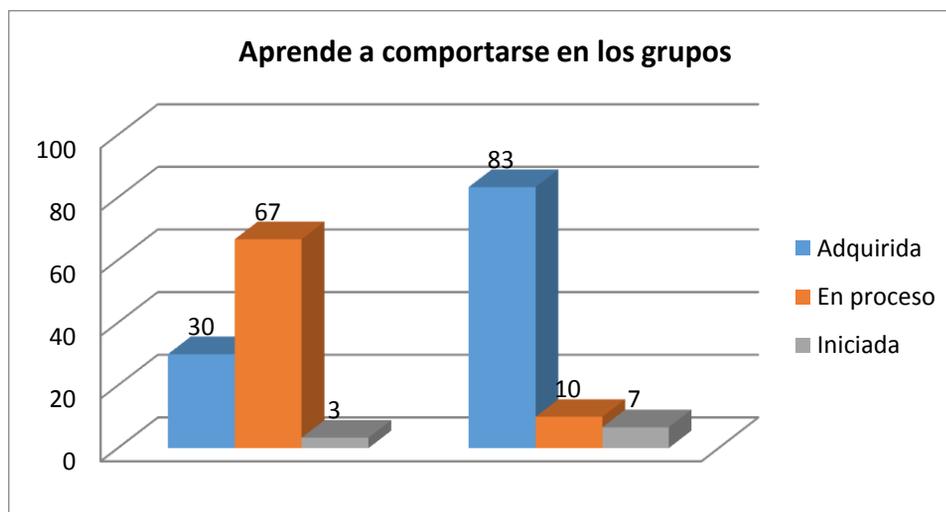
CUADRO N°11

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
11	Adquirida	9	30	25	83
	En proceso	20	67	3	10
	Iniciada	1	3	2	7
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°11



Fuente: Cuadro N°11

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 30% aprende a comportarse en los grupos, luego de la aplicación del manual este valor sube al 83% en adquirida; se nota un incremento del 3% al 7% en la opción iniciada.

INTERPRETACIÓN

El comportamiento de los niños tuvo un mejoramiento luego de trabajar actividades donde se ponía reglas y normas a fin de que las respeten.

INDICADOR N°12

Reconoce las emociones de sus compañeros

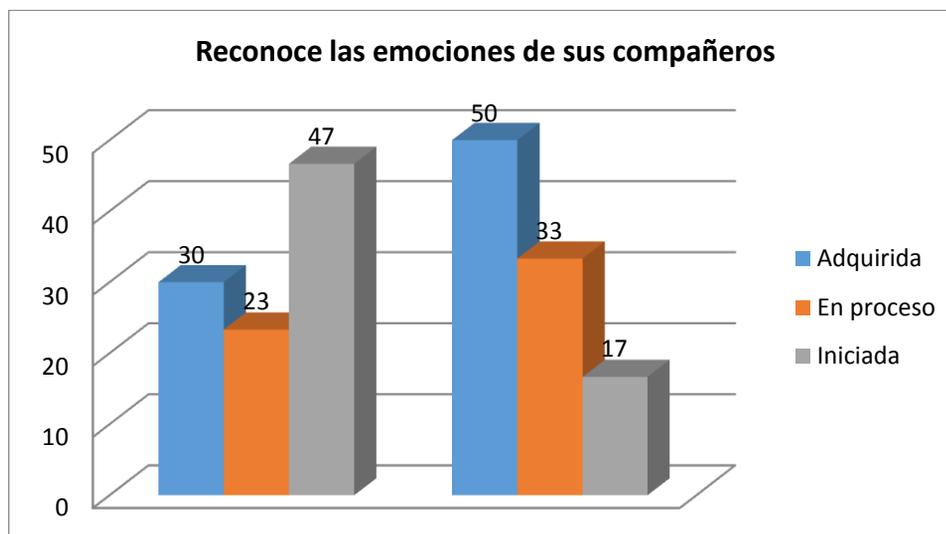
CUADRO N°12

N°	Alternativas	ANTES		DESPUÉS	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
12	Adquirida	9	30	15	50
	En proceso	7	23	10	33
	Iniciada	14	47	5	17
	TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños y niñas

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

GRÁFICO N°12



Fuente: Cuadro N°12

Elaborado por: Acurio Carvajal Erica Susana

ANÁLISIS

Del 100% de los niños y niñas a los cuales se aplicó la ficha de observación se tiene que el 30% reconoce las emociones de sus compañeros, luego de la aplicación del manual este valor sube al 50% en adquirida; se nota un decremento del 47% al 17% en la opción iniciada.

INTERPRETACIÓN

Al estar inmiscuidos en diversas actividades de trabajos en parejas, grupales, nombrando líder de los grupos, etc., ellos aprender a mirar las emociones de sus compañeros.

4.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

4.2.1. Comprobación de la hipótesis específica 1

1.- MODELO LÓGICO

Hi: La aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

Ho: La aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales no desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

2. MODELO ESTADÍSTICO

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología.

SIMBOLOGÍA

χ_c^2 = *Chi cuadrado calculado* f_o = frecuencia observada

χ_t^2 = *Chi cuadrado tabulado* f_e = frecuencia esperada

Σ = Sumatoria α = nivel de significación

IC = Intervalo de confianza GL = grados de libertad

3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

α = 0,05

IC = 95%

4. ZONA DE RECHAZO

Columnas 3, Filas 2

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1) (2-1)

GL= (2) (1)

GL= 2 Leída de la tabla

$\chi^2 \alpha 0,05 = 5,9$ con grados de libertad 2 (Tabla)

5. CALCULO DE CHI CUADRADO:

FRECUENCIAS OBSERVADAS

	S	AV	N	TOTAL
ANTES	12	6	10	28
DESPUÉS	18	4	6	28
TOTAL	30	10	16	56

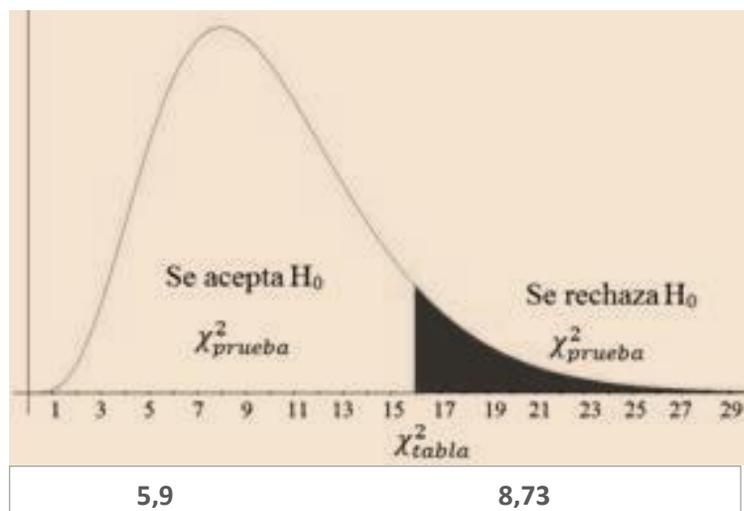
FRECUENCIAS ESPERADAS

	S	AV	N	TOTAL
ANTES	15,0	5,0	8,0	28,0
DESPUÉS	15,0	5,0	8,0	28,0
TOTAL	30,0	10,0	16,0	56,0

o	E	o-e	(o-e)^2	(o-e)^2/fe
12	15	-3	9,00	0,600000
6	5	1	1,00	0,200000
10	8	2	4,00	0,500000
18	11	7	49,00	4,454545
4	9	-5	25,00	2,777778
6	5	1	1,00	0,200000

$$\chi^2 = 8,73$$

GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI- CUADRADO



6. TOMA DE DECISIÓN:

El valor del Chi- Cuadrado 8,73 se encuentra a la derecha de 5,9 por lo tanto esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación:

La aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

4.2.2. Comprobación de la hipótesis específica 2

1.- MODELO LÓGICO

Hi: La aplicación del manual de juegos mediante ejercicios motrices desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

Ho: La aplicación del manual de juegos mediante ejercicios motrices no desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

2. MODELO ESTADÍSTICO

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología.

χ_c^2 = Chi cuadrado calculado f_o = frecuencia observada

χ_t^2 = Chi cuadrado tabulado f_e = frecuencia esperada

Σ = Sumatoria α = nivel de significación

IC = Intervalo de confianza GL = grados de libertad

3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

α = 0,05

IC = 95%

4. ZONA DE RECHAZO

Columnas 3, Filas 2

GL = (Columnas-1) (Filas-1)

GL = (3-1) (2-1)

GL = (2) (1)

GL = 2 Leída de la tabla

$\chi^2_{\alpha 0,05} = 5,9$ (Ver Tabla)

5. CÁLCULO DE CHI CUADRADO:

FRECUENCIAS OBSERVADAS

	S	AV	N	TOTAL
ANTES	10	9	9	28
DESPUES	15	10	3	28
TOTAL	25	19	12	56

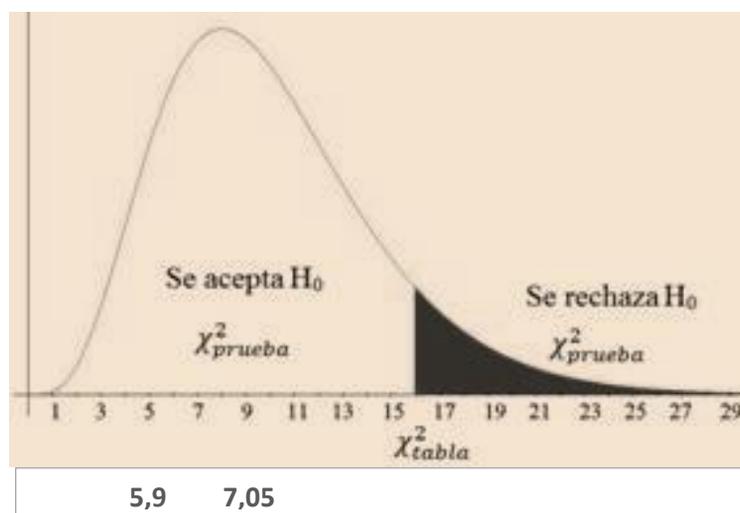
FRECUENCIAS ESPERADAS

	S	AV	N	TOTAL
ANTES	12,5	9,5	6	28,0
DESPUES	12,5	9,5	6	28,0
TOTAL	25,0	19,0	12,0	56,0

o	E	o-e	(o-e) ²	(o-e) ² /fe
10,000	12,500	-2,500	6,250	0,500
9,000	9,500	-0,500	0,250	0,026
9,000	6,000	3,000	9,000	1,500
15,000	12,500	2,500	6,250	0,500
10,000	9,500	0,500	0,250	0,026
3,000	6,000	-3,000	9,000	1,500

$$\chi^2 = 7,05$$

6. GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI- CUADRADO



7. TOMA DE DECISIÓN:

El valor del Chi- Cuadrado 7,05 se encuentra a la derecha de 5,9 por lo tanto esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación:

La aplicación del manual de juegos mediante ejercicios motrices desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

4.2.3. Comprobación de la hipótesis específica 3

1.- MODELO LÓGICO

Hi: La aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

Ho: La aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social no desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

2. MODELO ESTADÍSTICO

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

χ_c^2 = Chi cuadrado calculado f_o = frecuencia observada

χ_t^2 = Chi cuadrado tabulado f_e = frecuencia esperada

Σ = Sumatoria α = nivel de significación

IC = Intervalo de confianza GL = grados de libertad

3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

α = 0,05

IC = 95%

4. ZONA DE RECHAZO

Columnas 3, Filas 2

GL = (Columnas-1) (Filas-1)

GL = (3-1) (2-1)

GL= (2) (1)

GL= 2 Leída de la tabla

$\chi^2 \alpha 0,05 = 5,99$ (Ver Tabla)

5. CALCULO DE CHI CUADRADO:

FRECUENCIAS OBSERVADAS

	S	AV	N	TOTAL
ANTES	11	9	8	28
DESPUES	16	7	5	28
TOTAL	27	16	13	56

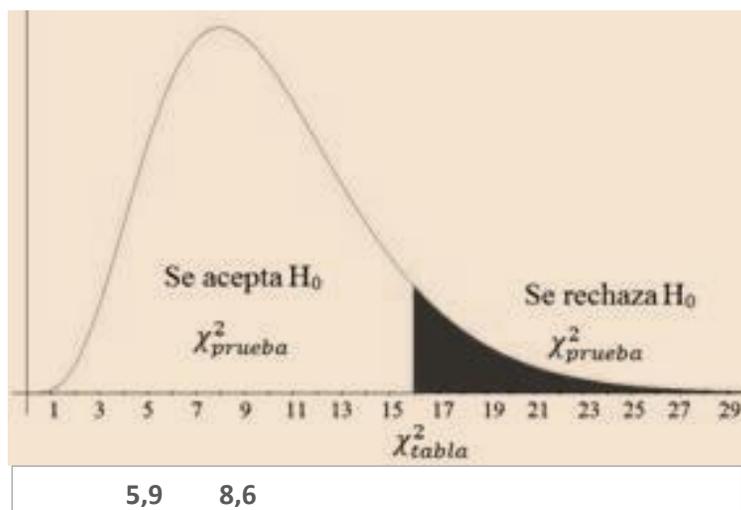
FRECUENCIAS ESPERADAS

	S	AV	N	TOTAL
ANTES	13,5	8,0	6,5	28,0
DESPUES	13,5	8,0	6,5	28,0
TOTAL	27,0	16,0	13,0	56,0

o	E	o-e	(o-e)^2	(o-e)^2/fe
11	13,50	-2,50	6,25	0,46296
9	8,00	1,00	1,00	0,12500
8	6,50	1,50	2,25	0,34615
16	11,00	5,00	25,00	2,27273
7	9,00	-2,00	4,00	0,44444
5	5,00	0,00	0,00	0,00000

$$\chi^2 = 8,6$$

6. GRÁFICA DISTRIBUCIÓN CHI- CUADRADO

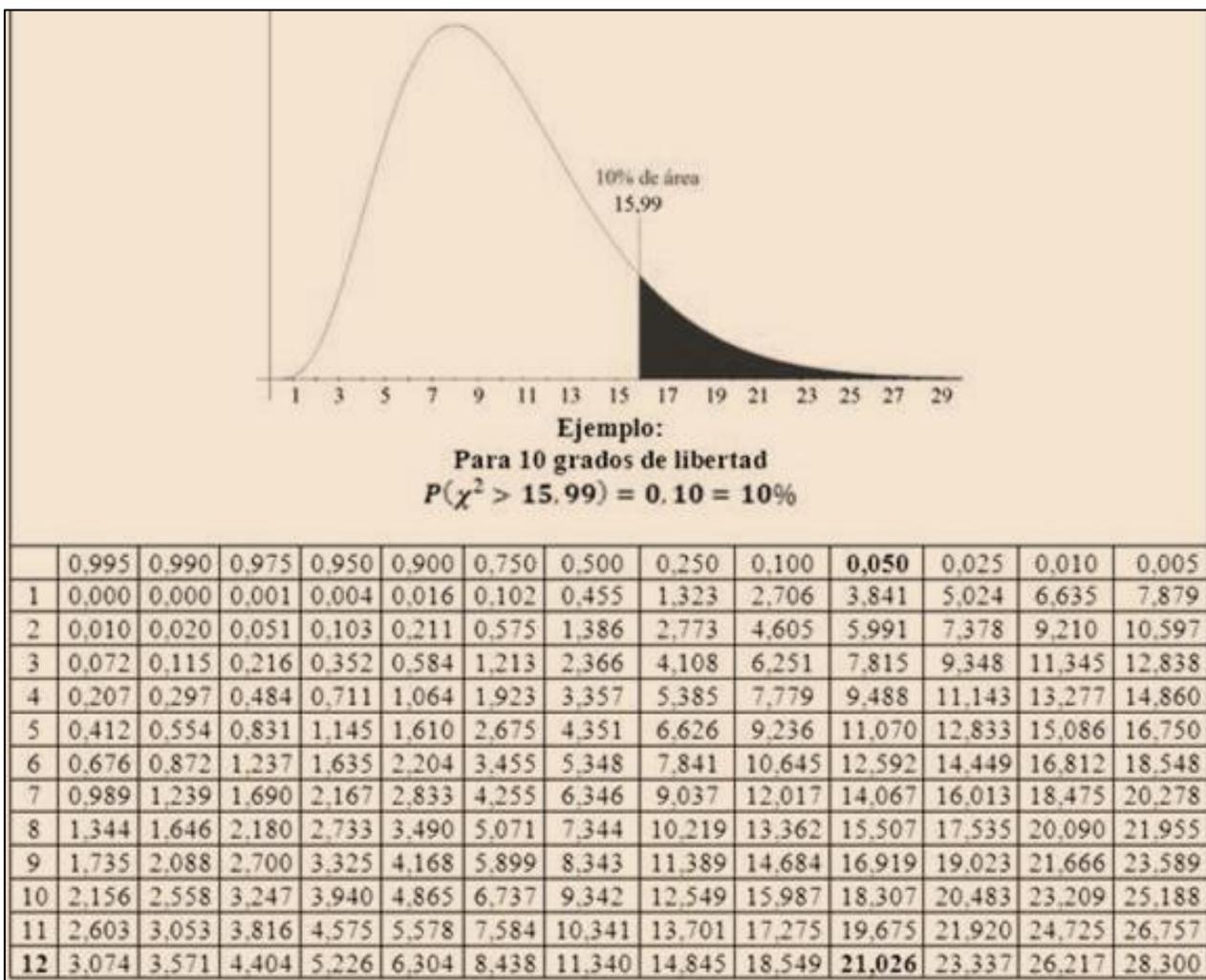


7. TOMA DE DECISIÓN:

El valor del Chi- Cuadrado 8,6 se encuentra a la derecha de 5,9 por lo tanto esto indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación:

La aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

TABLA DE CÁLCULO DE CHI CUADRADO



CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Se define que la aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla permitió que los niños y niñas se relacionen fácilmente con los otros niños en un alto porcentaje, igualmente en la práctica algunas normas básicas de comportamiento, y el establecer vínculos con los niños de su entorno, mediante las actividades realizadas, aportando al desarrollo la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”.
- Se observó una mejora en los parámetros evaluados luego de la aplicación de los juegos mediante ejercicios motrices especialmente en la participación en juegos grupales y ampliar su campo de interacción con otros niños y niñas del Centro Infantil antes mencionado.
- Luego de la aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social que apuntan a mejorar la práctica de acciones de cortesía, el comportamiento dentro del grupo, agrado o desagrado a situaciones, etc. Permitiendo un desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

5.2 RECOMENDACIONES

- Los docentes deben ser capacitados en los diversos procesos y actividades que permitan el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas, mediante actividades lúdicas sensoriales participativas, a fin de mejorar desde el comportamiento de los niños y niñas.
- Realizar juegos mediante ejercicios motrices basándose en los indicadores que se muestran en el currículo de educación inicial a fin de que se obtenga resultados en el desarrollo de las actividades realizadas en el aula, en especial, el desarrollo de la inteligencia interpersonal.
- Se recomienda implementar actividades de interacción social para fomentar un desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

BIBLIOGRAFÍA

- Aisanuk, L. (2001). *Gestión de tiempo de ocio*. Barcelona: INDE Publicaciones. España: Aisa.
- Álava.S. (ENERO de 2013). *Guía infantil* . Obtenido de Guía infantil.
- Arráez, J. (2000). *Puedo jugar yo*. Granada: Proyecto Sur Ediciones.
- Buhler, K. (1934). *El desarrollo espiritual del niño*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Dragu, M., Dobrota, C., & Ploesteneau, C. (2011). *El lugar, el y la importancia de Motor en la lección de educación Física*. Europa : Publishing.
- Escriba, A., & Fernandez, M. (2002). *La utilización del juego sensorial en el ámbito educativo*. Murcia: Proyecto Sur ediciones.
- Gil, J. C. (2014). *Guía de Juegos motrices*. Barcelona: Inde.
- Mejía, A. (2011). *Relaciones interpersonales en el aprendizaje*. Madrid: Suma.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.
- Orejuela, L. (2010). *Estimulación y desarrollo de las relaciones interpersonales* . Caracas: Galac.
- Orlick. (s.f.). *Slide Shade*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/carlosavelar12/tipos-de-juego-41891379>
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.

- Palacios, J. (2005). *Los juegos y las nuevas tecnologías*. España: IPA.
- Plata, J. (s.f.). *Academia*. Obtenido de Educación y recursos :
http://www.academia.edu/905113/EDUCACION_Y_RECURSOS
- Ponce, R. (2011). *Actividad Física - recreativa*. Madrid España: Aguilar.
- Russel, A. (1985). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Schwarz, A. (2000). *¿Qué es el juego social?* Barcelona: Nosotros 2. .
- Toro, B., & Zarco, R. (1998). *Educación Física para niños y niñas con necesidades educativas*. Málaga: Aljibe.
- UNESCO. (2008). *Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe*.
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

ANEXOS

ANEXO 1: PROYECTOS DE TESIS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO DE POSTGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN:
JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

DECLARACION DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA: JUEGO E INTELIGENCIA INTERPERSONAL. ESTUDIO EN LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “FRANCISCO CHIRIBOGA”. RIOBAMBA. 2016.

Autora:

Acurio Carvajal Erica Susana

Riobamba – Ecuador

2016

1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

JUEGO E INTELIGENCIA INTERPERSONAL. ESTUDIO EN LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “FRANCISCO CHIRIBOGA”. RIOBAMBA. 2016.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1 Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación.

La presente investigación se la realizara en el centro infantil del buen vivir “Francisco Chiriboga” ubicado en las calles Junín y Alamos parroquia Velasco, cantón Riobamba provincia de Chimborazo.

2.2. Situación Problemática

Los problemas que más nos encontramos en la infancia es la baja tolerancia a la frustración niños que les cuesta mucho asumir las normas y los límites.

Esto les afecta no solamente en el aprendizaje porque se frustran y ya no son capaces de aprender, sino que les interfiere mucho en las relaciones sociales.

También la baja empatía es otro de los problemas que nos encontramos con los niños cuándo son pequeños. Para desarrollar la empatía los niños tienen que ser capaces de ponerse en el lugar del otro, esto no ocurre hasta que tienen 4 o incluso 5 añitos, pero es un concepto que hay que trabajar.

Muchas veces se traducen en dificultades de conducta. Son estos niños pues que les cuesta interiorizar normas, les cuesta interiorizar límites. Que rápidamente tienen conductas muy desproporcionadas.

La inteligencia interpersonal afecta a la vida académica, de hecho la capacidad de aprendizaje disminuye entorno a un 20% y a un 30% si hay problemas de autorregulación emocional.

(Álava.S, 2013) Y es que no hay solo que educar a nivel académico, también a nivel social y a nivel emocional.

Las personas que tienen una mayor inteligencia interpersonal se ha demostrado que son más felices, que tienen una mejor salud, que tienen más amigos tanto en calidad como en cantidad, que son más líderes en su empresa, de hecho, el 85% de las competencias que se buscan en los directivos son de inteligencia interpersonal. Luego es importante desde edades tempranas ir trabajando esta inteligencia.

2.3 Formulación del problema

¿El diseño y aplicación del manual de juegos desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba? 2016?

2.4. Problemas derivados

1. ¿La aplicación de juegos sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba? 2016?
2. ¿La aplicación de juegos motores desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba? 2016?
3. ¿La aplicación de juegos sociales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016?

3. JUSTIFICACIÓN

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando, mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto.

Se realizó una búsqueda de investigaciones en varios repositorios de las universidades del país y el mundo, en los cuales no existen estudios sobre este tema, es decir este es un proyecto original y único en su especie ya que no se han tomado en cuenta a los Centros Infantiles Del Buen Vivir y su población de niños de 1 a 3 años de edad.

El presente trabajo de investigación es importante porque ayudará a las Educadoras a poner en juego las diferentes capacidades y cualidades de sus estudiantes mediante la utilización de Juegos que permitan el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

Como fundamentación teórica de la investigación existe una gran gama en la que valora las dos variables presentadas en este trabajo el juego y la inteligencia interpersonal.

(PIAGET.J, 2013) "vincula la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social".

De esta manera lo planteado por Piaget, refuerza el hecho de que el juego permite la enseñanza al niño de saberes que van a permitirle alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas del desarrollo del niño.

(CALDERON, 2005) define el juego infantil "es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás". Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños en edad preescolar de manera tal que active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dichos conocimientos de forma productiva y eficiente.

Este proyecto será factible y viable económicamente ya que se contara con el aporte de la investigadora. Esta investigación será de utilidad en la educación ya que mediante esta

podremos ayudar a los niños y niñas a desarrollar su inteligencia interpersonal, la cual es muy útil debido a que un niño crece en un entorno y además es un ser social. Tenemos varios problemas con los jóvenes debido a que su Inteligencia interpersonal no fue desarrollada, y como dice Piaget es de 1 a 3 años el periodo en el cual el niño desarrolla un juego social.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Diseñar y aplicar un manual de juegos para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

4.2. Objetivos Específicos

- Implementar juegos sensoriales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016
- Determinar juegos motores para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba.
- Establecer juegos sociales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1. Antecedentes de investigaciones anteriores

Revisando los archivos de la biblioteca de la UNACH se concluye que no se ha encontrado un tema similar a este JUEGO E INTELIGENCIA INTERPERSONAL. ESTUDIO EN LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “FRANCISCO CHIRIBOGA”. RIOBAMBA. 2016. Existen investigaciones parecidas con respecto a una de la variable independiente que es el juego.

5.2. Fundamentación Teórica

5.2.1. Fundamentación Filosófica

Froebel "El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. "Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior".

El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia.

El ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros.

En los niños el juego lo prepara para una vida sana y de éxito porque a través del mismo se expresan y aprenden desde pequeños, siendo esto una de las oportunidades de los docentes para enseñar en las aulas a triunfar a los adultos

5.2.2. Fundamentación Pedagógica

Claparede "El niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.

Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño a futuro le será útil dicho de otra forma el niño debe estar constantemente en actividad para lograr su desarrollo integral y en el futuro llegar a ser un adulto que ha desarrollado sus capacidades y lucha por lo que quiere.

Por lo tanto el juego cumple un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida de los niños sobretodo en su vida educativa pero más en su educación inicial ya que es la etapa donde más aprende y de la que depende para el resto de su vida.

Vygotski "El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la Transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

La principal actividad de los niños es el juego pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida.

Por este motivo se considera al juego como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa, además Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona por lo que el individuo no puede vivir sin actividad ni apartado de la sociedad porque el aprende observando, imitando, jugando e interactuando con los demás. Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

5.2.3. Fundamentación Epistemológica

"El juego y la creación del juego deben verse como un fenómeno único, y de hecho, es verosímil en lo subjetivo decir que la secuencia sólo es realmente jugable en la medida en que conserva elementos creativos e inesperados. Si la secuencia es totalmente conocida, es un ritual, aunque aun así quizá sea conformadora de carácter". (Plata, 2013)

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje.

5.2.4. Fundamentación Psicológica

Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Sigmund Freud, señala que "el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos" en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

5.2.5. Fundamentación Axiológica

Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. (Orlick, 2011) “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños”

5.2.6. Fundamentación Legal

FUNDAMENTACIÓN LEGAL EDUCACION INICIAL

En los primeros años de vida se desarrolla el 75% del cerebro humano constituyéndose así una etapa primordial para la estimulación y desarrollo de habilidades cognitivas, por esta razón la educación inicial es considerada como política de estado.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR

En la Constitución de la República del Ecuador 2008, sección quinta, Artículo 45, manifiesta que:

“La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”. En la Constitución de la República del Ecuador consagra los derechos de la educación para los niños y niñas, se puede ver que a la educación se le da mucha importancia principalmente considerando el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Este código en sus principios generales, parte I, señala lo siguiente:

"El presente código tiene como objeto garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que se encuentren en el territorio nacional el ejercicio y el disfrute pleno y efectivo de sus derechos fundamentales. Para tales fines, este Código define y establece la protección integral de estos derechos regulando el papel y la relación del Estado, la sociedad, las familias y los individuos con los sujetos desde su nacimiento hasta cumplir los 18 años de edad”.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

En el Artículo 8 manifiesta que:

“El criterio que orientara a la educación que el estado y sus organismos descentralizados impartan, así como toda la educación primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica que los particulares impartan-, se basara en los resultados del progreso científico, luchara contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios”.

En el Artículo 9 manifiesta que:

“Además de impartir la educación preescolar, la primaria y la secundaria, el estado promoverá y atenderá -directamente, mediante sus organismos descentralizados, a través de apoyos financieros, o bien, por cualquier otro medio, todos los tipos y modalidades educativos, incluida la educación superior, necesarios para el desarrollo de la nación, apoyara la

investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y la difusión de la cultura nacional y universal.

PROYECTO DE INTERVENCIÓN SOCIAL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL

El MIES trabaja para precautelar el desarrollo de los ciudadanos desde su nacimiento y durante el ciclo de vida, en especial con la población de atención prioritaria. Entre las acciones más destacadas están: Servicios de Desarrollo infantil en sus dos modalidades, una corresponde a los Centros Infantiles de Buen Vivir (CIBV) y la otra modalidad corresponde a la Atención Domiciliaria No Institucionalizada denominada Creciendo con Nuestros Hijos (CNH); estos servicios atienden a niños y niñas de 0 a 36 meses de edad, priorizando a la población infantil en condiciones de pobreza y/o vulnerabilidad y beneficiarios del bono de desarrollo humano.

5.3. MARCO TEÓRICO

5.3.1. Juego

El juego es un medio de expresión, de conocimiento y de socialización considerado como un regulador y compensador de la afectividad y un instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Las personas cuando juegan lo hacen por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad y fundamentalmente una expresión de vida. Esta actividad esencial de los niños/as, desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Es utilizado como medio para conseguir otros fines: educativos, instructivos, en la adaptación que utilizan las asignaturas cuando se quiere que el aprendizaje sea divertido; pero también está el juego como valor educativo en sí mismo, éste es formativo y se convierte en objetivo dentro de una óptica de cooperación.

5.3.2. La importancia del juego

Los niños/as no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total, por medio del estímulo de sus sentidos, que es de importancia vital para su futura vida física y espiritual. El tacto, la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen simultáneamente en el devenir evolutivo del hombre y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

5.3.3. Características del juego

Es un recurso creador, tanto en el sentido físico, desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño/a.
- El juego tiene además un valor substitutivo, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

- Su carácter motivador estimula al niño/a y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño/a descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

Como así lo indica MONTES Mónica: “El juego reduce el estrés infantil y los problemas de comportamiento, a la vez amplía la cantidad de vocabulario que va a manejar el niño/a a los 5 años de edad, se lo considera como un ente motivador para ir al colegio”

De acuerdo con el autor el educador infantil es un facilitador para la realización de actividades y experiencias que conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los infantes, les ayuden a aprender y a desarrollarse de una manera más integral y humana, logros que se verán reflejados en la buena convivencia del niño/a con sus pares. No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo ya que, los niños/as aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados con contenidos apropiados.

5.3.4. Clasificación de los juegos

5.3.4.1 Juegos Sensoriales

Los Juegos sensoriales son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

5.3.4.2. Juegos Motores

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

5.3.4.3. Juegos Intelectuales

Los juegos intelectuales son juegos de la mente, juegos con la mente y juegos para la mente. No se trata solo de ejercicios mentales; se trata también de impulsar la capacidad de tomar decisiones y crear soluciones no convencionales en situaciones difíciles. Además de situaciones de juego, hablamos de situaciones de la vida: nuestra vida es un juego y la mejor manera de aprender es jugar al máximo. Distintas personas tienen preferencia por distintos juegos.

5.3.4.4. Juegos Sociales

Un juego social es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que no incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular. Los juegos sociales se oponen a aquellos que pueden practicarse en soledad, o sea a aquellos en los que hay un único jugador en competencia, como por ejemplo el solitario de cartas, el rompecabezas, el crucigrama (o juego de palabras).

5.3.5. Otras clasificaciones del juego

Los juegos pueden ser clasificados en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

1. Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior. Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

2. Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego. En todos ellos los educadores tienen un papel de, - enseñar- y de – dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos. Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

3. Juego según el número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social. Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros. En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

4. Juegos según la actividad que promueve en el niño: El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la

infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas - rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales - como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o

del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Según el momento en que se encuentra el grupo: Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

5.3.6. Beneficios del Juego

Se sabe que el juego del niño/a crea una base para el aprendizaje y el éxito académico. A través de este, el pequeño aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano. En resumen, el juego ayuda al niño a encontrar un lugar en el mundo.

Desarrollo Físico

Otro de los factores por los que algunos padres prefieren apartar o limitar el juego de sus hijos es el afán por protegerlos de todo; sin embargo, el juego activo, con su rudeza y caídas facilita el desarrollo sensoriomotor del niño/a. Según investigaciones los recreos contribuyen a lograr un mejor rendimiento académico de los párvulos.

Aspecto Académico

Existe un estrecho vínculo entre el juego y un correcto aprendizaje ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura, escritura; provee las experiencias reales con

materiales de la vida diaria que ayudan a los niños/as al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la solución problemas.

Vivir en Sociedad

Las investigaciones sugieren que el juego imaginativo está relacionado con el aumento de la cooperación, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobretodo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional.

Kathy Hirsh-Pasek, Profesora del Departamento de Psicología de la Universidad de Temple, en su presentación en el teatro de la Universidad de Chile (10 de enero del 2008) señaló que: “las diversas estrategias que combinan el juego y el esfuerzo estructurados son efectivas para el aprendizaje de los niños/as en el colegio y su desarrollo a largo plazo”

Con este criterio se afirma la importancia de la educación temprana para el desarrollo cognitivo de los niños/as, y en particular, del juego como herramienta educativa. Apoyándose en evidencia científica que corroboran los grandes logros alcanzados a través de esta importante actividad. Para que una actividad pueda ser catalogada como juego, debe causar placer espontáneamente, incitando a una participación activa con algún elemento de imaginación. Por añadidura el juego tiene un efecto positivo, flexible, que deja contentas a las personas no solamente es deseable que los niños salgan a jugar, que tengan tiempo no estructurado, sino que igualmente importante es estimularlos a través del juego guiado.

Existiendo en otros países una política respecto al juego como estrategia educativa. En Japón, por ejemplo, el ministerio de educación recomienda expresamente jugar con los niños en el área preescolar. Los profesores son instruidos para actuar simplemente observándolos y guiándolos hacia ciertos objetivos.

5.3.7. El juego como aprendizaje y enseñanza

Educar a los niños/as a través del juego se ha de considerar profundamente en las instituciones educativas. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos y una experiencia placentera para el maestro y su alumno.

Al estudiar la historia del juego se demuestra la fusión de la actividad lúdica de la infancia en los aspectos: biológicos, culturales, educativas. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, lo llevan en su interior. Se observa que el niño/a, aunque tengan compañeros de juegos reales, puede albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro verlos hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

Como lo menciona FRANCO Teresa “La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño”. De acuerdo con el autor el niño/a conoce el mundo que le rodea explorándolo y si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos, los padres deben ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes interrogantes. El infante, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel, y si imita, se debe mostrar cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

La imaginación que se puede desarrollar y educar por medio del juego es la misma que el día de mañana permitirá al adulto proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, es decir su profesión.

Las experiencias logradas con el juego permiten aprende con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias, ya que ellos no tienen las facilidades de aprender que poseen los adultos. Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo/a.

Así lo plantea DECROLY Ovide “Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores”.

La actividad lúdica ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños/as, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud donde los niños aprenden las cualidades de las cosas; ve como el papel se deshace en el agua, como el carbón ensucia, como piedras son más duras que el pan, que el fuego quema. Es claro que un juego educativo que se utilice, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño/a sabe bien lo que le gusta y lo que no le gusta. El juego le permite pensar en acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

5.4.1. Inteligencia

La palabra inteligencia procede del latín (inter-entre y eligere-elegir) y se puede definir como la capacidad del cerebro de elegir la mejor opción para resolver problemas y dificultades.

En sentido amplio la inteligencia es la capacidad de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas y emitir juicios; no es una capacidad neurológica aislada porque no puede desarrollarse fuera de un contexto o ambiente.

Permite:

- Resolver problemas cotidianos
- Generar nuevos problemas
- Crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural

En su obra: LEVI, Pierre (1993: PÁG.34) afirma “El ser humano no sería inteligente si carecería de lengua, la herencia cultural, las creencias, la escritura, las ideologías, los métodos intelectuales y otros medios que le aporten a su ambiente”.

Sustentadas en lo escrito por el autor la inteligencia es la capacidad que tiene el cerebro para comprender las cosas, elegir entre varias opciones la mejor para resolver un problema o dificultad creando productos valiosos para el contexto cultural y comunitario en el que se desenvuelve.

El autor KUETHE James (1991: Pág. 154) considera que “Los niños y las niñas utiliza su inteligencia para resolver problemas y después se establecen estrategias orientadas, no tanto en los procesos, sino a la forma como opera la mente del pequeño o pequeña con el contenido de su entorno”

Coincidiendo con el autor, las estrategias de enseñanza se concretan en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus necesidades y características individuales. Los recursos disponibles que son objeto de estudio, determinan el uso de metodologías idóneas en marcos organizativos concretos que proveen a los alumnos de los oportunos sistemas de información, motivación y orientación para llegar a la solución de los diferentes problemas planteados en la vida diaria.

5.4.1.1 La Inteligencia Interpersonal

Hernández (2012) en este sentido añade que: “Se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.”

Por lo tanto, es importante rescatar de esta definición la capacidad que es un término que involucra a todos los seres humanos y en especial a los niños quienes están en la capacidad de desarrollar muchas cualidades y en especial su inteligencia interpersonal por encontrarse en una edad en la cual se va formando su personalidad, y partiendo de la afirmación que es una capacidad y si es así esta puede desarrollarse en todo ser humano.

Howard Gardner (1994) enfatiza que la inteligencia interpersonal es: “la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos”

En esta definición se incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Se encuentra presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen en especial los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares, mayores, y que entienden al compañero.

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, de voz, los gestos, posturas y la habilidad para responder a dichas acciones de manera práctica; propiciar, negociar, escuchar, ocuparse de la resolución de un conflicto, persuadir, formar equipos.

Los resultados de las investigaciones realizadas demuestran que, los lóbulos frontales del cerebro tienen una función relevante en la interacción social. La inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional y juntas determinan la capacidad de desarrollar el equilibrio y el apego emocional. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores. Es la inteligencia social. Las personas con este tipo de inteligencia saben comunicarse de manera eficiente, prefieren estar en grupo que solos. Entienden los mensajes verbales y no verbales. Generalmente son líderes.

5.4.1.2 Características de la inteligencia interpersonal

Los niños suelen demostrar interés por sus experiencias internas y obtienen grandes beneficios cuando participan de diversas actividades intrapersonales. Estas actividades incluyen los enfoques para el aprendizaje independiente y autodirigido, las oportunidades para utilizar la imaginación y la posibilidad de disponer de momentos tranquilos y lugares privados donde trabajar y reflexionar. Así mismo, resulta beneficioso aprender a procesar los propios sentimientos, a fijar y cumplir metas personales y a alcanzar el autoconocimiento y la autoestima. Formular interrogantes acerca de la vida y las ambiciones personales y luego encontrar respuestas para tales misterios otorga satisfacción tanto a los adultos como a los

niños. La siguiente lista proporciona algunos indicadores de esta compleja inteligencia. Es probable que una persona con una inteligencia intrapersonal bien desarrollada presente algunas de las siguientes características.

1.- Las personas que la desarrollan entienden a las personas que las rodean brindándoles toda clase de apoyo.

2.- Son personas que lideran al grupo por su manera de ser y actuar. Saben que hacer y convencen al conglomerado actuar de la forma como ellos creen y consideran.

3.- Son muy comunicativos por su facilidad de palabra pueden llegar a establecer conversaciones con un sin número de sujetos haciendo amistad con ellos.

4.- Son sujetos que les gusta resolver conflictos y saben la manera de hacerlo, la facilidad con la que cuentan les hace ver como personas proactivas.

5.- Les gusta tener muchos amigos y los conservan sin que ni uno ni otro vea alguna diferenciación en su trato.

6. Gusta hablar con toda la gente que se encuentra dentro de su contexto social.

7.- Además le gusta estar siempre rodeado de personas con quienes tiene múltiples conversaciones y ven en él una persona en quien pueden confiar.

8.-Aprende mejor: Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando.
(NICHOLSON, 1998)

5.4.1.3. Componentes de la Inteligencia Interpersonal

La inteligencia interpersonal está compuesta por varios factores:

La empatía. Es la capacidad para ponerse en el lugar de otra persona viviendo sus emociones como si fuesen propias.

El liderazgo. Es la habilidad para tomar decisiones que afectan a un grupo de personas y que sean asumidas y respetadas por el grupo.

Las habilidades sociales. La escucha, el respeto, la selección de temas adecuados de diálogo, la asertividad, son elementos fundamentales de cara al desarrollo de este tipo de inteligencia.

La apertura. Es la capacidad para comprender el pensamiento de otra persona, dejando momentáneamente de lado, las propias convicciones.

5.4.1.4. La Inteligencia Personal desarrolla en los niños

- Capacidad para comprender a los demás, reconocer y percibir sus motivaciones, sentimientos, estados de ánimo e intenciones, respondiendo de manera adecuada.
- Capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales, sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos.
- Habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica, ej. influenciar a un grupo de personas a seguir una cierta línea de acción.
- Capacidad de involucrar a otras personas. Facilidad para las interacciones afectiva.

5.4.1.5. Sabías que para desarrollar la inteligencia interpersonal del niño se necesita

- Juegos de mesa.
- Trabajar cooperativamente en grupos.
- Juegos electrónicos diversos.
- Estimular las habilidades de la imaginación, cooperar con otros...
- Pasar tiempo permitiendo que su hijo converse con usted.
- Debates.
- Juegos de imitación de roles.
- Dramatizaciones.
- Estudio de casos.

5.4.1.6. Inteligencia Interpersonal en Preescolares y Escolares

La inteligencia interpersonal entre los preescolares se manifiesta por la avidez de estar acompañado por chicos de la misma edad y participar en actividades grupales más que individuales. Normalmente los otros niños buscan su compañía por su habilidad en la solución

de conflictos y en integrar a diferentes personas en el juego, disfrutaban al explicar a los otros niños. Aprenden en sociedad.

Actividades para desarrollar la inteligencia Inter Personal.

- Contacto físico
- Juegos en el cuerpo de mamá o papá.
- Contacto con familia, abuelos, primos, mascotas
- Títeres
- Álbumes de fotos
- Loterías de sonido con mensajes de gente querida.

6. HIPÓTESIS

6.1 HIPÓTESIS GENERAL

El juego influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga”. Riobamba. 2016.

6.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- La aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.
- La aplicación del manual de juegos mediante ejercicios motrices desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.
- La aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

7.1. OPERACIONALIZACIÓN DEL HIPÓTESIS DE TRABAJO

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Variable independiente: Juego	Actividad lúdica que realizan los seres humanos y que potencia su desarrollo integral, favoreciendo los aspectos físico, cognitivo, psico-emocional y social.	Lúdica Desarrollo Integral	¿Qué juegos sensoriales se utiliza en la planificación? ¿Qué juegos motores se utiliza en la planificación? El juego permite el desarrollo integral	TÉCNICAS: Encuesta y Observación INSTRUMENTOS: Cuestionario y guía de observación
Variable dependiente Inteligencia interpersonal	La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía	Capacidad Empatía	Capacidad de socializar Determinado contexto y actúa de manera apropiada en relación a los demás	TÉCNICAS: Encuesta y Observación INSTRUMENTOS: Cuestionario y guía de observación

8. METODOLOGÍA

8.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

8.1.1. CAUSI EXPERIMENTAL

Por medio de la investigación causi experimental se analizó las variables de actividades del juego y la inteligencia interpersonal para establecer la relación que existe, a través de la observación. El tipo de estudio está determinado según el período de tiempo en que se desarrolla, en esta investigación es transversal porque apunta a un momento y tiempo definido.

8.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

8.2.1. EXPLORATIVA

Es explicativa porque se buscara las causas de la problemática.

8.2.2. DESCRIPTIVA

Por qué describe las cusas que conllevan a la problemática

8.2.3. EXPLICATIVA

Se indica el nivel de relación entre la variable independiente y dependiente para cada hipótesis estableciéndose la causa existente entre la una y dar a conocer el aporte del instrumento didáctico aplicado.

8.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

El proyecto se desarrollará con los 40 niños y niñas de entre 1 y 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Integral del CIBV Francisco Chiriboga en el barrio San José del Batán en la parroquia Yaruquies del cantón Riobamba de la Provincia de Chimborazo.

CUADRO DEMOSTRATIVO DE LA POBLACIÓN		
ESTRATOS	POBLACIÓN	FRECUENCIA
• Niños y niñas	40	90
TOTAL	44	100

8.4. MUESTRA

No se tomará muestra el proyecto se lo realizará con la población total del CIBV Francisco Chiriboga en el barrio San José del Batán.

8.5. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

En el proceso de investigativo se aplicará los siguientes métodos

8.5.1. Método Científico: Porque se trabajó en campo de conocimiento para transformar el campo de estudio.

8.5.2. Método Analítico- Sintético: Se estudiará los factores que condicionan la predisposición de los niños y niñas en el proceso de desarrollo de la inteligencia interpersonal.

8.5.3. Método Inductivo- Deductivo: Se realizará el estudio a través de la población, a fin de inducir aspectos que ocasionan el no desarrollo de la inteligencia interpersonal.

8.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de datos las técnicas e instrumentos que se utilizaran en relación al tipo de investigación mencionada y son:

8.6.1. Técnica

Se utilizará la técnica de la observación porque permitirá observar, tomar la información y registrará datos de los niños y niñas del CIBV Francisco Chiriboga.

8.6.2. Instrumento

Ficha de observación estructurada, aplicada de manera directa durante todo el proceso de investigación.

8.7. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

La información que se obtendrá a través de la ficha de observación que se la procesara mediante un análisis estadístico descriptivo con porcentajes de la población educativa encuestada, con el propósito de conocer las respuestas dadas, mismos resultados que serán representados con gráficas.

También a cada pregunta de la encuesta se realizará un análisis e interpretación de los resultados obtenidos donde se ordenará la información para poder interpretar las respuestas dadas a las interrogantes.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

9.1. Recursos Humanos

- ✓ 40 Niños Y Niñas De La Unidad De Atención

9.2. Recursos financieros

DESCRIPCIÓN	COSTO
Investigación bibliográfica y documental	70
Consulta en internet	100
Instrumentos de investigación	30
Impresiones	100
Transporte	50
Total	350

9.3. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	1er. MES	2do. MES	3er. MES	4to. MES	5to. MES	6to. MES
1. Selección del Tema	■					
2. Elaboración del Proyecto	■	■	■			
3. Presentación del Proyecto de tesis		■	■			
4. Aprobación del Proyecto de tesis			■	■		
5. Diseño de instrumento de investigación			■	■		
6. Elaboración del primer capítulo				■	■	
7. Primera asesoría				■		
8. Recolección de datos					■	■
9. Elaboración del segundo capítulo					■	■
10. Segunda asesoría						■
11. Análisis de los resultados						■
12. Elaboración del borrador						■
13. Elaboración del informe final empastado						■

ANEXOS

MARCO LÓGICO

OBJETIVO GENERAL	PROBLEMA CENTRAL	HIPÓTESIS GENERAL
Diseñar y aplicar un manual de juegos para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.	¿El diseño y aplicación del manual de juegos desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba? 2016?	El diseño y aplicación del manual de juegos desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PROBLEMAS DERIVADOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS
Implementar juegos sensoriales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016	¿La aplicación de juegos sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba? 2016?	La aplicación del manual de juegos mediante actividades lúdicas sensoriales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.
Determinar juegos motores para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba.	¿La aplicación de juegos motores desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba?	La aplicación del manual de juegos mediante ejercicios motrices desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

2016	Riobamba? 2016?	
Establecer juegos sociales para desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016	¿La aplicación de juegos sociales desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016?	La aplicación del manual de juegos mediante actividades de interacción social desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

ANEXO II FICHA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Determinar si el diseño y aplicación de un manual de juegos incide en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños del Centro Infantil Del Buen Vivir “Francisco Chiriboga” Riobamba. 2016.

	PARÁMETROS	NIVEL		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADA
JUEGOS SENSORIALES	1. Se relaciona fácilmente con los otros niños			
	2. Practica algunas normas básicas de comportamiento.			
	3. Establece vínculos con los niños de su entorno			
	4. Identifica emociones de los niños de su entorno.			
JUEGOS MOTRICES	5. Demuestra interés en colaborar en actividades.			
	6. Participa en juegos grupales propuestos			
	7. Amplía su campo de interacción con otros niños			
	8. Diferencia por los nombres a los demás niños			
JUEGOS SOCIALES	9. Practican acciones de cortesía cuando se lo recuerdan.			
	10. Muestra agrado o desagrado a situaciones.			
	11. Aprende a comportarse en los grupos			
	12. Reconoce las emociones de sus compañeros.			