



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

JUEGO DE ROLES COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “DR. ENRIQUE GARCÉS” DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO 2015 – 2016.

Plan de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia

AUTORA:

López Bolaños Mary Jacqueline

DIRECTORA:

Dra. Lourdes Salazar A.

Ibarra, 2016

DEDICATORIA

A mí amado hijo Estèfano Israel por ser mi motivación e inspiración para superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mis padres quienes me han dado la existencia y en ella la capacidad de superarme y desear lo mejor en cada paso de camino arduo y difícil de la vida. Gracias porque su presencia me han ayudado a construir y forjar la persona que ahora soy.

A mis queridos compañeros, muchas gracias, que me apoyaron y permitieron entrar en su vida, durante cuatro años de convivencia dentro del salón de clases.

MARY

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Norte, a los Directores, docentes de esta prestigiosa institución, que inculcaron sus más sabios conocimientos quienes fueron los pilares fundamentales en mi formación profesional para seguir adelante.

A mi profesor guía Msc. Lourdes Salazar por su acogida, respaldo y conocimientos brindados para concluir con éxito mi proyecto de tesis.

Mary

INDICE DE CONTENIDOS

Aceptación de la Directora	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE DE CONTENIDOS	v
INDICE DE CUADROS	viii
INDICE DE GRÁFICOS	ix
ÍNDICE DE ANEXOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del Problema	2
1.4 Delimitación del problema.....	4
1.4.1. Unidad de observación	4
1.4.2 Delimitación espacial	4
1.5 Objetivos	4
1.6 Justificación	5
1.7 Factibilidad.....	7
2.1. Fundamentación Teórica	8
2.1.2. Fundamentación Filosófica	8
2.1.3 Fundamentación Psicológica	11
2.1.4 Fundamentación pedagógica.....	16
2.1.5. Fundamentación sociológica.....	17
2.1.6. Fundamentación Axiológica	18
2.1.6. Fundamentación Legal	21
2.1.7. Juego de Roles	25
2.1.7.1. Las funciones del juego de Roles	27
2.1.7.2 Características del Juego de Roles	28

2.1.7.3.	Tipos de Juego de Roles	29
2.1.7.4.	Beneficios del juego de roles	30
2.1.7.5.	Aspectos del juego de roles en el crecimiento y del desarrollo	31
2.1.7.6.	La Motivación dentro del Juego de Roles	32
2.1.7.6.1	Contribuciones del juego Roles al desarrollo infantil:.....	33
2.1.7.6.2	Juego de roles en el aula:.....	35
2.1.8.	Inteligencia interpersonal	36
2.1.8.1.	Importancia de la Inteligencia Interpersonal	40
2.1.8.2.	Beneficios de la Inteligencia Interpersonal.....	40
2.1.8.3.	Características de la inteligencia interpersonal.....	43
2.1.8.5.	Principios de la inteligencia interpersonal	47
2.1.8.6.	La familia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal	54
2.1.8.6.1.	Potenciando la inteligencia interpersonal.....	55
2.1.8.6.2.	Fortalezas de la inteligencia interpersonal.....	56
2.1.8.7.	Estimulación de inteligencia interpersonal	57
2.1.8.7.7.	Juguetes para desarrollar la inteligencia interpersonal	59
2.2	Posicionamiento Teórico Personal.....	60
2.3	Glosario de Términos.....	61
2.5	Matriz Categorical.....	64
CAPÍTULO III.....		65
3.	MARCO METODOLÓGICO.....	65
3.1.	Tipo de Investigación	65
3.2	Métodos	66
3.4	Población y muestra	69
3.4.1	Población.	69
3.4.2	Fuente: Dr. Enrique Garcés	69
CAPÍTULO IV		70
4.-	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	70

4.1	ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “DR. ENRIQUE GARCÉS” DE LA CIUDAD DE OTAVALO	70
4.2.-	FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DEL CIVB “ENRIQUE GARCÉS	81
CAPÍTULO V		91
5.	CONCLUSIONES Y RECMENDACIONES	91
5.1	CONCLUSIONES	91
5.2	RECOMENDACIONES	92
5.3	Interrogantes de la investigación	93
CAPÍTULO VI		95
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	95
6.1	TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	95
6.2	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA:.....	95
6.3	FUNDAMENTACIÓN	97
6.3.1.	JUEGO DE ROLES	97
6.4.1	Objetivo general.....	98
6.4.2	Objetivos específicos	98
6.5	Ubicación sectorial y física.....	99
6.6	Desarrollo de la propuesta	99
6.7	IMPACTOS	137
6.7.1	Impacto Social	137
6.7.2	Impacto Educativo	137
6.7.3	Impacto Pedagógico	138
6.7.4	Impacto Cultural.....	138
6.8	DIFUSIÓN.....	138
Bibliografía		139
Anexos		142

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1:	Población.....	69
Cuadro N° 2:	Aplica estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento los niños y niñas	71
Cuadro N° 3:	Estrategias para desarrollar la inteligencia interpersonal.....	72
Cuadro N° 4:	Estrategias metodológicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.....	73
Cuadro N° 5:	Juegos que utiliza en su práctica diaria.....	74
Cuadro N° 6:	Funciones y características del juego	75
Cuadro N° 7:	Participa en actividades lúdicas	76
Cuadro N° 8:	Juego de roles como herramienta para el fortalecer la inteligencia interpersonal.....	77
Cuadro N° 9:	Juegos para conocer las diferencias individuales	78
Cuadro N° 10:	Conocimiento adecuado del juego de roles.....	79
Cuadro N° 11:	Es necesario el manejo de una guía didáctica de juegos.....	80
Cuadro N° 12:	Presenta bajo rendimiento.....	81
Cuadro N° 13:	Desmotivado para realizar actividades lúdicas.....	82
Cuadro N° 14:	Socialización en el entorno.....	83
Cuadro N° 15:	Niños distraídos.....	84
Cuadro N° 16:	Niños no demuestran autonomía	85
Cuadro N° 17:	No participan en el grupo	86
Cuadro N° 18:	Apatía dentro del grupo	87
Cuadro N° 19:	Niños poco creativos	88
Cuadro N° 20:	No demuestran liderazgo	89
Cuadro N° 21:	Escaso desarrollo psicomotor	90

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1:	Aplica estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento los niños y niñas	71
Gráfico N° 2:	Estrategias para desarrollar la inteligencia interpersonal.....	72
Gráfico N° 3:	Estrategias metodológicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal.....	73
Gráfico N° 4:	Juegos que utiliza en su práctica diaria.....	74
Gráfico N° 5:	Funciones y características del juego	75
Gráfico N° 6:	Participa en actividades lúdicas	76
Gráfico N° 7:	Juego de roles como herramienta para el fortalecer la inteligencia interpersonal.....	77
Gráfico N° 8:	Juegos para conocer las diferencias individuales	78
Gráfico N° 9:	Conocimiento adecuado del juego de roles.....	79
Gráfico N° 10:	Es necesario el manejo de una guía didáctica de juegos.....	80
Gráfico N° 11:	Presenta bajo rendimiento.....	81
Gráfico N° 12:	Desmotivado para realizar actividades lúdicas.....	82
Gráfico N° 13:	Socialización en el entorno.....	83
Gráfico N° 14:	Niños distraídos.....	84
Gráfico N° 15:	Niños no demuestran autonomía	85
Gráfico N° 16:	No participan en el grupo	86
Gráfico N° 17:	Apatía dentro del grupo	87
Gráfico N° 18:	Niños poco creativos	88
Gráfico N° 19:	No demuestran liderazgo	89
Gráfico N° 20:	Escaso desarrollo psicomotor	90

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1:	Matriz De Diagnostico	144
Anexo N° 2:	Árbol De Problemas	145
Anexo N° 3:	Matriz Categorial	146
Anexo N° 4:	Matriz De Coherencia.....	147
Anexo N° 5:	Fotografias	148

RESUMEN

Desde pequeños por medio de los juegos de roles los niños empiezan a repetir lo que hacen los adultos, estos juegos inician hacia los 3 años de edad y se prolonga durante la etapa preescolar y primera infancia. Es por ello que se trató el juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del buen vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016, el trabajo de investigación es factible de realizarlo porque se cuenta con las facilidades que brindan el Centro Infantil, en el marco teórico se abordó la fundamentación filosófica con un enfoque humanista, la fundamentación psicológica donde se trató la teoría cognitiva, en la fundamentación pedagógica se detalló la teoría constructivista, la fundamentación sociológica con la teoría socio crítica, así se trató la temática del juego de roles que es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. En esta investigación se detalló la investigación descriptiva: permitió el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo. Aquí se observó y se registró, la investigación propositiva que ayudó a elaborar un modelo de investigación estratégica cuya finalidad es convertirse en una herramienta práctica para el desarrollo. Es así que se utilizaron los métodos: histórico lógico, analítico, sintético, inductivo, deductivo, descriptivo, estadístico, se utilizó como instrumentos la encuesta como técnica de recolección primaria estuvo dirigida a docentes y la observación como técnica que consiste en observar el hecho o fenómeno, tomando información en una ficha de observación, con lo que se concluye que los juegos de roles y la inteligencia interpersonal son una forma armónica, que permita fortalecer el aprendizaje de los niños de 3 años.

ABSTRACT

This research determined how learning affects the role play in children Child center of good living "Dr. Enrique Garcés "the city of Otavalo, Imbabura province, during the 2015-2016 school year. The investigation diagnostic type of games that apply initial teachers as a tool to strengthen the interpersonal intelligence in children aged three years and that used role plays to develop interpersonal intelligence of children Initial today. Work justified the reasons explained that the research was conducted, its importance and feasibility, need and who will benefit from the results. To prepare the theoretical framework we proceeded to gather information from books and websites that allow theoretically support the work in a scientific way. In the methodological part methods and research techniques, as well as population and shows that built the number of teachers and children investigated were indicated. The instruments of data collection were built on a questionnaire survey with open questions for better analysis and interpretation of information and children were given an observation, when compiled and analyzed the data, we proceeded to present them in pictures statistical tables and then present the findings and the respective recommendations, among which is the development of an active techniques within them role play to encourage development of interpersonal intelligence in children's daycare center. The proposed activities are a tool of pedagogical support dynamic, creative and innovative, because it is based on active techniques within these role play, songs, videos dances, among others; allowing the girl child and apply for their emotional development and peer to interact and socialize with the social environment spontaneously, whether children safe, without fear or dread face in public, so lead the group. Eventually the impacts that research in the education and social sector are detailed, which is summarized in the achievement, respect and esteem for better social relationship.

INTRODUCCIÓN

La investigación está encaminada al análisis y diagnóstico del tipo de técnicas activas dentro del juego de roles que utiliza el docente del centro infantil y su relación con la inteligencia interpersonal de los niños de 3 años.

El juego en el mundo de la educación es relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza sus pensamientos, explora el mundo que le rodea, controla los sentimientos y resuelve problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

El objetivo de esta investigación fue determinar los juegos de roles y su desarrollo en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal. En los niños y niñas de tres años del Centro infantil del Buen vivir “Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2015-2016.

Los juegos de roles son herramientas muy valiosas para el fortalecer y estimular la actividad del estudiante, conduciendo a ejecutar con la mayor espontaneidad posible, sus potenciales, en el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

Su contenido se encuentra en los siguientes capítulos:

Capítulo I: se detalla el problema de la investigación, antecedente, planteamiento y formulación del problema, delimitación, espacial, temporal, objetivos general y específicos.

Capitulo II. Contiene todo lo relacionado al Marco Teórico, para su realización se hizo necesario recopilar información respecto al tema en libros, folletos, revistas documentos e internet.

El capítulo III. Se describe la metodología de la investigación, tipos, métodos, técnicas e instrumentos, determinación de la población y muestra.

Capitulo IV. Muestra detalladamente el análisis e interpretación de resultados de las encuestas realizadas a los docentes del Centro infantil del Buen vivir “Dr. Enrique Garcés de la Ciudad de Otavalo

Capitulo V. Contiene cada una de las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI Concluye con el desarrollo de la propuesta alternativa, enfocada en Técnicas activas para mejorar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años.

Anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1 Antecedentes

La educación ecuatoriana ha sido objeto, a través del tiempo de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista, que tiene su componente de afinidad en el criterio compartido de que la educación es el proceso que aspira preparar a las nuevas generaciones teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso de nuestro país, bajo el principio, “ la educación es un derecho que tenemos todas las personas sin discriminación alguna, el estado tiene la obligación de dar una educación de calidad tanto a los sectores urbanos como en los rurales.

La educación de los países denominados “en vías de desarrollo” es aún de corte enciclopedista, ya que no se han puesto en práctica las propuestas de las nuevas reformas educativas, en el sentido de procurar el desarrollo de destrezas mediante la implementación de procesos interactivos en el aula y con la utilización de guías didácticas en el área lúdica de recursos prácticos, es amplio y rico en impactos educativos, afectivos, autoestima, sociales y positivos.

Actualmente la educación ecuatoriana y especialmente en la provincia de Imbabura ha mejorado notablemente en cuanto a infraestructura, sin embargo en lo que se refiere a procesos de desarrollo de destrezas todavía hay mucho que mejorar.

Se puede superar esta problemática, mediante el diseño y aplicación de una guía de aprendizaje para desarrollar la inteligencia interpersonal, que como estrategia pedagógica permite utilizar diversas técnicas que promueven el aprendizaje, en función de habilidades, intereses, necesidades, motivaciones, experiencias de los niños; favoreciendo además, el proceso de trabajo individual y de grupo, con orientación del docente y apoyo del padre de familia.

Es importante ejercitar la inteligencia interpersonal las nociones y destrezas para alcanzar un buen desarrollo armónico de los niños y niñas en edades tempranas, su desarrollo permite adquirir las bases de los conocimientos teóricos y prácticos que faciliten una convivencia armoniosa y proporcionar herramientas que aseguren el logro de una mayor calidad de vida y una formación integral donde los más pequeños inician su formación hacia la excelencia.

1.2 Planteamiento del Problema

Desde edades tempranas las interacciones sirven de estructuras básicas de la distribución del tiempo rítmico y recíproco, la interacción social se desarrolla rápidamente y se vuelve mucho más compleja, permitiendo al infante aprender las primeras reglas de la comunicación.

A través del juego va encontrando el niño o niña muchos elementos que estimulan su actividad verbal; la misión del docente consiste en aprovechar cualquier oportunidad para fomentarlos: invitándole a que, por ejemplo, haga hablar a sus títeres o muñecos, imite conversaciones telefónicas con su pequeño teléfono de juguete, represente la visita del doctor, organice una tienda en la que pueda nombrar los artículos y representar los roles como: del vendedor y el comprador, entre otros. Estos juegos de imaginación e imitación estimulan su desarrollo intelectual y su lenguaje para el aprestamiento lector.

El juego es el medio natural de expresión que utiliza el niño. A través de él manifiesta sus sentimientos, ideas y su mundo interior, a la vez que establece el contacto con personas y objetos de su entorno, actividad ésta que lo ayuda a comprender e interpretar todo lo que le rodea.

Considerando la importancia de la aplicación del juego de roles para el desarrollo de la inteligencia interpersonal es necesario analizar algunas causas para que las instituciones del nivel inicial en la provincia de Imbabura y específicamente en el Centro Infantil Del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, se evidencia falencias y dificultades para el desarrollo de la integración social de sus educandos

La falta de iniciativa, imaginación y aplicación del juego de roles como estrategia metodológica en el Centro Infantil, ha hecho que existan infantes desmotivados, poco creativos, sin imaginación para realizar las actividades dentro y fuera del aula, no tienen autonomía, no han desarrollado su lenguaje y no se integran a trabajar en equipo.

La pedagogía que se está aplicando es rígida y rutinaria, es una enseñanza tradicional y esto ha conllevado a que los niños y niñas tengan un bajo rendimiento, inseguridad y poca autoestima para relacionarse e integrarse en su entorno de social.

Por lo que es necesario en el Centro Infantil experimentar nuevas alternativas pedagógicas, que ayuden a un buen desarrollo de la inteligencia interpersonal, que le permita la mayor construcción posible de aprendizajes significativos y que los párvulos se conviertan en personas solidarias, críticas, reflexivas, creativas y todo lo que realicen lo interioricen y les sirva para la vida a través de las diferentes actividades lúdicas

1.3 Formulación del problema

¿Cómo influye el juego de roles en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016?

1.4 Delimitación del problema

1.4.1. Unidad de observación

La presente investigación se realizó con los niños, niñas, maestras y padres de familia. Del Centro Infantil del Buen vivir Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo provincia de Imbabura.

1.4.2 Delimitación espacial

La investigación se realizó en el Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016

1.4.3 Delimitación temporal

Esta investigación se realizó durante el año 2015 – 2016

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

- Determinar la incidencia del juego de roles como herramienta en el fortalecimiento de la Inteligencia Interpersonal de los Niños Y Niñas

de 3 Años del Centro Infantil en el Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar los juegos de roles que utilizan los docentes para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo.
- Identificar el grado de desarrollo de la inteligencia Interpersonal de los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo.
- Elaborar una propuesta alternativa para fortalecer la Inteligencia Interpersonal de los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés de la Ciudad de Otavalo.

1.6 Justificación

En las últimas décadas la Educación Inicial ocupa un lugar relevante en las Políticas Educativas dentro de ese campo, se le otorga cada vez mayor importancia el desarrollo de la condición humana y la comprensión entre todos, subraya la importancia de formar seres humanos con valores, capaces de interactuar con la sociedad de manera solidaria, honesta y comprometida para formar individuos con capacidad de resolver problemas y proponer soluciones, pero sobre todo, utilizar el conocimiento para dar nuevas soluciones, enfatiza la formación de personas propositivas, capaces de transformar la sociedad, con sentido de inclusión y respeto por las diferencias individuales y sociales.

En este contexto el educar en el Nivel Inicial tiene características especiales, es una etapa en la que el niño, se acerca al mundo a través de la experimentación e interacción con los demás, donde construye las nociones que le ayudaran a comprender el mundo y a cimentar todo el aprendizaje posterior, es un espacio básico para la adquisición de normas, hábitos y valores sociales, que le sirven como instrumento para su relación y convivencia armónica con los demás, donde los ambientes de aprendizaje, en esta etapa están regidos por la calidez, la seguridad y el juego, donde los docentes son los acompañantes expertos e inteligentes, que mediante una acción programada, ayudan a descubrir al niño el mundo que les rodea.

La Inteligencia Interpersonal cobra validez en la actualidad cuando se asumen cambios de paradigmas que implica la capacidad de establecer relaciones con otras personas, gusto por compartir, interiorización de pautas de convivencia, aceptación, cumplimiento y respeto de normas de los grupos sociales, actitud de comprensión, colaboración, solidaridad, empatía, expresión de afectos, sentimientos y emociones, asimilación de formas o modelos sociales de comportamiento positivo, progreso en el dominio de habilidades sociales, respeto a la diversidad cultural, diferencias de tipo físico, intelectual, sexo, clase social, profesiones y ocupaciones, solución de conflictos, desarrollo de hábitos cooperativos y solidarios, interiorización de valores humanos, donde el niño es un recurso natural valioso, de hecho serán los líderes del futuro, por esta razón todo el entusiasmo, el gusto por la vida, la búsqueda de conocimientos y el respeto a los seres vivos e inertes, configuran las personas que serán en el futuro.

Ideas con las que se concuerda ya que, desde esta nueva perspectiva, si antes se consideraba inteligente una persona porque podía desprenderse de la presión de sus emociones, ahora se comprende que es deseable aprender a administrar las emociones de manera inteligente, ya

que la Inteligencia Interpersonal se construye a partir de una capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones.

1.7 Factibilidad

El trabajo de investigación es factible de realizarlo porque se cuenta con las facilidades que brindan el Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés”, es realizable ejecutar este plan de trabajo de grado ya que todos los gastos económicos que ocasiona el mismo serán responsabilidad de la investigadora, se busca favorecer el mejoramiento de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de manera armónica mediante diversas actividades motivadoras del juego, con la finalidad de estimular a cada infante su potencial personal e inteligente. Teniendo en cuenta el desarrollo evolutivo de la inteligencia Interpersonal. Especificando aquí en nuestro sistema de estimulación planteada, la importancia de la socialización de los niños, docentes y padres para que colaboren y sean primeros responsables en desarrollar en los infantes su inteligencia y personalidad.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

En las últimas décadas la educación en general ocupa un lugar relevante en las políticas educativas dentro de ese campo, se le otorga cada vez mayor importancia al desarrollo de la condición humana, la comprensión entre todos y la naturaleza, subraya la importancia de formar seres humanos con valores, capaces de interactuar con la sociedad de manera solidaria, honesta y comprometida.

Formar individuos con capacidad de resolver problemas y proponer soluciones para transformar la realidad con sentido de inclusión y respeto por las diferencias en el conglomerado humano; con el propósito de sustentar adecuadamente la presente investigación se realizó un análisis documental que contiene información sobre los ámbitos a investigar, seleccionando aquellas propuestas teóricas más relevantes que fundamentan la concepción del problema y la elaboración de la propuesta de solución.

2.1.2. Fundamentación Filosófica

Teoría humanista

El trabajo de investigación se basa en el paradigma humanista el cual sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo, el niño y niña que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias

estructuras mentales. La Reforma Curricular para la Educación Inicial, que incluye los lineamientos y consensos emanados por el Consejo Nacional de Educación en materia educativa que plantea que el currículo escolar debe ser centrado en el niño, porque su objetivo es propiciar un desarrollo acorde con sus necesidades y características evolutivas. Debe ser integrador y globalizador para que lo potencie como ser humano en formación, poniendo en primer plano su desarrollo como persona en su medio social, su identidad, autonomía personal y el desarrollo de sus capacidades antes de adquisiciones particulares de conocimientos o destrezas específicas. También se fundamentó en el documento propuesto para la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica que considera al Buen Vivir como Fundamento Constitucional basado en el Sumak Kawsay que constituye el principio rector del Sistema Educativo, la transversalidad en el currículo, como hilo conductor la formación del individuo, el desarrollo de valores y potencialidades humanas que garantizan la igualdad de oportunidades para todas las personas.

Para Cervantes Juan Carlos en su libro Inteligencia interpersonal manifiesta:

La inteligencia interpersonal reúne las capacidades que permiten diferenciar y responder adecuadamente a los estados de ánimo, emociones, temperamentos, motivaciones, intenciones y deseos de los demás. La inteligencia interpersonal está relacionada con fenómenos que ocurren entre personas como armonizar y reconocer sus diferencias así como apreciar sus distintas opiniones y puntos de vista. Dicho de otro modo, las personas que tienen esta inteligencia desarrollada tienen la capacidad de identificarse con otra persona de tal modo que son capaces de observar el mundo desde la perspectiva del otro. Asimismo, la inteligencia interpersonal implica aspectos del trabajo en equipo como la capacidad de organización y el liderazgo. Los individuos que tienen desarrollada esta inteligencia no sólo son buenos comunicadores, sino que poseen la capacidad de escoger a otras personas que les ayuden a conseguir sus objetivos. (Cervantes, 2007, pág. 18)

La inteligencia interpersonal propicia el aprendizaje cooperativo que es una estrategia de enseñanza-aprendizaje en la que los alumnos trabajan en pequeños grupos estructurados, potencia la inteligencia interpersonal a través de la interacción social mediante la *cooperación* (concebida como intercambio de ideas, aclaraciones y ayuda relacionada con la tarea), del intercambio de información, material, lo que implica feedback constructivo. Los miembros del grupo comparten habilidades para la comunicación y estrategias, conocimientos y estilos de aprendizaje, lo que contribuye al enriquecimiento del saber individual. Mediante la socialización, los alumnos aprenden a negociar, a tener en cuenta el punto de vista de los demás o incluso a renunciar a sus intereses personales en favor de un objetivo colectivo. El trabajo en grupos que promueve el aprendizaje cooperativo desarrolla la inteligencia interpersonal, ya que la educación se considera como comunicación más que como transmisión de saber y en el aula encontraremos dinamismo y hasta una distribución distinta de mesas y sillas (Cervantes, 2007)

Según Solá, Darío en su libro *Inteligencia y Creatividad manifiesta*:

“La inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas, propone una visión pluralista de la mente y una visión polifacética de la inteligencia, este es un enfoque alternativo a las teorías sobre la inteligencia, basado en el cognitivismo y en la neurociencia, su visión pluralista de la mente reconoce que hay muchas facetas distintas en el conocimiento, en conclusión se pueden diferenciar por lo menos ocho formas de inteligencia, entre ellas se destacan las siguientes: La inteligencia lingüística, la inteligencia musical, la inteligencia lógico – matemática, la inteligencia espacial visual, la inteligencia corporal – motriz, la inteligencia intrapersonal, la inteligencia interpersonal y la inteligencia naturalista” (Solá, 2003, pág. 90)

Afirmación que ayuda a comprender mejor la inteligencia humana facilitando los elementos para la enseñanza y el aprendizaje, siendo el punto de partida para la comprensión de las potencialidades de los

estudiantes, considera que la herencia y el adiestramiento prematuro de algunos sujetos desarrollan algún tipo de inteligencia en mayor grado en comparación con sus congéneres, sin embargo supone que cualquier ser humano puede desarrollar todos los tipos de inteligencia aun cuando no fuera de manera extraordinaria. (Solá, 2003)

2.1.3 Fundamentación Psicológica

Teoría cognitiva

La inteligencia interpersonal forma parte del modelo de inteligencias múltiples de Howard Gardner, aunque otras corrientes psicológicas la denominan empatía que es la que permite entender a los demás.

Para la página web Wikipedia presenta que :

“La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio. La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales. (wikipedia.org, 2007, pág. 1)

El modelo de Gardner propugna que no existe una única forma de entender el concepto de inteligencia ya que eso es un enfoque restrictivo del problema, sino una multiplicidad de perspectivas en adecuación a los distintos contextos vitales del hombre y de los animales. En principio propuso 7 inteligencias, que luego aumentó a 8. La inteligencia interpersonal está relacionada con la actuación y propia comprensión acerca de los demás, como por ejemplo notar las diferencias entre personas, entender sus estados de ánimo, sus temperamentos, intenciones, etc. (wikipedia.org, 2007)

Según Suárez, J. en su libro Inteligencias múltiples manifiesta:

La Teoría de las Inteligencias Múltiples cuestiona las visiones tradicionales de la inteligencia porque se centran primordialmente en los aspectos cognitivos, descuidando el papel de la personalidad, las emociones y el entorno cultural en que se desarrollan los procesos mentales, es por ello que conforman un contexto ideal para comprender y desarrollar las habilidades cognoscitivas de los aprendices, ya que sin duda tiene una aplicabilidad sorprendente e interesante en el campo educativo. (Suarez, 2010, pág. 39)

Desde el punto de vista educativo, Gardner plantea una escuela centrada en el individuo, comprometida con el entendimiento óptimo y el desarrollo del perfil cognitivo de cada estudiante. El autor señala dos hipótesis: Primero, todo el mundo tiene las mismas capacidades e intereses. No todos aprenden de la misma manera y segundo, nadie puede llegar a aprender todo lo que hay que aprender.

El planteamiento implica tener un educador "especialista evaluador", "gestor estudiante currículo" y "gestor escuela comunidad"; esto con la finalidad de comprender habilidades e intereses de los estudiantes, emparejar perfiles con contenidos curriculares, así como igualar a los estudiantes con todas las oportunidades de aprendizaje existentes en toda la comunidad. (Suarez, 2010)

Según Suárez, J. en su libro Inteligencias múltiples manifiesta:

“Cuando se analizan los programas de enseñanza impartidos, se observa que existe una concentración y predominio de las inteligencias lingüística y matemática dando mínima importancia a las otras posibilidades del conocimiento. Los estudiantes que no se destacan en el dominio de las inteligencias académicas tradicionales, no tienen reconocimiento y se diluye así su aporte al ámbito cultural y social; hasta se piensa que ellos han fracasado, cuando en realidad

estamos suprimiendo sus talentos.” (Suarez, 2010, pág. 40)

Las asignaturas pueden presentarse de formas muy diversas que permitan al estudiante asimilarlas partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Además, deberíamos plantearnos si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia es la más adecuada para preparar a nuestros estudiantes para vivir en un mundo cada vez más complejo.

Por otra parte, reconocer la existencia de inteligencias diversas, supone considerar recursos diferentes para cada estilo de aprendizaje. Así, Gardner (1999) postula que el contenido puede presentarse a partir de cinco modalidades diferentes que responden a tipologías de la inteligencia, de manera que podrían concebirse como varias puertas de acceso al conocimiento. Éstos son: el narrativo, que utiliza la narración como soporte del concepto que se desea enseñar y podría identificarse a la inteligencia lingüística; el lógico-cuantitativo que utiliza consideraciones numéricas o razonamientos deductivos y se asocia a la inteligencia lógico-matemática; el fundacional; referido a interrogantes de tipo filosóficos que refiere quizá a la inteligencia intrapersonal y/o interpersonal; el estético, orientando a los aspectos sensoriales, implicando a la inteligencia musical y a la espacial; y, finalmente, el experimental que orientada, entre otras cosas, hacia actividades de manualidades , podría llegar a vincularse a la inteligencia cinético corporal.

Según Suárez, J. en su libro *Inteligencias múltiples manifiesta*:

“Es evidente el aporte de la Teoría de las Inteligencias Múltiples a la educación, los principales responsables serán los docentes que decidan hacer o intervenir en este proceso. Una de las consecuencias más alentadoras y fácilmente observables es el alto nivel de motivación y alegría que se produce en los educandos. A esto hay que agregar la aparición del humor en las tareas, esto último transforma realmente el

preconcepto que del "tener que ir a la escuela" generalmente tienen los niños. El concurrir al colegio se transforma así en algo grato, divertido y útil".
(Suarez, 2010, pág. 41)

Como en toda tarea, existen diferentes pasos a seguir para transformar una escuela tradicional en una de Inteligencias Múltiples, lo primero es aprender la nueva teoría. Pero antes, querer hacerlo. Es imprescindible que los docentes sean voluntarios en este proceso de cambio, en forma general, habrá que seleccionar y capacitar a los integrantes del proyecto; informar a los padres y alumnos, además de prender la llama de la motivación y el asombro en todos los integrantes de la escuela.

Hay que tener presente que no existe un modelo a copiar, hay que crear uno nuevo. Cada escuela de Inteligencias Múltiples será fruto de la capacidad y creatividad del equipo porque siempre será un trabajo en equipo. Trabajar en grupo genera el fenómeno del efecto sinérgico, el cual hace que "el todo sea mayor que la suma de las partes". Una idea es conformar en un principio, equipos que desarrollen diferentes partes de este cambio. Por ejemplo, un equipo trabajará en el desarrollo de estrategias didácticas; otro se hará cargo de las modificaciones a implementar en los entornos de aula; otro encarará los nuevos métodos de evaluación, y así sucesivamente. (monografias.com, 2010)

Éste será un primer paso a fin de realizar y responsabilizar tareas, luego, está claro que todos intervendrán en todo. En un aporte permanente pues el proceso es totalmente dinámico. Posteriormente, se determinará cuándo, cómo, quiénes, y dónde empezar, y con ello, se hará un cronograma que guíe el proceso de implementación de la teoría.

Sin duda, la teoría de las Inteligencias Múltiples se considera de gran importancia para potenciar los aprendizajes de los niños y jóvenes; minimiza los problemas de conducta; incrementa la autoestima en los niños

y jóvenes; desarrolla las habilidades de cooperación y liderazgo, y aumenta el interés y la dedicación al aprendizaje. (Suarez, 2010)

Para esto se requiere de credibilidad, disposición, entusiasmo y de un trabajo organizado, sistemático, cooperativo, mediador, amplio y creativo de manera que los resultados puedan ser verdaderamente positivos. Consideramos que esta teoría brinda un contexto lo suficientemente amplio que permite a los educadores abarcar cualquier habilidad, contenido y materia. (Suarez, 2010)

Las estrategias utilizadas para el abordaje de cada inteligencia son diversas y sencillas de poner en práctica en el aula de clases. Éstas son innovadoras dentro del ámbito educativo, ya que introducen aspectos que están diseñados de manera que puedan ser aplicados en todos los niveles y modalidades del sistema educativo. Es importante tener presente que el docente en un primer momento debe hacer una pequeña exploración entre sus alumnos para darse cuenta cual es la naturaleza y la calidad de las inteligencias a trabajar, así mismo es conveniente que éste practique con algunas de las estrategias para darse cuenta de sus propias inteligencias, así utilizará su propio conocimiento para desarrollar y estimular las diferentes inteligencias en el estudiante. En este sentido, se nombran algunas posibilidades que facilitan la didáctica para el abordaje de las inteligencias planteadas por Gardner:

- a. Aprovechar la experiencia de los colegas.
- b. Solicitar la ayuda de los estudiantes.
- c. Utilizar la tecnología moderna.
- d. Propiciar experiencias cristálizate o chispas que despierten el empeño y la motivación por las diferentes inteligencias.
- e. Estudiar los diferentes factores que en un momento determinado pudieran frenar o fomentar el desarrollo de las inteligencias. (Suarez, 2010)

2.1.4 Fundamentación pedagógica

Teoría constructivista

El fundamento pedagógico atiende de manera especial al papel de la educación, del maestro y de la escuela. Para interpretar ese papel es necesario entender la posición que frente a la educación adopta el modelo cognitivo, que concibe al aprendizaje en función de la información, actitudes e ideas de una persona y de la forma como esta las integra, organiza o reorganiza, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. (Cabascango, 2012)

La web UTN manifiesta:

“El modelo cognitivo se basa en los estudios sobre la inteligencia humana como dinámico, considera al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje y es él quien construye nuevos aprendizajes, el maestro es un profesional crítico y reflexivo, el mediador quien planifica experiencias, contenidos y materiales con el único fin que el estudiante aprenda” (UTN, 2011, pág. 1).

Es decir el aprendizaje según este pensador es un cambio de esquemas mentales en cuyo desarrollo importa el niño como el proceso a través del cual logra el aprendizaje significativo, por lo es relevante atender tanto al contenido como el proceso. Donde la enseñanza debe partir de acciones que el estudiante puede realizar. (UTN, 2011)

2.1.5. Fundamentación sociológica

Teoría sociocrítica

La inteligencia interpersonal permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, teniendo en cuenta sus diferentes estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y habilidades. Incluye la capacidad para establecer y mantener relaciones sociales y para asumir diversos roles dentro de grupos, ya sea como un miembro más o como líder. (Wikipedia, 2015)

Según Wikipedia, 2015 manifiesta:

“La inteligencia interpersonal la podemos detectar en personas con habilidades sociales definidas, políticos, líderes de grupos sociales o religiosos, docentes, terapeutas y asesores educativos. Y en todos aquellos individuos que asumen responsabilidades y muestran capacidad para ayudar a otros. Son aquellos individuos que poseen la llave de las relaciones humanas, del sentido del humor: desde pequeños disfrutan de la interacción con amigos y compañeros escolares, y en general no tienen dificultades para relacionarse con personas de otras edades diferentes a la suya.” (Wikipedia, 2015, pág. 1)

Algunos presentan una sensibilidad especial para detectar los sentimientos de los demás, se interesan por los diversos estilos culturales y las diferencias socioeconómicas de los grupos humanos. La mayoría de ellos influyen sobre otros y gustan del trabajo grupal especialmente en proyectos colaborativos. Son capaces de ver distintos puntos de vista en cuanto a cuestiones sociales o políticas, y aprecian valores y opiniones diferentes de las suyas. Suelen tener buen sentido del humor y caer simpáticos a amigos y conocidos, siendo ésta una de las más apreciadas de sus habilidades interpersonales, ya que son sociables por naturaleza. Podemos decir que una vida plenamente feliz depende en gran parte de la

inteligencia interpersonal. La Inteligencia Interpersonal está relacionada con el contacto persona a persona y las interacciones efectuadas en agrupaciones o trabajos en equipo. El estudiante con inteligencia interpersonal tiene la facultad de interactuar verbal y no verbalmente con personas o con un grupo de personas; y es quien toma el papel de líder. (Wikipedia, 2015)

2.1.6. Fundamentación Axiológica

Teoría de valores

El valor, como significación de un hecho, es al mismo tiempo objetivo y subjetivo. ¿Quién atribuye significado? El ser humano. Por tanto, el valor como significado atribuido tiene una naturaleza subjetiva, toda vez que existe individualmente en los seres humanos capaces de valorar; pero al mismo tiempo tiene una naturaleza objetiva, en tanto constituye parte de la realidad social e histórica en la que se desarrolla el ser humano. (monografias.com, 2010)

Según eumed, 2015 expresa:

El análisis y comprensión de la problemática de los valores, parte de un hecho de vital significación: los valores surgen como expresión de la actividad humana y la transformación del medio, siendo su presupuesto fundamental la relación sujeto-objeto, teniendo como centro la praxis, lo que como consecuencia, se debe analizar su vínculo con la actividad cognoscitiva, valorativa y comunicativa. (eumed, 2015, pág. 1)

En la medida que el docente conozca que es un valor y cómo regula la conducta del estudiante, estará en condiciones de propiciar su formación y desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los instrumentos eficaces en el proceso de contribución a formar y solidificar valores, lo constituyen las habilidades, llegando a ser elementos determinantes en cualquier metodología de carácter axiológico que se utilice. Conceptos como: personalidad, sujeto, objeto, actividad y método,

llevan implícito en su conjunto el ¿cómo lograrlo?, la vía, el mecanismo que se debe utilizar. Las habilidades dentro de la docencia desempeñan un rol primordial, como categorías situacionales pueden adaptarse a los procesos lógicos de pensamiento que sean capaces de realizar los sujetos. (eumed, 2015)

Los modos de actuación, representados a través de un conjunto de acciones en el seno de la actividad cognoscitiva, se manifiesta en un conjunto de operaciones lógicas del pensamiento, que responden a una mecánica que puede ser lograda con independencia de los objetos, por tanto, de los procedimientos que se apliquen. Significa que hay un contenido lógico que tiene que ser llevado al proceso de enseñanza - aprendizaje, donde esté implícita la lógica de actuación del profesional, en unión de un conjunto de valores morales, éticos, profesionales y estéticos que le son inherentes al profesional y constituye en conjunto, una invariante de habilidad, concepto vital en nuestra concepción de formación de habilidades. (eumed, 2015)

El invariante de habilidad expresa en el plano didáctico el modo de actuación del profesional, en el que se incluye además de aquellos conocimientos y habilidades generalizadas que se concretan en cada disciplina, la lógica con que actúa el profesional; este invariante contribuye a la formación de la personalidad del estudiante, a través de los valores y motivaciones propios de la profesión.

El desarrollo del estudiante como sujeto de aprendizaje y la educación de sus valores, es posible en la medida en que el docente diseñe situaciones de aprendizaje, que propicien que el estudiante asuma una posición activa; reflexiva, flexible, perseverante, cuestionadora, y productiva en su actuación. Siendo importante el carácter orientador del docente en la educación de los valores. (eumed, 2015)

La utilización de métodos participativos, vinculados a una jerarquía de habilidades generales, según sea el caso dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, se llega a convertir en vía importante para el desarrollo del carácter activo del estudiante como sujeto del aprendizaje y de la educación de sus valores.

Para la utilización de métodos participativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, propician la formación y desarrollo de la flexibilidad, la posición activa, la reflexión personalizada, la perseverancia y la perspectiva mediata de la expresión de los valores en la regulación de la actuación del estudiante. (eumed, 2015)

En criterio del autor, se coincide con el presupuesto antes abordado, aunque desde la perspectiva estudiada se considera que en esencia cada uno de los componentes no personales del proceso, inciden de una u otra manera en el proceso axiológico que se analiza, las habilidades, los medios, desempeñan un papel crucial, conducen al educando a un mayor grado de motivación, posibilitando además apropiarse de manera sólida del contenido y manifestar lo asimilado a través, de un conjunto de acciones con un notable sentido personal, lógico y creativo. (eumed, 2015)

Por ello, la educación de valores adquiere en este nivel, una importancia extraordinaria ya que, es en este momento que existen mayores posibilidades para la consolidación de valores que funcionan con perspectiva mediata, posición activa, reflexión personalizada, flexibilidad y perseverancia en la regulación de la actuación. La educación de valores es responsabilidad de todos los docentes, y debe realizarse a través de todas las actividades curriculares y extracurriculares que desarrolla el centro, pero fundamentalmente, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje. La educación de valores se realiza en el contexto de su formación profesional, es por ello que la calidad de la motivación profesional,

constituye un factor de primer orden en la educación de valores de los niños y niñas. (eumed, 2015).

2.1.6. Fundamentación Legal

La Constitución de la República del Ecuador de 2008 en el Capítulo 11 Referente a los derechos

Capítulo Segundo, Derechos del Buen Vivir, Sección Quinta, Educación

Art. 26.- 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.

Art 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará y su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, será participativa, obligatoria, intercultural, democracia, incluyente y diversa, de la calidad y calidez, impulsando la equidad de género, la justicia y la solidaridad y la paz, estimulando el sentido crítico, el arte y la cultura física, iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

LEY ORGANICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y BILIBGUE

Manifiesta que:

Art. 22.- **Competencias de la Autoridad Educativa Nacional.**- La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes.

TITULO II DE LA AUTORIDAD EDUCATIVA NACIONAL

Capítulo V de la Estructura del Sistema Nacional de Educación

Art.- 40.- **Nivel de educación inicial.**- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de

educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Código de la Niñez y Adolescencia

TÍTULO II PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

Art. 6.- Igualdad y no discriminación. Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma. Religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES

CAPÍTULO III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

2.1.7. Juego de Roles

El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa.

A través del juego el niño recibe incontables estímulos indispensables para su desarrollo físico, sensorial, mental, afectivo y social; el juego sirve para disfrutar y aprender. (Esther, 2012).

El juego de rol es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas.

Según Centrojovelianos, expresa criterios de la siguiente manera:

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para

el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son. (Centrojoelianos, 2013, pág. 1)

Es una actividad fundamental en la edad inicial para los niños; los juegos de roles permiten que los pequeños resuelvan una contradicción propia de su edad.. Es difícil imaginar que puede haber entre juegos infantiles como tomar el té con las visitas o imitar a un animal, y el desarrollo intelectual y rendimiento escolar en otras etapas de la vida. Sin embargo, muchísimas investigaciones sobre el desarrollo del niño, incluido el intelectual, señalan el papel fundamental del juego de roles en el aprendizaje. Entre otras razones, porque: (monografias.com, 2010)

- Al inventar una historia, los niños usan expresiones del lenguaje que han oído, pero que quizás nunca tuvieron oportunidad de pronunciar. El lenguaje es la base de la lectoescritura.

- Al representar el papel de otra persona, los niños tienen oportunidad de considerar nuevos puntos de vista. Esta flexibilidad de pensamiento es el pilar de todas las actividades de resolución de problemas en las áreas de ciencias, ingeniería y expresión artística. (monografias.com, 2010)

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. (Wikipedia, 2015)

Por este motivo la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los

juegos de fantasía infantiles, como policías y ladrones, mamá y papá e indios y vaqueros, en los que ellos se imaginan ser un personaje que en realidad no son. Si hablamos del juego de roles en la práctica social en el inicial, vamos a referirnos como el juego es la mejor forma de comunicarse en los niños y niñas, ya que su deseo de conocer entender y dominar su realidad, es su impulso natural. (Wikipedia, 2015)

En la infancia la actividad lúdica es la manera más natural de comunicarse, ya sea con los objetos, los niños y el mundo social y natural.

“El juego es la esencia del niño y niña, que interactúa y asume roles de la realidad convirtiéndose en una poderosa herramienta en las actividades de la vida cotidiana y para el desarrollo de la inteligencia Interpersonal. (ucuenca, 2010)

2.1.7.1. Las funciones del juego de Roles

- El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- Favorece el aprendizaje.
- Facilita el desarrollo del lenguaje y del pensamiento.
- Favorece el equilibrio psicosomático.
- Mediante el juego el sujeto refleja la realidad acontecida.
- Funciona como medio de evasión ante determinados problemas.
- Reduce la inseguridad frente al error o el fracaso (excepto en juegos de competición).
- Sirve para diagnosticar su situación personal, sus inquietudes y descubrir sus habilidades.

A través del juego el niño puede aprender gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella. De esta idea surge la metodología lúdica, para la que el juego es considerado como una actividad espontánea, que ha de ser estimulada desde la acción educativa. (Esther, 2012)

2.1.7.1.1. Las funciones del juego de Roles en la educación

A través del juego el niño recibe incontables estímulos indispensables para su desarrollo físico, sensorial, mental, afectivo y social; el juego sirve para disfrutar y aprender. (Esther, 2012, pág. 29)

El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa.

2.1.7.2 Características del Juego de Roles

Las características fundamentales del juego de roles son: su carácter simbólico, los argumentos, los contenidos, las interrelaciones reales que establecen los niños/as y las interrelaciones lúdicas.

2.1.7.2.1. Forma la personalidad

La influencia del juego en la formación de la personalidad radica en que, a través del mismo, él/ella conoce las conductas e interrelaciones de los adultos, se convierten en modelos para su propio comportamiento. Aprende lo que se debe o no se debe hacer en la vida social.

2.1.7.2.2. Forma normas y reglas

Se apropia de las normas, reglas y patrones sociales importantes en la comunicación con sus coetáneos. En fin, aprende a ceder, esperar, repartir, defenderse, compartir, usar el lenguaje apropiado para ser aceptado y otras conductas importantes en la sociedad en que vive.

2.1.7.2.3. Desarrollo psíquico

El juego no perfecciona la percepción y para suplir, en la edad preescolar también son importantes para el desarrollo psíquico, las actividades productivas encargadas de favorecerla. Estas actividades son: dibujo, modelado, construcción y aplicación.

2.1.7.3. Tipos de Juego de Roles

2.1.7.3.1. Rol de mesa, es el más popular. Se juega en grupos, generalmente pequeños, de jugadores sentados alrededor de una o varias mesas. Se usa casi exclusivamente papel, lápiz y dados.

2.1.7.3.2. Narrativo, variante completamente imaginativa. Se usan a veces bocetos, mapas, etc. pero el peso se encuentra en la descripción de las situaciones, la narración y la imaginación de los jugadores.

2.1.7.3.3. De tablero, variante en la que se juega además con un tablero que simula el terreno y fichas para simular tropas, personajes y similares. En estos la estrategia y los números roban protagonismo a las narraciones.

2.1.7.3.4. Rol en vivo, en esta modalidad los jugadores se reúnen en un espacio más o menos amplio, apartado para no ser molestados por los curiosos, e interactúan entre sí actuando como los personajes que interpretan. Muchas veces se usan disfraces, objetos creados

artesanalmente, construcciones, etc. para simular los elementos del juego. Es mucho más visual y la actuación juega un papel primordial.

2.1.7.3.5. Rol remoto, normalmente los jugadores se encuentran bastante alejados entre sí, la mayoría de las veces no logran siquiera verse nunca y posiblemente no se conocen. Se juega usando tecnologías de comunicación como las redes de computadoras. Tiene la ventaja de poder guardar fácilmente la partida.

2.1.7.3.6. Asíncrono, variante en la que se usa un servicio de mensajería demorada como puede ser el correo electrónico, un foro o un servicio web especializado como Comunidad Umbría Brinda la ventaja de poder ahondar más en la descripción y la narrativa pero la partida se desarrolla mucho más lento.

2.1.7.3.7. Mensajería instantánea, variante en la que se juega usando un servicio de mensajería instantánea como un servicio de voz. Mejora la velocidad de la partida a costa de menos tiempo para estudiar y escribir las jugadas (Hipertextual, 2015)

2.1.7.4. Beneficios del juego de roles

En la educación el juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento.

2.1.7.4.1. Ayuda a la enseñanza

El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

2.1.7.4.2. Desarrollo educativo

Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

2.1.7.4.3. Desarrolla el vocabulario

Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los elementos que suele ser origen del fracaso escolar. (Hipertextual, 2015)

2.1.7.5. Aspectos del juego de roles en el crecimiento y del desarrollo

2.1.7.5.1. Desde lo biológico, posibilita el crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.

2.1.7.5.2. Desde lo psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

2.1.7.5.3. Desde lo intelectual, jugando aprende, porque obtiene nuevas experiencias, porque puede cometer aciertos y errores y puede solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

2.1.7.5.4. Desde lo social, por el juego entra en contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo.

2.1.7.5.5. Desde lo afectivo-emocional, se puede afirmar que el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es abrigo frente a las dificultades que el niño o la niña encuentra en la vida, le ayuda a rehacer su experiencia acomodándola a sus necesidades, conformando un factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. (Fdeportes, 2012)

2.1.7.6. La Motivación dentro del Juego de Roles

La motivación son los estímulos que mueven a una persona a realizar acciones y persistir en ellas para su culminación. Este término está relacionado con voluntad e interés. La motivación exige necesariamente que haya alguna necesidad que puede ser entre otras cosas de placer (como el caso que nos ocupa). La motivación es el lazo que lleva a esa acción a satisfacer esa necesidad o conveniencia, o bien, a dejar de hacerlo.

La motivación puede ser debida a factores intrínsecos y factores extrínsecos. Los primeros vienen del entendimiento personal del mundo y los segundos vienen de la incentivación externa de ciertos factores. Los primeros por tanto se extenderán ampliamente en el tiempo y el efecto de los segundos es más breve.

Debemos partir de que todos los jugadores ya sienten alguna motivación en el momento en que se sientan a jugar, partimos de la base de que cuando jugamos a rol ya realizamos una actividad que les gusta. Por tanto

la motivación intrínseca a priori se supone en todos los participantes: jugar a rol.

Pero como en todo siempre hay diferentes grados de motivación a la hora de realizar esa actividad y pese a que habrá jugadores a los que simplemente jugar ya les catapulta a altos grados de motivación habrá algunos a los que no tanto. Aquí entran los factores extrínsecos de motivación. Que vendrían a ser los estímulos que tú como master puedes utilizar para mejorar la motivación de tus jugadores. (monografías, 2013).

2.1.7.6.1 Contribuciones del juego Roles al desarrollo infantil:

Los juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos el niño o la niña:

- Descubre sensaciones nuevas.
- Coordina los movimientos de su cuerpo.
- Desarrolla su capacidad perceptiva.
- Estructura la representación mental del esquema corporal.
- Explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas.
- Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior...
- El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria.
- El juego simbólico, de representación fomenta el descentramiento cognitivo.
- El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad.

- En el juego se estimula la discriminación fantasía-realidad.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.
- La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.
- Estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales.
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
- Promueven el desarrollo moral, son escuela de autodominio, voluntad y de asimilación de normas de conducta.
- Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.
- Son aprendizaje de estrategias de interacción social.
- Facilitan el control de la agresividad.
- Son ejercicio de responsabilidad y democracia.
- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas de ayudar, cooperar, compartir y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez).
- Estimulan interacciones y contactos físicos positivos, reduciendo los negativos.
- Potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Facilitan la aceptación interracial.
- Mejoran el concepto de los demás.
- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional.
- El juego permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias.
- El juego posibilita la expresión simbólica-constructiva de la agresividad y de la sexualidad infantil.

- El juego facilita el proceso progresivo de la identificación con el adulto, de la identificación psicosexual.
- El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos. (Portal.educ.ar, 2014)

En síntesis, el juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, teniendo un papel indispensable para el desarrollo humano.

2.1.7.6.2 Juego de roles en el aula:

En este caso el juego de rol es como una pequeña obra de teatro que se representa ante la clase. En general es improvisada y puede representarse como un relato (con un narrador y algunos personajes principales) o como una situación en la que los personajes interactúan, improvisando el diálogo, a veces con la participación del profesor/a y del resto de la clase. Los juegos de rol en el aula tienen un valor especial de cara a sensibilizar al alumnado respecto a los sentimientos y las perspectivas de otros grupos y la importancia de ciertos problemas.

- Conviene que los juegos de rol sean breves. Hay que disponer de tiempo suficiente para el debate que se realizará después: es fundamental que los alumnos/as puedan expresar libremente sus sentimientos, temores y opiniones después de la actividad con el fin de aprovechar al máximo las lecciones más positivas y disipar las sensaciones negativas que se hayan podido experimentar.
- El profesorado debe procurar que los niños o niñas no se identifiquen demasiado con su papel. Conviene que los participantes mantengan una cierta distancia con el papel que ocupan, haciendo por ejemplo observaciones o preguntas. El resto de la clase tiene que tener la oportunidad de hacer observaciones y preguntas e, incluso, de participar en la representación. (Amnistia.catalunya, 2010)

2.1.8. Inteligencia interpersonal

Es la habilidad para establecer contacto con otras personas, relacionarse, e interactuar con ellas, es la sensibilidad especial para comprender sentimientos, pensamientos e interpretar la conducta de los demás, captar estados de ánimo, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar, de entender a los demás, asesorar, persuadir, liderar, negociar, actuar como mediador, es la curiosidad de interesarse por distintos estilos de vida.

Si se quiere comunicar, descubriendo el estilo de los demás, y el propio. Sí coincidimos, hay armonía, si no sintonizamos, en lugar de imponer, es mejor entrar primero al mundo del otro, percibirlo a su modo, para que la otra persona pueda luego entrar al nuestro reflejando la respiración, imitando el ritmo y las palabras que usa el interlocutor. El mundo es visto a través de los cristales personales, cada cual ve su realidad en forma subjetiva de acuerdo a la experiencia vivida y al propio marco de referencia lo que vemos depende del lugar desde donde lo miremos y de lo que ponemos desde nuestra interioridad.

Así muchos malos entendidos en la comunicación se producen por las diferentes maneras de percibir e interpretar los mismos hechos; cada uno, centrado en sí mismo, tiene su propia visión, es incapaz de incluir en la relación la perspectiva ajena.

Simpatizar es entrar en el marco de referencia del otro, ver el mundo como lo ve y para ver con los ojos de quien mira es preciso primero sacarse los propios lentes, liberarse de prejuicios y creencias. (Vasconcelos, 2013)

Comprender los sentimientos es entender lo que piensa quien se expresa, interpretar sus palabras, su punto de vista. Suspender por un momento el propio juicio, para dar lugar al otro, interpretando

adecuadamente su mensaje. Es aprender a escuchar lo que realmente dice la otra persona. Oír lo que piensa, o se ve o muchas veces no se escucha con la atención de comprender sino para contestar y decir lo que piensa; o se puede estar con cuerpo presente y mente ausente, escuchar ciertas partes de la conversación que interesan y otras no. También se puede escuchar solo las palabras literales y no lo que realmente quiso decir, el verdadero significado que quiso darle y más allá de las palabras, es posible escuchar con el corazón, sentir las emociones en el cuerpo, vibrar con ellas, conmoverse. Comprender los sentimientos para sentir su mundo como si fuera propio.

Lo que está en juego es la apertura de corazones y la resonancia de las mismas sintonías.

Compartirlas, sin dejar de ser uno. Sin fusionarse ni confundirlas con las propias y comunicar esa comprensión íntima es contener, sostener para dar seguridad. (Vasconcelos, 2013)

Describe la capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las motivaciones, las intenciones y los sentimientos de otras personas. Puede incluir la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos. Además de la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales y de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales.

La inteligencia interpersonal se construye a partir de una capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás en relación a sus estados de ánimo, temperamentos, intenciones y motivaciones. Por lo que a la hora de trabajar e intervenir con niños es fundamental estar capacitados para solucionar y controlar aspectos relacionados con su disciplina “sin destruir su espíritu”, y más aún si tenemos en cuenta que todos los indicios proporcionados por diferentes investigaciones cerebrales, sugieren que los

lóbulos frontales desempeñan un papel esencial en el conocimiento interpersonal.

Sin olvidar que la evidencia biológica de la inteligencia interpersonal abarca dos factores adicionales característicos de la especie humana, que debemos tener en cuenta: la prolongación de la infancia incluyendo la estrecha relación del niño con su madre y la necesidad de cohesión con el grupo, de organización, solidaridad y liderazgo que surgen de forma natural a partir de ambos. (Vasconcelos, 2013)

“La Inteligencia Interpersonal es la que permiten percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica”. (Medina, 2012).

Conuerdo con estas ideas del pensador, ya que este tipo de inteligencia se localiza en los lóbulos frontales, lóbulo temporal derecho, sistema límbico, entre las operaciones que promueven actividades a esta inteligencia tenemos gusto por compartir, interiorización de pautas de convivencia, aceptación, cumplimiento en respeto de normas de los grupos sociales, actitud de comprensión, colaboración, solidaridad, empatía, expresión de afectos, sentimientos y emociones, asimilación de formas o modelos sociales de comportamiento positivo, progreso en el dominio de habilidades sociales, respeto a la diversidad cultural, diferencias de tipo físico, intelectual, sexo, clase social, profesiones u ocupaciones, progreso en la diferenciación de roles sexuales, solución de conflictos, desarrollo de hábitos cooperativos o solidarios, interiorización de valores humanos.

La Inteligencia Interpersonal es la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, los sentimientos de otras personas, esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz, los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales con la habilidad para

responder de manera efectiva a estas señales en la práctica, por ejemplo los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero, influyen a un grupo de personas a seguir una cierta línea de acción. (monografias.com, 2010)

“La inteligencia interpersonal es la que permite entender a los demás, se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales” (monografias.com, 2010)

Afirmación que permite reconocer el valor de la inteligencia interpersonal, ya que es mucho más importante en la vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, el éxito en el trabajo o el estudio donde la empatía al ser un conjunto de capacidades permite entender las emociones de los demás, sus motivaciones y las razones que explican su comportamiento.

La capacidad de manejar las relaciones interpersonales es otro aspecto relevante de la Inteligencia interpersonal ya que cuando entendemos al otro, su manera de pensar, sus motivaciones y sus sentimientos podemos elegir la manera más adecuada de presentarle nuestro mensaje, el elegir la manera adecuada y el momento justo es lo que marca la diferencia y permite organizar grupos, negociar y establecer conexiones personales. (monografias.com, 2010)

2.1.8.1. Importancia de la Inteligencia Interpersonal

Es importante para lograr estabilidad emocional y así dar lo mejor de nosotros mismos en las áreas que se desempeñan, al aplicar la congruencia hacia adentro y hacia afuera.

2.1.8.1.1. Proporciona estabilidad emocional

Quienes poseen inteligencia interpersonal son populares, tienen muchos amigos, mantienen una buena relación con sus compañeros de trabajo y con la gente que los rodea en general. Les resulta sencillo captar las necesidades ajenas y reaccionar en consecuencia

2.1.8.1.2. Maneja los estados de ánimo

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía. Poder discernir, comprender qué le sucede a otra persona en determinado contexto y actuar de manera apropiada en relación con los estados de ánimo, las conductas y los deseos de esa persona resulta de suma utilidad para comunicarnos efectivamente en nuestra vida diaria.

2.1.8.1.3 Buena comunicación

Encuentran la palabra adecuada o el comportamiento que logra empatía en su interlocutor, y al leer emociones en otro se puede adoptar una actitud positiva, ya que es necesario tener en cuenta lo que la otra persona siente o necesita para lograr una comunicación realmente efectiva.

2.1.8.2. Beneficios de la Inteligencia Interpersonal.

La inteligencia interpersonal es la que va a permitir a nuestros alumnos hacer amigos, trabajar en grupos, o conseguir ayuda cuando la necesita. El aprendizaje es una actividad social en gran medida.

La inteligencia interpersonal es todavía más importante desde el punto de vista del profesor, porque sin ella no podemos entender a nuestros estudiantes, sus necesidades y sus motivaciones.

Por ello, debemos ser capaces de establecer mecanismos y estrategias para ayudar a nuestros alumnos a utilizar la inteligencia emocional con los otros

Es decir este autor concibe la propuesta de Gardner, como una visión pluralista de la mente y una visión polifacética de la inteligencia, este enfoque alternativo a las teorías sobre la inteligencia, basado en el cognitivismo y en la neurociencia, su visión pluralista de la mente reconoce que hay muchas facetas distintas del conocimiento y tiene en cuenta que las personas poseen diferentes potenciales cognitivos que llevan a diversos estilos en la manera de conocer, como hay muchos tipos de problemas por resolver. (emocionesfilprimerodemayo, 2013)

Según mejoraemocional, 2014, dice:

“La inteligencia interpersonal debe ser considerada como la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía, es poder discernir, comprender qué le sucede a otra persona en determinado contexto y actuar de manera apropiada en relación con los estados de ánimo, las conductas y los deseos de esa persona” (mejoraemocional, 2014, pág. 2)

La responsabilidad del docente y su nivel empático con los grupos permitirá un trabajo más fácil con los niños, llevando pautas que ayuden a extender el radio de acción, resulta de alto valor primeramente saber cuál es el objetivo en cada momento, el mismo comportamiento puede requerir respuestas muy distintas dependiendo de cada momento, es prioritario sobre todo con grupos que no se conocen establecer y crear un adecuado ambiente de trabajo.

2.1.8.2.1. Permite mantener buenas relaciones interpersonales

Resulta de suma utilidad para saber comunicarse efectivamente en la vida diaria, los niños que poseen inteligencia interpersonal son populares, tienen muchos amigos, mantienen una buena relación con sus compañeros de aula y con los niños que los rodea en general, les resulta sencillo captar las necesidades ajenas y reaccionar en consecuencia, encuentran la palabra adecuada o el comportamiento que logra empatía con quienes le rodean y al leer emociones en otro se puede adoptar una actitud positiva, ya que es necesario tener en cuenta lo que la otra persona siente o necesita para lograr una comunicación realmente efectiva. (mejoraemocional, 2014)

El trabajo de aula por parte del docente, debe generar muchas respuestas hasta encontrar la más adecuada, ya que cada estudiante es un mundo y cada grupo un universo, donde las actividades que son efectivas para un grupo para otro pueden resultar un fracaso para otro, de allí la atención del maestro a los estilos de aprendizaje de sus educandos, pero también la atención a las diferencias en las motivaciones e intereses de cada grupo de aprendizaje. (monografias.com, 2010)

2.1.8.2.2. Permite conocer las reacciones del niño

El maestro debe tener la suficiente agudeza sensorial para notar las reacciones de los niños, ya que la mayor parte de los mensajes que dan los estudiantes en el aula son no –verbales, el ruido de fondo es, por ejemplo, un gran indicador del grado de atención de un grupo, de allí que si los niños empiezan a mover en la silla o a enviar papeles a lo mejor es el momento de cambiar el ritmo o la actividad de alguna manera para recuperar nuevamente su atención.

2.1.8.3. Características de la inteligencia interpersonal.

Los niños con esta habilidad pueden ser populares, se llevan bien con la mayoría pueden adaptarse a diferentes estilos. Son sociables y disfrutan compartiendo con otros, les encanta dirigir equipos, saben escuchar, se comprometen con los problemas de los demás y les interesa ayudarlos, su opinión es tomada en cuenta en el grupo de pares, suelen ser simpáticos y tienen buen sentido del humor. Los alumnos con predominio de la inteligencia interpersonal aprenden mejor estudiando con otros y trabajando en equipo. Intercambiando experiencias. Dialogando, en un clima de armonía. Entre las principales características podemos anotar las siguientes: (lamenteesmaravillosa.com, 2015)

- Establece y mantiene relaciones sociales buenas.
- Suelen ser simpáticos y con buen sentido del humor.
- Les gusta organizar eventos, dirigir equipos.
- Percibe los sentimientos, pensamientos, motivaciones, conductas y estilo de vida de los demás.
- Saben escuchar, se comprometen con los problemas de los demás y les interesa ayudarlos.
- Asumen diversos roles dentro de un grupo.
- Flexibilidad para entender otros puntos de vista.
- Aptitud para llegar a los demás, asesorar, liderar, negociar, actuar como mediador.
- Comprende fácilmente mensajes verbales y no verbales comunicándose eficazmente. (Gladys, 2008, pág. 26)

2.1.8.3.1. Son colaborativos

Quien se siente amado, aceptado, afirmado, es capaz de amar y aceptar a los demás. Si todas las ideas y los roles son valorados, con igualdad, sin nominaciones, sometimientos, ni exclusiones, es posible formar un grupo cooperativo donde cada quien coopere sienta que es una parte necesaria

para la totalidad. Y así puedan colaborar entre sí sumando esfuerzos para alcanzar objetivos, como socios que cooperan y no oponentes que compiten. Que se pueda decir tu éxito me beneficia, mi éxito te beneficia, cuando lo que está en juego es la comparación personal y la competencia, la energía está puesta al servicio de la defensa o el ataque, y así es posible que los esfuerzos se neutralicen dando un resultado nulo. Y un nivel más alto de vinculación entre dos o más personas es cuando los esfuerzos se potencian, dando lugar a un producto nuevo, donde el todo es más que la suma de sus partes. Esto es concreción, es sinergia. Qué hacer cuando en vez de armonizar hay conflicto de necesidades o desacuerdo en las formas de pensar. Pueda ser que ambos ganen y que nadie pierda, sin vencedores, ni vencidos, si cada cual cuida del otro y si tiene en cuenta la parte de cada uno, para conservar la relación. Ambos pueden participar ofreciendo posibles alternativas, y después de ser evaluado, llegar a un acuerdo eligiendo una solución aceptable para ambos. Para que el acuerdo sea posible es importante reparar en algunas actitudes que favorecen el encuentro. (booksgoogle, 2012)

2.1.8.3.2. Son flexibles

Tener flexibilidad para percibir otros puntos de vista, y contemplar posibilidades de cambio y transformación. Tolerar y enriquecerse con las diferencias.

Escuchar atentamente. Entender lo que dice y vivenciar lo que siente el otro.

Hablar en primera persona y descubrir los propios sentimientos, en lugar de criticar. (booksgoogle, 2012)

2.1.8.3.3. Saben trabajar en equipo

En todas las actividades grupales, las personas con este tipo de inteligencia irán de maravilla. Lo que es importante es tratar de que la empatía no se transforme en una herramienta de coerción tanto por parte del joven como de sus compañeros.

Será bueno imponer reglas claras en el desarrollo de las actividades y que todos las respeten. Tanto en el hogar como en la escuela o en la vida social de la persona con esta inteligencia, el ser claros con las reglas es fundamental para mantener las conductas de todos y que nadie se imponga.

2.1.8.3.4. Son líderes

Las personas con esta habilidad suelen ser excelentes jefes y líderes de grupo, también suelen sentirse muy tocados por lo que suceda sus seres queridos, por lo que será importante ayudarlos a comprender las situaciones y no dejar que el sufrimiento de los otros les impida seguir con su vida

Las tareas que se relacionen con hacer un bien a otra persona y el estudio de la mente humana serán las actividades que más disfrutarán. (booksgoogle, 2012)

Según la página web mujer, en su artículo sobre Inteligencia Emocional menciona:

Características de los niños con una buena inteligencia interpersonal: ' Favorece y mantiene relaciones sociales buenas. ' Percibe las emociones, motivaciones y estilos de vida de los demás. ' Participa en actividades cooperativas. ' Comprende y se comunica eficazmente de manera verbal y no verbal

con los demás. ' Desarrolla habilidades de mediación, organización y solución de conflictos con los demás. ' Inspira confianza en los demás. ' Influye sobre las opiniones y acciones de los demás. (Mujer, 2014, pág. 1)

Desarrollo de la inteligencia interpersonal de 0 a 4 años: ' Confianza básica vs desconfianza: Cronológicamente este es el periodo de la infancia en los primeros dos años de vida. El niño que se le da amor y cariño desarrolla confianza, seguridad y optimismo básico. Si no se llenan estas necesidades se llenan de inseguridad y desconfianza. ' Autonomía vs vergüenza: Ocurre entre los 18 meses y 4 años de edad. Es en esta etapa en la que al niño se le ha dado afecto necesario adquiere seguridad en sí mismo, de lo contrario el niño que no ha superado esta etapa se siente avergonzado y tímido. ' Iniciativa vs culpabilidad: Ocurre durante los 30 y 36 meses, llamada la edad del juego. En esta etapa el niño sano aprende a imaginarse, incluyendo la fantasía, a cooperar con otros y tener buenos modales, el niño que no supera esta etapa se presenta inmovilizado por la culpabilidad, temeroso y continua dependiendo indebidamente de adultos, se restringe en el desarrollo de las habilidades del juego y en la imaginación . (Mujer, 2014)

2.1.8.4. Componentes de la inteligencia interpersonal

Es la capacidad de percibir y comprender a otras personas, descubrir las fuerzas que las impulsan Capacidad de descubrir las fuerzas que las impulsan la comprensión de las personas Capacidad de sentir gran empatía por el prójimo sin distinción.

Presenta dos componentes:

Componente de empatía: es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás poniéndose en su lugar y responder correctamente a sus reacciones emocionales. Ideas básicas Habilidades.

2.1.8.4.1. Componente Social

Es el talento en el manejo de las relaciones con los demás en saber persuadir e influenciar a los demás, quienes poseen habilidades sociales son excelentes negociadores, tienen una gran capacidad para liderar grupos y para dirigir cambios, son capaces de trabajar colaborando en un equipo y creando sinergias grupales.

2.1.8.4.2. Componente de aceptación

Acepte a sus hijos como son. Recordando que los hijos son diferentes y que para educar la interpersonal presentan fortalezas y debilidades, áreas muy sugerencias inteligencia positivas de su personalidad y áreas que requieren mejoría. Aprecio: Exprese su aprecio muy seguido, física y verbalmente, díganse con palabras y demuéstrela con abrazos, palmadas y en general con cualquier contacto físico. Elogie a su hijo por las conductas adecuadas, sea preciso, sincero y evite la adulación excesiva. Atención: crear un ambiente propicio donde brinde atención de calidad. Esto podría significar dejar de hacer lo que estamos haciendo para escuchar, mirar y estar en la posición de completa recepción en las cuestiones que atañen a nuestros hijos. Amor: establezca lazos de amor incondicional. Que su amor esté ligado a lo que el niño es y no a lo que el niño hace. Separe conductas de personas y así podrá corregir y sentirse enojado contra alguna conducta inapropiada pero siempre valorando y mostrando amor y respeto por la persona. (marcelospinolajaen, 2016)

2.1.8.5. Principios de la inteligencia interpersonal

Los principios son aquellos fundamentos que debemos tener en cuenta para ayudar a que nuestros alumnos logren los objetivos y desarrollen sus capacidades. Se basan en las necesidades de los niños.

Entre los principales principios tenemos: (Esther, 2012)

2.1.8.5.1.Principio de autonomía.

Es la “capacidad de manejarse por sí mismo el individuo y solucionar los problemas que se presentan, así como de actuar libremente”.

Para que el niño alcance la autonomía es necesario el desarrollo de diferentes aspectos:

- Desarrollo psicomotor
- Desarrollo intelectual
- Desarrollo afectivo
- Desarrollo social

¿Cómo desarrollamos el principio de autonomía en Educación Infantil?

Rutina: actividades que poseen un carácter ineludible dentro de la jornada escolar y se repiten de forma periódica, regular y sistemática.

Hábito: son modos de proceder originados por la repetición de acciones semejantes, en EI tienen una importancia fundamental ya que ayudan al niño/a, a satisfacer de manera cómoda y rápida sus necesidades básicas y desarrollan su autonomía, como por ejemplo:

- Hábitos de alimentación
- Hábitos de higiene
- Hábitos de actividad y descanso

La adquisición de los hábitos y rutinas, por parte del niño, le permitirá llevar a cabo una serie de medidas de promoción y mejora en su autonomía personal.

2.1.8.5.2.Principio de Individualización

Es un proceso a través del cual el niño llega a tener conciencia de que es una persona absolutamente distinta de los demás y con características propias.

Se produce a lo largo de los **cinco primeros años de vida**.

- **Primer año:** El niño descubre su cuerpo.
- **Segundo año:** Tiene conciencia de que es distinto a los demás.
- **Tercer año:** Orgullo y autoestima. Egocentrismo.
- **Cuarto año:** Establece relaciones mentales, emocionales y sociales.
- **Quinto año:** Comienza a aceptar su diferencia del resto del mundo, a confiar en sí mismo y a ser autosuficiente.

¿Cómo desarrollamos el principio de individualización en Educación Infantil?

Conociendo y diagnosticando

- Nivel individual (características fisiológicas, higiene y salud, intereses y motivaciones, conocimientos previos, ritmos...)
- Nivel grupal (el alumno y el grupo)

Adaptando el proceso- educativo

- Individualizar los objetivos.
- Adecuar los contenidos.
- Seleccionar actividades interesantes y adecuadas a las necesidades y ritmos del aula (actividades flexibles, que fomenten el desarrollo integral del niño, generen experiencias...).

2.1.8.5.3. Principio de Socialización

La socialización es el proceso a través del cual el niño adquiere habilidades de interacción, conoce normas, valores y hábitos que le permiten desarrollarse y adaptarse a la sociedad en la que vive.

La socialización va a depender de las características personales y experiencias del niño, y de los agentes sociales con los que se relaciona (familia, escuela, grupos de iguales y los medios de comunicación, en especial, la televisión).

¿Cómo desarrollamos el principio de socialización en Educación Infantil?

- La asamblea.
- Experiencias de responsabilidad.
- Formación de equipos de trabajo.
- La intervención en los conflictos.
- Actuación inmediata en el recreo.
- Participación en actividades complementarias.
- La organización del aula.
- El juego.

2.1.8.5.4. Principio de la globalización.

La globalización por tanto, es aquella actividad que parte de un núcleo operativo de trabajo y en la que a partir de éste, se establecen las conexiones entre el bagaje de conocimientos que ya posee el niño y aquellos aprendizajes nuevos que se le ofrecen.

La globalización supone para el niño relacionar de forma sustantiva y no arbitraria todos los nuevos aprendizajes con aquellos esquemas de conocimiento que ya posea de anteriores experiencias y aprendizajes. No

es por tanto una acumulación de saberes ni de aprendizajes sino la posibilidad de aprender significativamente nuevos conocimientos.

¿Cómo desarrollamos el principio de globalización en Educación Infantil?

- No fragmentación de los contenidos.
- Adquisición de todo tipo de contenidos.
- Inclusión de contenidos de diversas áreas y sus relaciones entre ellas.
- Partir de los conocimientos previos.
- Cumplir las condiciones del aprendizaje significativo.
- Selección de una temática original y adaptada a cada grupo y contexto.

Para concluir, quisiera destacar las **pautas que debemos de tener en cuenta para un buen desarrollo de estos principios pedagógicos.**

- Partir de una evaluación inicial.
- Formular objetivos claros.
- Flexibilidad.
- Interacciones positivas.
- Hábitos.
- Partir de lo más cercano.
- Ofrecer gran variedad de modelos de actuación correcta.
- Establecer normas de clase y convivencia.
- Relación con las familias.
- Crear un clima cálido, acogedor y seguro.
- Asignar responsabilidades.
- Actuar como guías de nuestros alumnos.

2.1.8.5.5. Principio de la empatía

La empatía hace que las personas se ayuden entre sí. Está estrechamente relacionada con el altruismo - el amor y preocupación por los demás - y la capacidad de ayudar. Cuando un individuo consigue sentir el dolor o el sufrimiento de los demás poniéndose en su lugar, despierta el deseo de ayudar y actuar siguiendo los principios morales.

La capacidad de ponerse en el lugar del otro, que se desarrolla a través de la empatía, ayuda a comprender mejor el comportamiento en determinadas circunstancias y la forma como el otro toma las decisiones. (Esther, 2012)

Características de empatía

La empatía, por su parte, tiene mucho que ver con la comunicación no verbal. Hay personas que no pueden expresar fácilmente lo que sienten con palabras, pero lo hacen muy bien usando los ojos, la expresión, los gestos o el tono de voz. Saber reconocer estas señales es una de las características principales de las personas que tienen bien desarrollada su empatía.

Algunas profesiones que requieren estar ante el público, como la venta, la enseñanza o la medicina, requieren personas con gran empatía. Salvo excepciones patológicas, todo el mundo la utiliza en mayor o menor medida y hay personas que la tienen desarrollada de forma superior a la media. (Escuelaperuenadepsicologiablogt, 2015)

La empatía en el trabajo de aula.

La empatía es esencial en toda relación con los demás, para lograrla, es útil estar en una posición relajada, de receptividad, sin preconceptos ni

defensivas estériles, una de las claves a tener en cuenta para generar empatía es prestar mucha atención al lenguaje no verbal: tono de voz, expresiones de la cara, movimientos del cuerpo, gestos, accesos oculares, entre otras, En caso que las palabras y el lenguaje no verbal de una persona no concuerden, es conveniente centrarse en cómo se dice algo más que en las palabras que se utilizan para expresarlo. Implica tener conciencia de los sentimientos, necesidades y preocupaciones de los otros, lo que genera sentimientos de simpatía, comprensión y ternura.

La empatía supone entrar en el mundo del otro y ver las cosas desde su punto de vista, sentir sus sentimientos y oír lo que el otro oye, constituye la capacidad de ponerse en el lugar del otro no quiere decir que se comparta sus opiniones, ni que se está de acuerdo con su manera de interpretar la realidad, no supone tampoco simpatía, ya que esta implica una valoración positiva del otro, mientras que la empatía no presupone valoración alguna del otro.

Una de las habilidades básicas para entender al niño es la de saber escuchar, cuando hablamos con otros le prestamos más atención a las propias reacciones que a lo que dicen, se escucha pensando en lo que va a decir o pensando en que tipo de experiencias propias puede aportar. El aprender a escuchar supone enfocar toda la atención hacia el otro, dejar de pensar en lo que se quiere decir o en lo que se haría. (mejoraemocional, 2014)

Según sintranet.org/organizaciones manifiesta:

“Las personas con gran capacidad de empatía son capaces de sincronizar su lenguaje no - verbal al de su interlocutor. No sólo eso, también son capaces de 'leer' las indicaciones no - verbales que reciben del otro con gran precisión. Los cambios en los tonos de voz, los gestos, los movimientos que realizamos, proporcionan gran cantidad de información. Cuando adaptamos nuestro lenguaje corporal, nuestra voz, y

nuestras palabras a las de nuestros interlocutores, es más fácil entrar en su mundo, y cuando entendemos el mundo del otro podemos empezar a explicarle el nuestro” (p.54) (Csintranetcorganiaciones, 2012)

Pensamiento que permite ver con realismo y veracidad cómo es el niño para entender cuáles son sus prioridades y anhelos, para así actuar en consecuencia, es necesario que el docente ayude al niño a darse cuenta de los sentimientos y perspectivas de los compañeros de estudio, satisfacer las necesidades reales de los demás, estar al tanto de las necesidades de desarrollo del resto y reforzar sus habilidades, leer las corrientes emocionales del grupo, así como el poder interpretar las relaciones entre sus miembros.

Como estrategias básicas el maestro para el desarrollo de la empatía en el aula debe ejercitarse en cultivar las oportunidades académicas del currículo a través de distintos tipos de personas, ideas efectivas tácticas de persuasión, saber escuchar abiertamente al resto y elaborar mensajes convincentes, saber negociar y resolver los desacuerdos que se presenten dentro del equipo de trabajo, inspirar y guiar a los niños y al grupo en su conjunto, trabajar con otros para alcanzar metas compartidas. (Csintranetcorganiaciones, 2012)

2.1.8.6. La familia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal

Al mes y medio de edad, los infantes pueden advertir la diferencia entre la voz de su madre y la de su padre. A los dos meses de edad, pueden anticipar las complejas diferencias entre la forma de cuidarlos y manejarlos de su madre y su padre. Cuando tiene dos meses de edad, y quizá incluso en el nacimiento el infante ya puede discriminar entre otros individuos, e imitar las expresiones faciales de ellos. Pronto, el infante distingue entre la madre y el padre, los padres de los extraños, las expresiones felices de las tristezas. El infante llega a asociar diversos sentimientos con individuos, experiencia y circunstancias particulares. Ya se presentan las primeras

señales de empatía. Ya se ha comenzado a formar un vínculo entre la familiaridad, tener interés y el altruismo. (slideshare.net/groslami, 2010)

2.1.8.6.1. Potenciando la inteligencia interpersonal

Para mejorar las destrezas sociales y fortalecer la relación con el entorno, se debe realizar ejercicios en los que se puede trabajar y que ayudarán a desarrollar la inteligencia interpersonal:

- La comprensión es fundamental. Ante una situación concreta que te produzca malestar con otra persona procura siempre ponerte en la piel de la esa persona, mírate desde su perspectiva e imagínate sus sentimientos.

- Aprende a escuchar. Cuando estés en una conversación con otros, procura fijarte en las veces que interrumpimos sin dejar terminar las frases y expresar completamente nuestras ideas. Procura corregir esto si observas que no dejas terminar de hablar a los demás.

- Toma perspectiva de ti mismo. Para ello, escribe una redacción describiéndote a ti mismo, después haz otra pensando en cómo lo haría tu mejor amigo y una tercera imaginando qué diría de ti un desconocido.

- Acepta las críticas con serenidad. Recurre a un familiar o amigo para que te diga los aspectos negativos que ven en tu carácter. Acepta lo que sea verdad y rechaza lo que no lo sea, pero siempre con una actitud abierta y tranquila.

- Identifica emociones. Cuando seas testigo de una situación tensa o de conflicto en tu familia o con tus amigos, observa el estado de ánimo de los implicados.

- Acércate a otras culturas. Interésate y lee sobre otras costumbres, creencias y valores. Esto te ayudará a comprender mejor a quienes no piensan como tú.

Desarrolla tu inteligencia interpersonal y te ayudará a contactar con tus sentimientos y los de los demás. Potenciará tu habilidad para relacionarte, mantener tus amistades y entender a quienes no piensan como tú. Es una de las claves para alcanzar la plenitud vital.

2.1.8.6.2. Fortalezas de la inteligencia interpersonal

1. Le gusta socializar con sus pares.
2. Parece ser un líder natural.
3. Aconseja a los amigos que tienen problemas.
4. Se maneja muy bien en la calle.
5. Pertenece a clubes, comisiones u otras organizaciones.
6. Le gusta enseñar de manera informal a otros niños.
7. Le gusta jugar con otros niños.
8. Tiene dos o más amigos Íntimos.
9. Tiene un buen sentido de la empatía.
10. Otros buscan su compañía. (slideshare.net/groslami, 2010)

2.1.8.6.3. Las normas, que favorecen el establecimiento de hábitos

Las instrucciones deben ser claras y bien definidas, para que el niño sepa qué se espera de él.' Deben ser adecuadas con la edad y la capacidad del niño.' Deben ser mínimas y en orden sistemático. Las normas deben

ser conocidas por todos y cumplidas por toda la familia. Las consecuencias deben ser naturales y lógicas, reales e inmediatas.' Ambos padres deben estar de acuerdo con la norma establecida. El desacuerdo debe ser discutido sin la presencia del niño. La autoridad debe ser de ambos padres. Debe basarse en el afecto y la tolerancia. Recordemos que los niños pequeños aprenden de dos formas:' Por imitación de las conductas de los mayores. Por aprobación de su conducta, pues los niños siempre buscan agradar y actúan en base a las reacciones que provoca. (slideshare.net/groslami, 2010)

2.1.8.7. Estimulación de inteligencia interpersonal

2.1.8.7.1. En el niño menor de un año: Actividades para el primer año de vida: Las actividades buscan estimular la etapa de Confianza Básica procurando que el niño se desarrolle en un ambiente donde se fomente la confianza, seguridad y optimismo básico. Bebes de 0 a 3 meses Fomentar actividades que desarrollen los lazos afectivos entre madre e hijo. Realizar juegos donde las caricias y los arrullos estén presentes. Realizar suaves masajes sobre todo después del baño. Brindarle un clima de confianza, mediante la incorporación de los rituales y los hábitos los cuáles deben ser constantes y permanentes. Responda con diálogos y sonrisas los gorjeos y sonrisas de los niños. Celebrar cada uno de sus logros, por ejemplo al manifestar sonrisas.

2.1.8.7.2. Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de un año: bebes de 4 a 6 meses ' establezca rituales de masaje, ' practique juegos con su esquema corporal. Convérsele y exprésele su sentimiento ¡Qué feliz soy de tenerte a mi lado! ' Realizar actividades al aire libre con el niño para que observe su alrededor. ' Fomentar las actividades de juegos con participación de otras personas sus hermanos y primos. ' Celebre las sonrisas, gritos y festejos del bebé

2.1.8.7.3. Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de un año: ' Manifieste seguridad cuando personas bebes de 7 a extrañas se acerquen al niño. 12 meses Realice juegos de expresión de emociones con títeres. ' Cántele una canción alegre y baile con su bebé, invite a participar a los demás familiares. ' Manifieste seguridad y confianza al entregarle a los brazos de una persona extraña pero confiable. ' A través de pequeñas dramatizaciones, muéstrelle los sentimientos ' Establezca límites en forma clara y consecuente, el tono de voz debe ser firme y determinante.

2.1.8.7.4. Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de dos años: Actividades para el segundo año de vida: Las actividades deben enfocar desarrollar la etapa de Autonomía creando un clima cálido y afectivo entre los padres y el niño para brindar seguridad, autonomía y confianza. Bebes de 12 a 15 meses Juega a las escondidas en este caso la madre se esconde y él bebe la busca. Permita oportunidades para descubrir y explorar por sí mismo. Darle la oportunidad de jugar con otros niños para lograr su relación social. Realizar actividades para vestirse solo.

2.1.8.7.5. Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de dos años: cuando se encuentre con otros niños, bebes de 15 A 18 meses favorezcan un acercamiento afectuoso a 18 meses través de cariñosas conversaciones. Bebes de 18 a 24 meses Realizar con el niño actividades de la rutina que le permitan ser independiente y seguro. Mantenga los límites establecidos con anterioridad.

2.1.8.7.6. Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de tres años:' Actividades para el tercer año de vida: en esta etapa las actividades a realizarse deben fomentar la iniciativa, estimulando las habilidades de la imaginación, cooperación con otros, prácticas de hábitos en el hogar con normas y límites claros. ' Pase tiempo permitiendo que su

hijo converse con Ud. ' Enséñele a su hijo cómo funcionan las cosas, permítale hacer exploración con su vigilancia. ' Anímele a jugar con otros niños enseñándole reglas y normas. ' Realizar actividades teatrales donde el niño cuente historias. ' Realizar pequeñas dramatizaciones. ' Realizar actividades donde se expresen los estados de ánimo y cooperativos. ' Arme rompecabezas con su hijo ' Mantenga expectativas altas en el niño y demuestre que Ud. está orgulloso de los logros realizados. (slideshare.net/groslami, 2010)

2.1.8.7.7. Juguetes para desarrollar la inteligencia interpersonal

Juguetes electrónicos de mesa diversos: damas, monopolio, lotería, dominós.' Accesorios para juegos de imitación: muñeca, animales de plástico, madera y peluche, títeres, juegos de comedor, sala, cuarto, escuela, pelotas, balones, cestas, útiles de limpieza, juegos de peluquería, carrusel.' Retablo de títeres y todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social y el contacto afectivo con los demás. (slideshare.net/groslami, 2010)

2.2 Posicionamiento Teórico Personal.

Luego de haber hecho el análisis documental de los diferentes tipos de modelos, enfoques y teorías pedagógicas, se ha considerado a la Pedagogía Crítica que ubica al educando como protagonista principal del aprendizaje, dentro de diferentes estructuras metodológicas, con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. Se fundamenta en la Teoría Constructivista y teoría del Aprendizaje Significativo, que concibe que el estudiante sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos.

Psicológicamente tiene su fundamento en el Modelo Cognitivo que explica el aprendizaje en función de la información, experiencias, actitudes e ideas de una persona y de la forma como ésta las integra, organiza y reorganiza, es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo, por su importancia pedagógica se fundamenta en el aprendizaje constructivista.

Pedagógicamente esta investigación considera que el aprendizaje depende del momento de desarrollo, la evolución social, intelectual, afectiva en que se encuentre la persona y la organización de su ambiente. Como modelos que pueden darnos dicha orientación, dentro del nuevo currículo se tomó los pensamientos y teorías de los siguientes psicólogos y pedagogos. Piaget, Gardner Ausubel, Bandura, por el aporte trascendental en el proceso educativo se ha considerado la Pedagogía Activa como ente regulador, además la teoría del Aprendizaje Significativo, que concibe que el estudiante sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, puesto que da lugar a la actividad espontánea, personal creativa e intelectual para hacer de nuestros educandos seres pensantes, críticos y

reflexivos, proceso que ocurre cuando el individuo aprende cuando pone en relación los nuevos conocimientos con los que ya posee.

Se ha considerado también como fundamento a los pilares de la UNESCO. Que son aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser y aprender a emprender, que hace hincapié en la necesidad de educar la dimensión formativa del ser humano junto a su dimensión cognitiva.

2.3 Glosario de Términos

Los términos que a continuación se describen son tomados como fuente bibliográfica del Diccionario Pedagógico Instrucciones.

Aprendizaje.- es el cambio relativamente permanente en la capacidad de realizar una conducta específica como consecuencia de la experiencia. Lo que logra el estudiante como parte final de la enseñanza y que se evidencia con el cambio de conducta.

Aprendizaje Significativo.- es el aprendizaje que se puede incorporar a las estructuras de conocimientos que tiene el sujeto, que tiene significado a partir de la relación que establece con el conocimiento anterior y el nuevo aprendizaje, haciendo que este sea duradero y significativo.

Constructivismo.- Teorías acerca de los procesos cognoscitivos, unas hacen referencia al carácter pasivo y otras al carácter de dichos procesos.

Destreza.- es pulir las habilidades de los individuos mediante procesos. Es un producto de los aprendizajes que significa saber hacer. Es una capacidad que las personas pueden aplicar o utilizar de manera autónoma cuando la situación lo requiera.

Didáctica.- relativa a la enseñanza; adecuada para enseñar.

Estrategia.- formulación operativa, distintas a traducir políticas a ejecución.

Estrategia Metodológica.- son procesos, técnicas y acciones que se integran para facilitar el logro de los objetivos.

Evaluación.- proceso sistémico, integrado y continuo que sirve para observar los logros alcanzados.

Habilidades.- Competencia adquirida por vía del aprendizaje o la práctica que puede ser intensiva o distribuida en el tiempo.

Inteligencia: capacidad para resolver problemas o para elaborar productos que son de gran valor para uno o varios contextos comunitarios o culturales.

Inteligencias múltiples.- potencial humano basado en la suma de habilidades basadas en categorías. Postulado de Howard Gardner sobre habilidades del ser humano.

Material didáctico.- conjunto de recursos gráficos, literarios, visuales, informáticos, de los que se vale el educador para lograr una comprensión en los alumnos de los contenidos de la enseñanza.

Método.- guía, camino o proceso a seguir para alcanzar un fin deseado.

Metodología.- componente que va implícito en el currículo y que depende de la orientación paradigmática. Se refiere a la aplicación de métodos, técnicas formas que el maestro utiliza para que se lleve a efecto los contenidos de los planes y programas.

Motivación.- causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada.

Noción.- conocimiento o idea que se tiene de algo, conocimiento elemental.

Proceso Enseñanza – Aprendizaje.- Es el conjunto de actividades mentales y emocionales que desarrolla el maestro y el estudiante, para adquirir nuevos conocimientos.

2.4 Interrogantes de la Investigación

¿Aplican los docentes juegos de roles como herramienta metodológica para potencializar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, 2015-2016?

¿Qué nivel de Desarrollo de inteligencia Interpersonal tienen los niños y niñas de 3 Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo?

¿Necesitan los docentes técnicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo?

2.5 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>El juego de roles es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas</p>	Juego de Roles	<p>Las funciones del juego de Roles</p> <p>Características del Juego de Roles</p> <p>Tipos de Juego de Roles</p> <p>Beneficios del juego de roles</p> <p>Aspectos del juego de roles en el crecimiento y del desarrollo</p> <p>La Motivación dentro del Juego de Roles</p>	<p>Las funciones del juego de Roles en la educación</p> <p>Forma la personalidad Forma normas y reglas Desarrollo psíquico</p> <p>Rol de mesa Narrativo De tablero Rol en vivo Rol remoto Asincrónico Mensajería instantánea</p> <p>Ayuda a la enseñanza Desarrollo educativo Desarrolla el vocabulario</p> <p>Desde lo biológico Desde lo psicomotor Desde lo intelectual Desde lo social Desde lo afectivo-emocional</p> <p>Contribuciones del juego Roles al desarrollo infantil Juego de roles en el aula</p>
<p>Inteligencia Interpersonal. es la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía. Poder discernir, comprender qué le sucede a otra persona en determinado contexto y actuar de manera apropiada en relación con los estados de ánimo, las conductas y los deseos de esa persona resulta de suma utilidad para comunicarnos efectivamente</p>	Inteligencia Interpersonal	<p>Importancia de la Inteligencia Interpersonal</p> <p>Beneficios de la Inteligencia Interpersonal.</p> <p>Características de la inteligencia interpersonal.</p> <p>Componentes de la inteligencia interpersonal</p> <p>Principios de la inteligencia interpersonal</p> <p>La familia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal</p> <p>Estimulación de inteligencia interpersonal</p>	<p>Proporciona estabilidad emocional Maneja los estados de ánimo Buena comunicación</p> <p>Permite mantener buenas relaciones interpersonales Permite conocer las reacciones del niño</p> <p>Son colaborativos Son flexibles Saben trabajar en equipo Son líderes</p> <p>Componente Social Componente de aceptación</p> <p>Principio de autonomía Principio de Individualización Principio de Socialización Principio de la globalización. Principio de la empatía</p> <p>Potenciando la inteligencia interpersonal Fortalezas de la inteligencia interpersonal Las normas, que favorecen el establecimiento de hábitos</p> <p>En el niño menor de un año Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de un año Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de un año Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de dos años Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de dos años Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de tres años Juguetes para desarrollar la inteligencia interpersonal</p>

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

El trabajo de investigación por los objetivos que persigue representa un proyecto cualitativo factible, ya que busca dar solución mediante el desarrollo de una propuesta válida y sustentada de Juegos de roles para fortalecer la inteligencia interpersonal del Centro Infantil “Dr. Enrique Garcés”.

Para su formulación se apoyó en los siguientes tipos de investigación que sirvió de base para el desarrollo de la misma:

3.1.1 La investigación bibliográfica o documental: permitió investigar toda clase de documentos, referente al tema de investigación, como proceso sistemático y secuencial de recolección, selección, clasificación, evaluación y análisis de contenido del material empírico impreso y gráfico, físico y/o virtual que sirvió de fuente teórica, conceptual y/o metodológica para una investigación científica determinada, lo que favoreció la estructuración del marco teórico permitió fundamentar en base a estudios y autores diversos permitiendo analizar, los diferentes enfoques, criterios, conceptualizaciones, conclusiones y recomendaciones que proporciona este tipo de información acerca del área particular de estudio.

3.1.2 La investigación de campo: Al ser un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la realidad, permitió obtener la información desde el lugar

de los hechos lo que ayudo a la investigadora manejar los datos exploratorios, descriptivos y experimentales con más seguridad creando una situación de control. Este tipo de investigación permitió cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se obtendrán los datos desde el lugar donde se presenta el fenómeno. Llamada también como investigación in situ ya que se realizó en el propio sitio donde se encuentra en la Unidad Educativa “Dos de Marzo” de la ciudad de Atuntaqui.

3.1.3 La investigación descriptiva: permitió el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo. Aquí se observó y se registró, describiendo el fenómeno sin introducir modificaciones, también sirvió para recoger los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyen a la investigación.

3.1.4 La investigación propositiva: ayudó a elaborar un modelo de investigación estratégica cuya finalidad es convertirse en una herramienta práctica para el desarrollo, el fortalecimiento y el mantenimiento de estándares de calidad, con el fin de lograr altos niveles de calidad.

3.2 Métodos

Entre los métodos que se emplearon se puede citar a los siguientes:

3.2.1 Método Histórico Lógico: Se utilizó para estructurar el marco teórico, puesto que se hace un estudio del pensamiento de algunos autores en diferentes épocas. También sirvió al describir la

institución en la que se realizó la Investigación. Permitiendo una visión contextual del problema en tiempo y espacio.

3.2.2 El Método Analítico.- Sirvió para determinar las causas y efectos del problema, además al ser un método que descompone el todo en sus partes permitió sistematizar la información teórica sobre los juegos de roles al aire libre para el desarrollo de nociones espaciales y para analizar los lineamientos teóricos para elaborar la propuesta.

3.2.3 El Método Sintético.- Sirvió para realizar un proceso de razonamiento a partir de los elementos distinguidos por el análisis; permitió sistematizar la información teórica sobre los juegos de roles para el desarrollo de nociones espaciales en forma de resumen

3.2.4 Método Inductivo.- se empleó para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico. Posibilitando descubrir, analizar y sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones del problema, se utilizó para la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.

3.2.5 Método deductivo.- Permitted partir de lo general a lo particular para obtener conclusiones en base a un proceso sistemático.

3.2.6 El Método Descriptivo.- Puesto que tiene como base la observación sirvió para describir el problema tal como se presenta en la realidad de la Institución investigada, permitiendo una visión contextual del problema y del lugar en tiempo y espacio. también se empleó para explicar de forma detallada la propuesta.

3.2.7 El Método Estadístico.- sirvió para la tabulación mediante el análisis cuantitativo y porcentual de la información, para el cálculo

de campo de la investigación, la recopilación, agrupación y tabulación de datos, lo que permitió obtener porcentajes de opinión o respuesta para luego proceder a la recopilación, agrupación y tabulación de datos y elaborar conclusiones y recomendaciones.

3.3 Técnicas e Instrumentos

Las técnicas e instrumentos que ayudaron para la recolección de la información, organización y análisis de resultados son:

- La encuesta como técnica de recolección primaria estuvo dirigida a docentes la Centro Infantil “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Atuntaqui con el fin de que sea llenado libremente y recabar información de primera mano y como instrumento el cuestionario que incluye preguntas estructuradas técnicamente.
- La observación como técnica que consiste en observar el hecho o fenómeno, tomando información en una ficha de observación, en ella se registró las destrezas espaciales de los niños y niñas de Educación Inicial. Posteriormente se aplicó los instrumentos, se analizó, tabuló y consignó los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva estableciendo porcentajes de las respuestas y registrados en tablas y diagramas estadísticos.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población.

La población está constituida por los niños y niñas de 3 años y los docentes que elaboran en el Centro Infantil “Dr. Enrique Garcés” a continuación tenemos los detalles.

Cuadro N° 1: población

	Paralelo A	Paralelo B	Total
Docentes	2	2	4
Niños(as)	24	30	54
Total	26	32	58

3.4.2 Fuente: Dr. Enrique Garcés

Se trabajara de manera general con su totalidad de la población es decir con los 54 niños y niñas, padres y cuatro docentes proporcionando un total de 58; por lo tanto al referirse de un grupo pequeño ,no amerita el cálculo de la muestra para la presente investigación.

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL

“DR. ENRIQUE GARCÉS” DE LA CIUDAD DE OTAVALO

Se aplicó una encuesta a los docentes que laboran en Centro Infantil “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, y una ficha de observación a los niños y niñas de 3 años de la misma Institución. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos circulares, que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan los ítems formulados en el cuestionario.

El cuestionario se diseñó para conocer cómo incide los juegos recreativos al aire libre en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de Educación Inicial. Las respuestas de los docentes objeto de investigación se organizaron de la siguiente manera:

- Formulación de la pregunta
- Cuadro de tabulación
- Gráfico
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento de la investigadora.

PREGUNTA N° 1

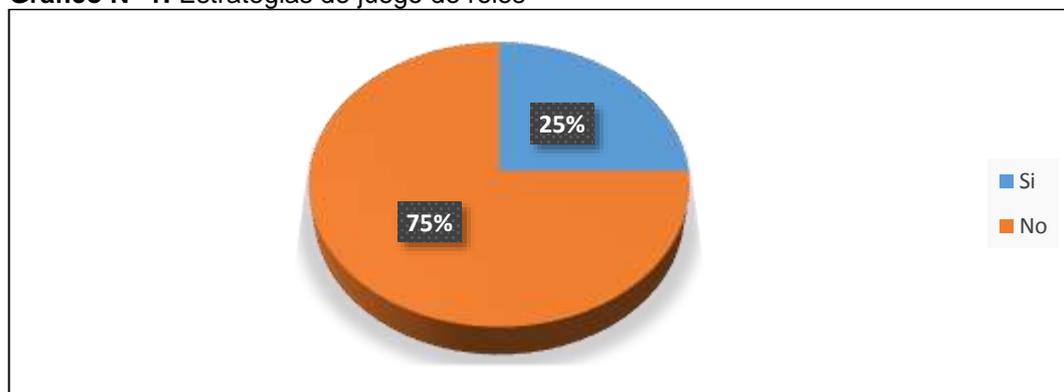
¿Aplica estrategias de juego de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños?

Cuadro N° 2: Estrategias de juego de roles

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 1: Estrategias de juego de roles



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

La mayoría de docentes encuestadas manifiestan que no aplican estrategias de juego de roles para mejorar el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas, mientras que una minoría manifiesta que si lo hace.

PREGUNTA N° 2.

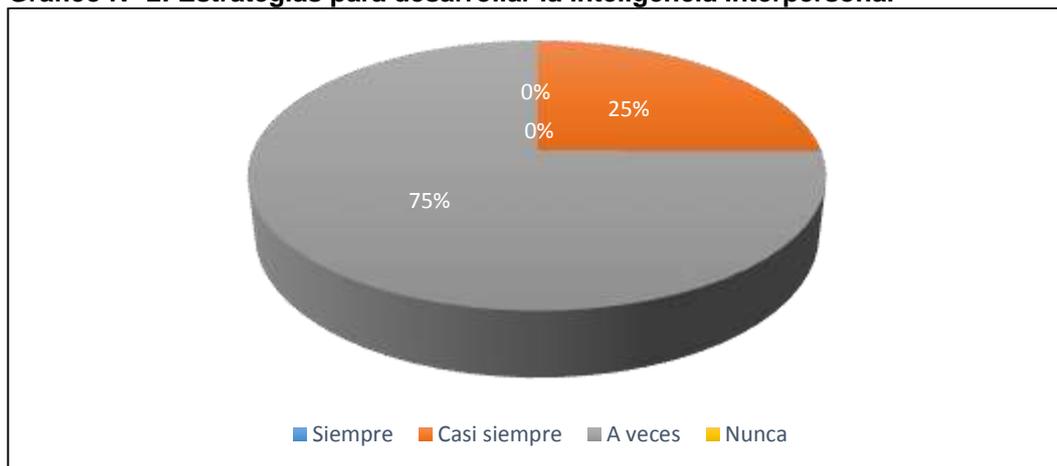
¿Conoce de juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del CIBV Enrique Garcés?

Cuadro N° 3: Estrategias para desarrollar la inteligencia interpersonal

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0%	0%
Casi siempre	25%	25%
A veces	75%	75%
Nunca	0%	0%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 2: Estrategias para desarrollar la inteligencia interpersonal



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

La mayoría de docentes encuestadas manifiestan que a veces utilizan juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años, mientras que pocas docentes manifiesta que casi siempre, los datos revelan que los docentes no aplican juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños.

PREGUNTA N° 3

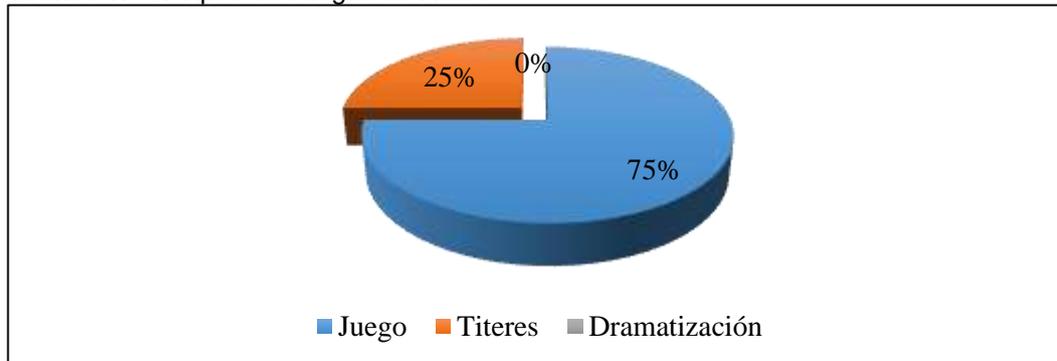
¿Cuál de los juegos de roles utiliza para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños?

Cuadro N° 4: Tipos de Juegos de Roles

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Imitar personajes	0	0%
Títeres	1	25%
Dramatización	0	0%
Ninguno	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 3: Tipos de Juegos de Roles



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

La mayoría de las docentes encuestadas manifiestan que no utilizan ningún tipo de juegos de roles como estrategia metodológica para desarrollar la inteligencia interpersonal de los niños, mientras que pocos docentes manifiesta que utiliza el juego con títeres, se evidencia con los resultados que los docentes no utilizan juegos de imitación de personajes y dramatización para el desarrollo de la inteligencia interpersonal. De esta manera la aplicación de varias tipos de juegos de roles permite al niño su desarrollo y a la vez ser gestor de su propio aprendizaje con interés, motivación y autonomía.

PREGUNTA N° 4

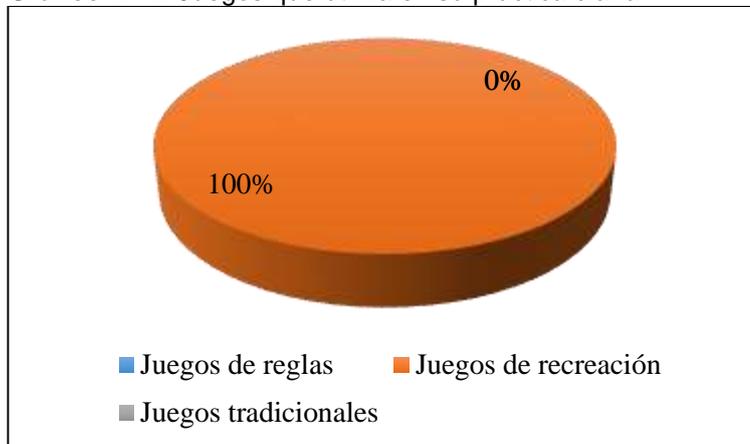
¿Qué tipos de juegos utiliza en su práctica de enseñanza aprendizaje?

Cuadro N° 5: Juegos que utiliza en su práctica diaria

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de reglas	0	0%
Juegos de recreación	4	100%
Juegos tradicionales	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 4: Juegos que utiliza en su práctica diaria



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Las maestras encuestadas manifiestan en su totalidad que utilizan el juego de reglas en su práctica diaria, pero al observar a los niños no se evidencia porque no tienen claro las reglas que deben seguir, y no se integran ni participan en los mismos, por lo tanto no se observa una participación espontánea, ni liderazgo, ya que el juego es una estrategia de gran valor para la construcción de su identidad personal y social.

PREGUNTA N° 5

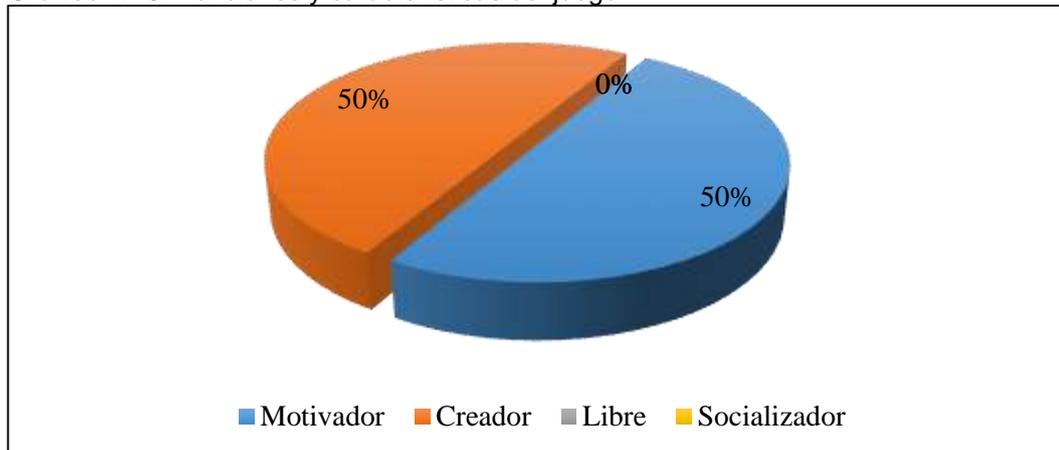
¿Qué funciones cumple el juego de roles con los niños en la práctica docente?

Cuadro N° 6: Funciones y características del juego

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Motivador	2	50%
Creador	2	50%
Libre	0	0%
Socializador	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 5: Funciones y características del juego



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

De docentes encuestadas, la mitad manifiesta que las características del juego son para socializar y la otra mitad el juego es un motivador para desarrollar las destrezas y habilidades en los niños. Por lo que se deduce que las docentes desconocen la importancia de la aplicación del juego como herramienta para desarrollar la inteligencia interpersonal.

PREGUNTA N° 6

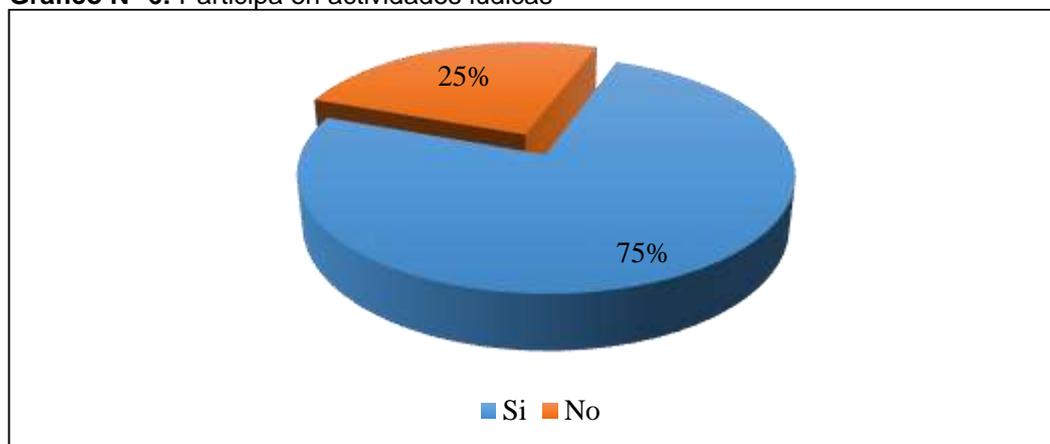
¿Participa con sus niños en actividades lúdicas?

Cuadro N° 7: Participa en actividades lúdicas

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 6: Participa en actividades lúdicas



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran que la mayoría de docentes si se integran a participar con sus niños en los juegos que realizan, mientras que una minoría no lo hace, por lo que los niños tampoco tienen interés de participar activamente en los mismos, es necesario lograr que el niño sea espontaneo en su participación para lograr mejorar su socialización.

PREGUNTA N° 7

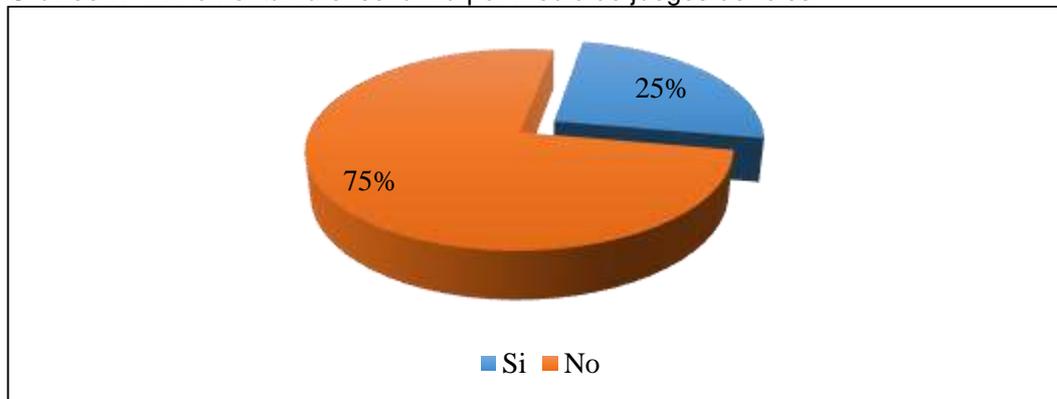
¿Cree usted necesario fomentar la enseñanza por medio de juegos de roles para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal?

Cuadro N° 8: Fomentar la enseñanza por medio de juegos de roles

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 7: Fomentar la enseñanza por medio de juegos de roles



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se observa que la mayoría de docentes no aplican el juego de roles como herramienta para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal, mientras que una minoría, si lo aplica.

PREGUNTA N° 8

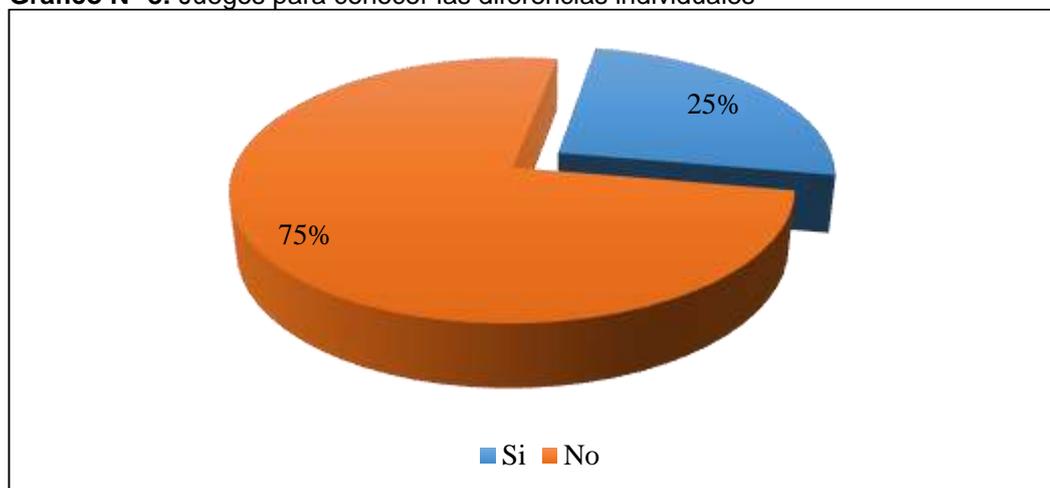
¿Selecciona juegos para reconocer las diferencias individuales de sus niños y niñas?

Cuadro N° 9: Juegos para conocer las diferencias individuales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 8: Juegos para conocer las diferencias individuales



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Las maestras opinan en su mayoría que no se debe aplicar juegos para conocer las diferencias individuales de sus educandos, mientras que una minoría considera que es muy necesario aplicar juegos que permitan conocer las diferencias individuales de sus niños y niñas dentro y fuera del aula.

PREGUNTA N° 9

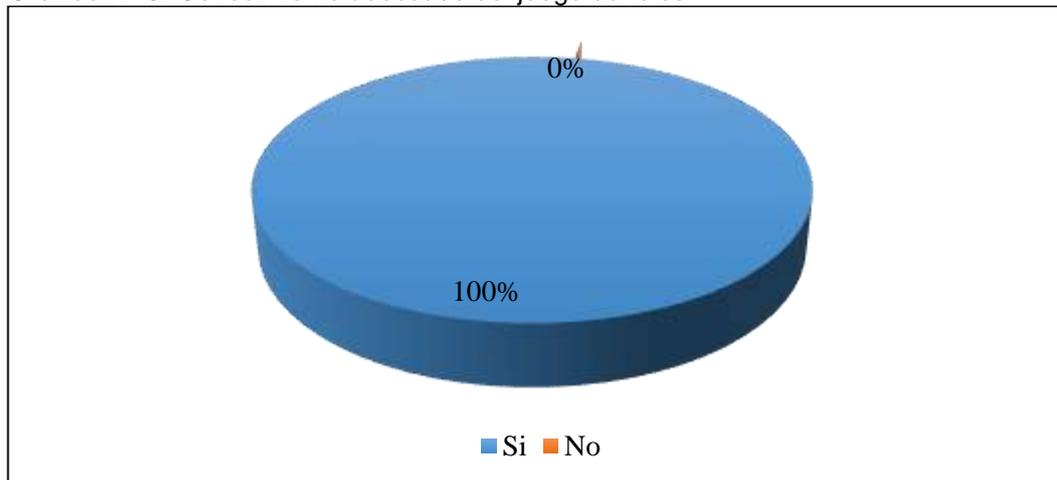
¿Necesita talleres de capacitación para un conocimiento adecuado del juego de roles como una estrategia para desarrollar inteligencia interpersonal de los niños?

Cuadro N° 10: Conocimiento adecuado del juego de roles

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 9: Conocimiento adecuado del juego de roles



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

La totalidad de maestras encuestadas consideran que tener un taller de capacitación sobre el juego de roles para fortalecer la inteligencia interpersonal sería de gran ayuda para su labor docente, lo que solicitan a la encuestadora que les proporcione esta capacitación que beneficiara a toda la comunidad educativa.

PREGUNTA N° 10

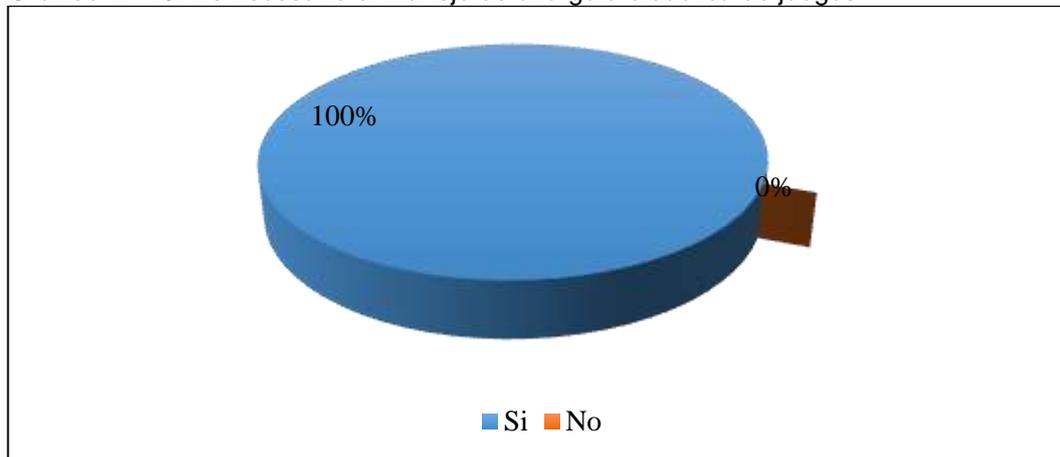
¿Cree usted necesario que la maestra tenga una guía didáctica de juegos para desarrollar la inteligencia de los niños y niñas?

Cuadro N° 11: Es necesario el manejo de una guía didáctica de juegos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Docentes del CIBV "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 10: Es necesario el manejo de una guía didáctica de juegos



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Los resultados demuestran el gran interés de las maestras en tener una guía metodológica con juegos que ayuden a desarrollar y fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas para que alcancen un desarrollo integral.

4.2.- FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DEL CIVB “ENRIQUE GARCÉS

PREGUNTA N° 1

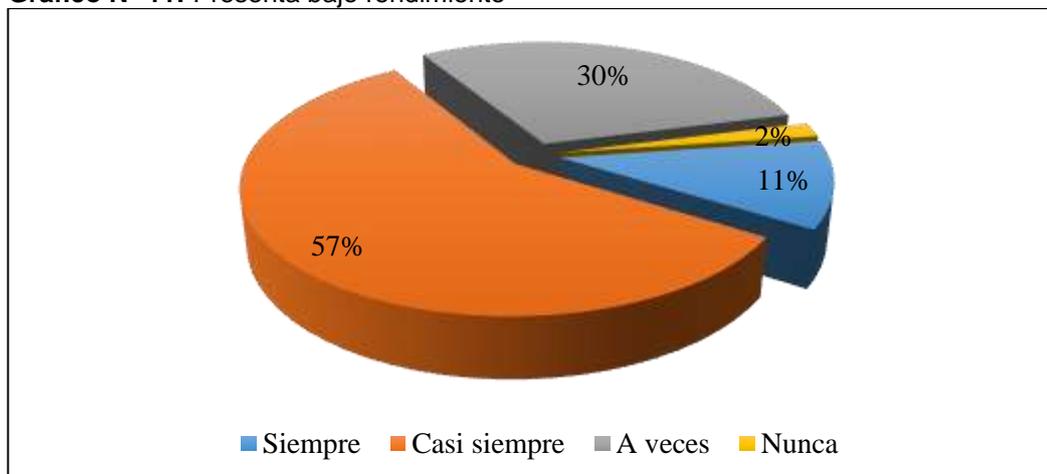
¿El nivel del rendimiento escolar del niño es?

Cuadro N° 12: Presenta bajo rendimiento

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy bueno	6	11%
Bueno	31	57%
Regular	16	30%
Deficiente	1	2%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB “Enrique Garcés” de Otavalo año 2015

Gráfico N° 11: Presenta bajo rendimiento



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Al observar a los niños y niñas se detecta que más de la mitad no realizan todas las actividades que propone la maestra, los niños en menos proporción si lo realizan y una minoría demuestra poco interés de realizarlas.

PREGUNTA N° 2

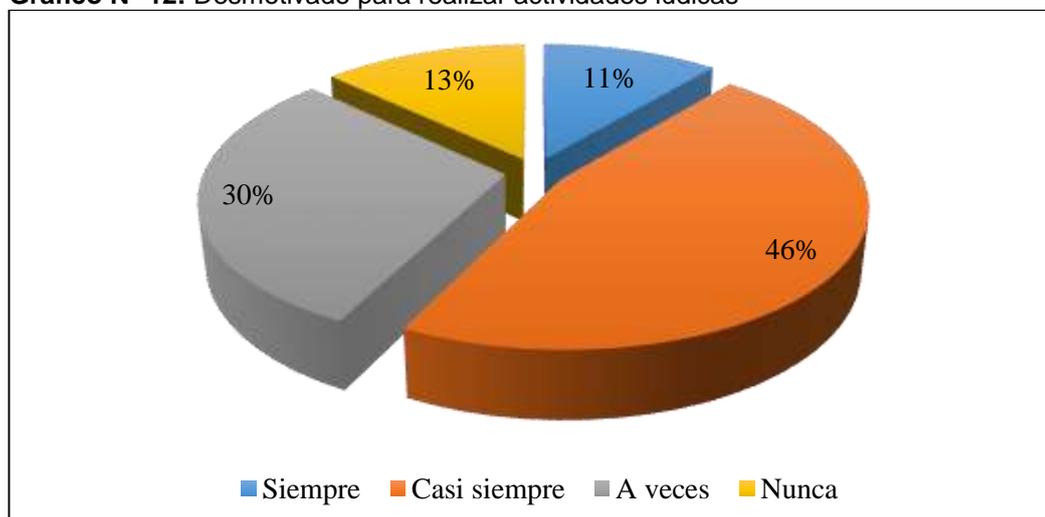
¿El niño se interesa por realizar actividades lúdicas?

Cuadro N° 13: Desmotivado para realizar actividades lúdicas

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	11%
Casi siempre	25	46%
A veces	16	30%
Nunca	7	13%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 12: Desmotivado para realizar actividades lúdicas



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Un grupo de niños que representa menos de la mitad casi siempre se integra a las actividades lúdicas, otra fracción de niños lo hace a veces y una minoría si se integra a estas actividades,

PREGUNTA N° 3

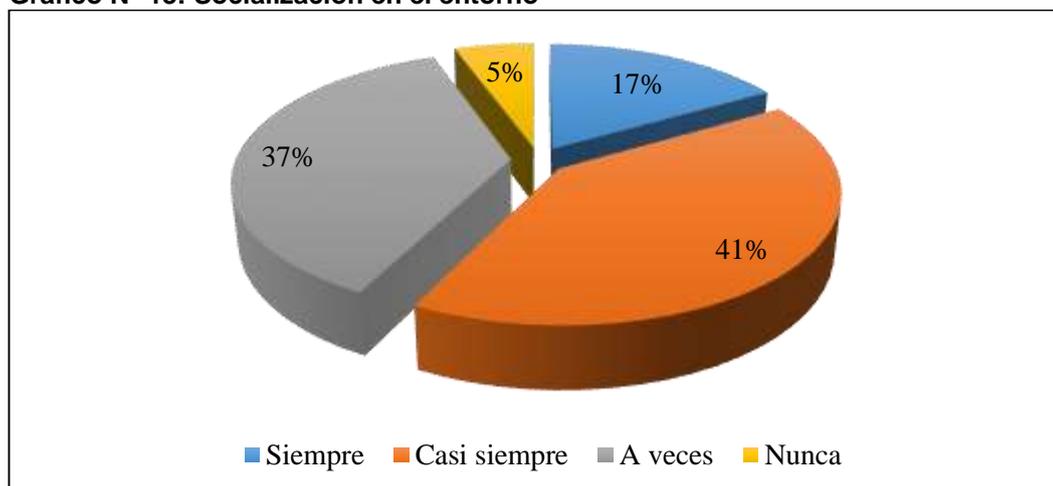
El niño socializa con el entorno?

Cuadro N° 14: Socialización en el entorno

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	17%
Casi siempre	22	41%
A veces	20	37%
Nunca	3	6%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 13: Socialización en el entorno



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Al observar a los niños en un porcentaje mayor casi siempre se integra a los trabajos grupales, un porcentaje menor siempre, a veces unos pocos y hay en un porcentaje menor que no lo hace.

PREGUNTA N° 4

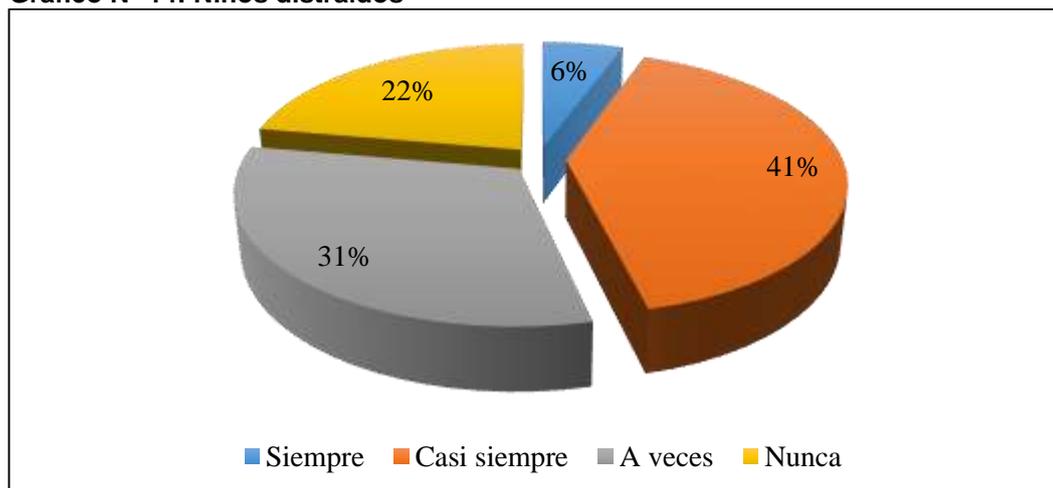
¿El niño presta atención dentro de aula?

Cuadro N° 15: Niños distraídos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	6%
Casi siempre	22	41%
A veces	17	31%
Nunca	12	22%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 14: Niños distraídos



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

En un porcentaje considerable se observa a los niños que casi siempre están muy distraídos, a veces en un menor porcentaje, nunca muy pocos al igual que siempre.

PREGUNTA N° 5

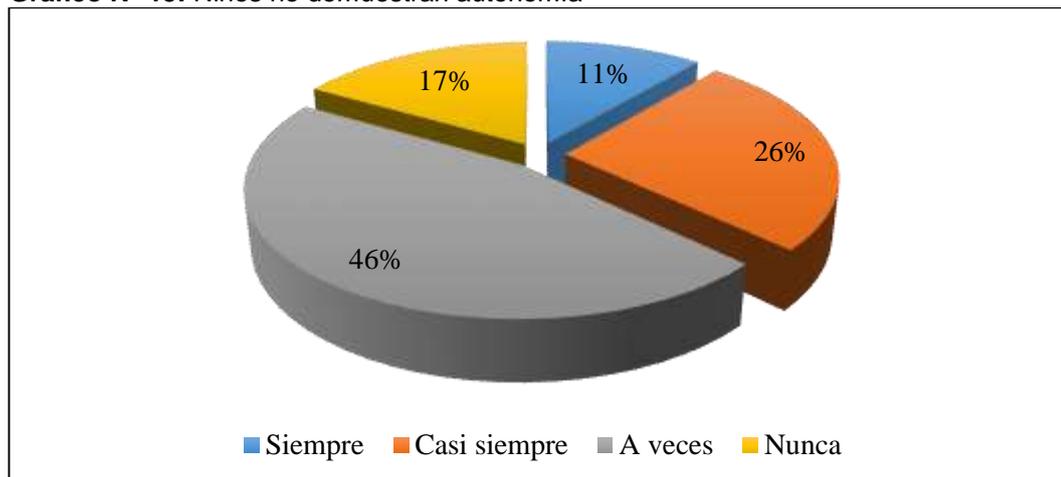
¿Los niños tienen manifiestan interés en los juegos de roles en el aula o fuera de ella?

Cuadro N° 16: Niños no demuestran autonomía

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	11%
Casi siempre	14	26%
A veces	25	46%
Nunca	9	17%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 15: Niños no demuestran autonomía



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

De los niños observados menos de la mitad trabaja a veces con autonomía, mientras que otro porcentaje considerable no lo hace, en menor porcentaje si lo hace.

PREGUNTA N° 6

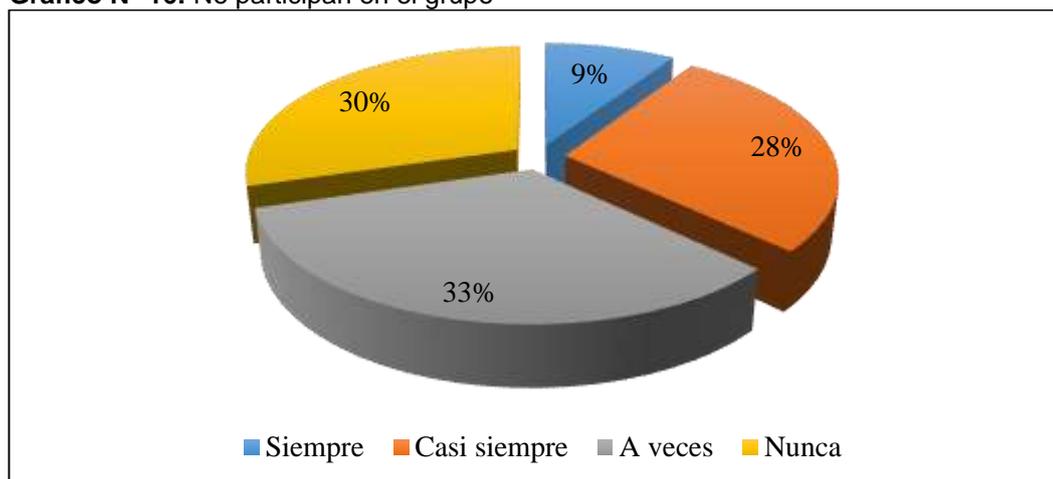
¿El niños participan en el grupo?

Cuadro N° 17: No participan en el grupo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	9%
Casi siempre	15	28%
A veces	18	33%
Nunca	16	30%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 16: No participan en el grupo



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Los niños observados a veces participan en actividades grupales. Un poco menos casi siempre participan en actividades grupales y en menor porcentaje siempre y un poco más no lo hace.

PREGUNTA N° 7

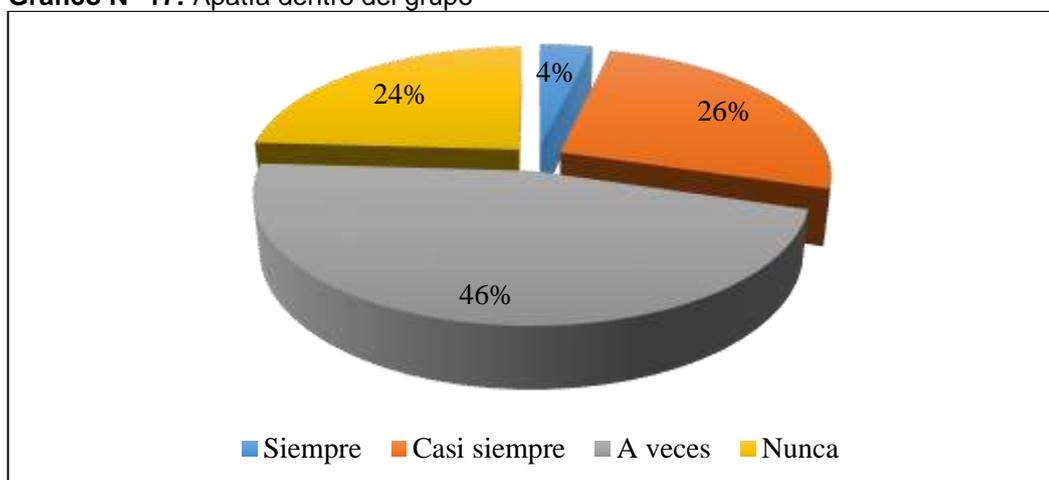
¿Los niños y niñas comparten responsabilidades?

Cuadro N° 18: Apatía dentro del grupo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	4%
Casi siempre	14	26%
A veces	25	46%
Nunca	13	24%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 17: Apatía dentro del grupo



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

De los niños observados cerca de la mitad a veces demuestra apatía por compartir responsabilidades dentro del grupo, mientras que en menor porcentaje casi siempre demuestra poco interés por las actividades a realizar en menor porcentaje a veces y un poco más no le interesa asumir y compartir responsabilidades dentro del grupo,.

PREGUNTA N° 8

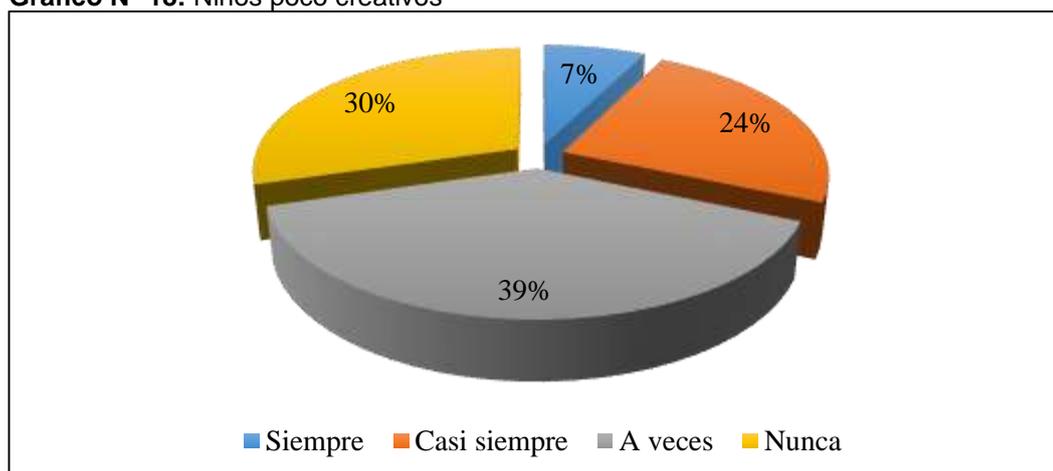
¿Es creativo al realizar diferentes actividades?

Cuadro N° 19: Niños poco creativos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	7%
Casi siempre	13	24%
A veces	21	39%
Nunca	16	30%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 18: Niños poco creativos



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Los niños observados a veces demuestran creatividad en realizar diferentes actividades un porcentaje menor casi siempre lo hace mientras que nunca un porcentaje considerable y muy pocos demuestran su creatividad siempre., lo que evidencia que hace falta un trabajo motivante que refleje en los niños entusiasmo por realizar trabajos en donde se evidencia el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

PREGUNTA N° 9

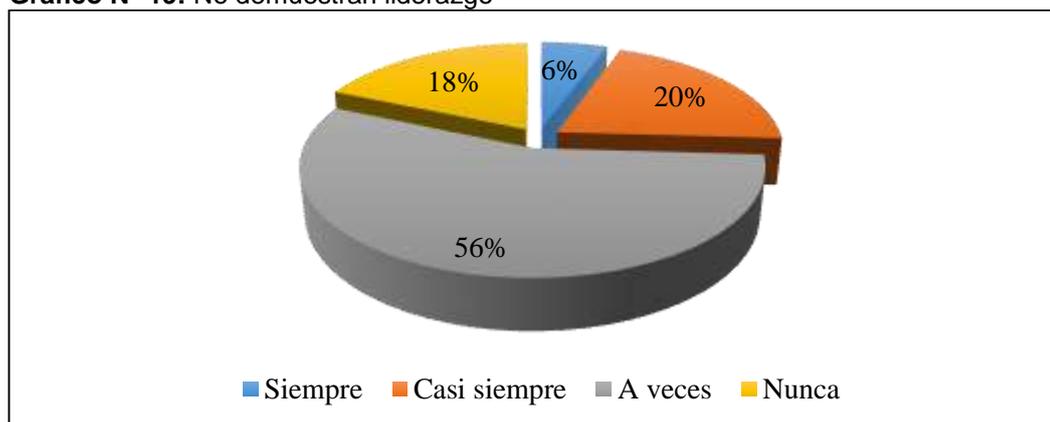
¿El niño demuestra liderazgo?

Cuadro N° 20: No demuestran liderazgo

Indicador	Frecuencia	porcentaje
Siempre	3	6%
Casi siempre	11	20%
A veces	30	56%
Nunca	10	19%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 19: No demuestran liderazgo



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Los niños observados más de la mitad solo a veces demuestran liderazgo en las actividades que realizan, mientras en un porcentaje menor casi siempre y siempre un porcentaje menor, lo que se deduce que hace falta implementar un trabajo coordinado, para que los niños y niñas alcancen no solo trabajar con autonomía sino que demuestren liderazgo y motivación para realizar los trabajos.

PREGUNTA N° 10

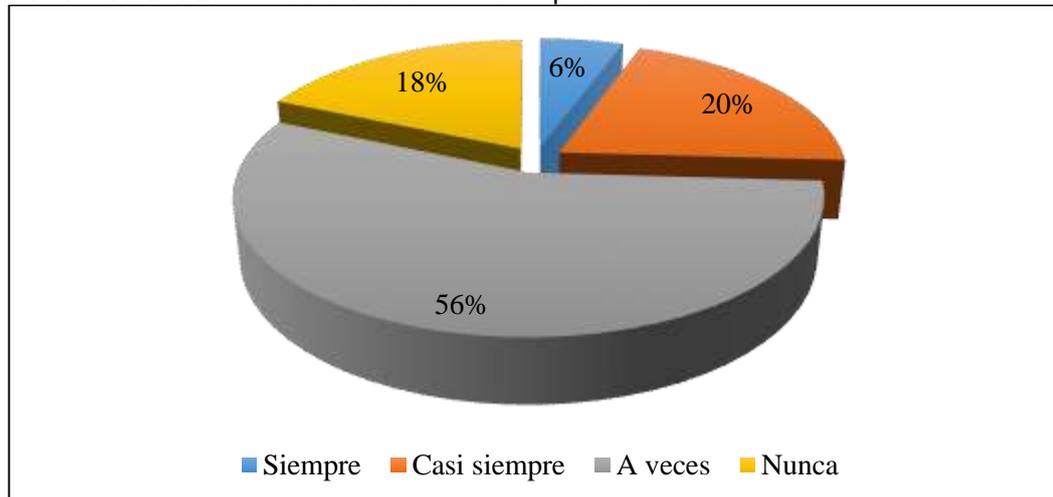
¿El niño toma en cuenta los estados de ánimo de sus compañeros?

Cuadro N° 21: Estados de ánimo de sus compañeros

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	6%
Casi siempre	11	20%
A veces	30	56%
Nunca	10	19%
Total	54	100%

Fuente: niños y niñas CIVB "Enrique Garcés" de Otavalo año 2015

Gráfico N° 20: Estados de ánimo de sus compañeros



Autora: Mary López

INTERPRETACIÓN

Al realizar la observación se deduce que más de la mitad de los niños tiene desarrollado su esquema psicomotor, a veces y en algunas actividades demuestran un buen desarrollo motor, en una minoría si lo tiene y otra fracción pequeña no lo tiene desarrollado.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

De la encuesta aplicada a las docentes y ficha de observación aplicada a los niños y niñas del Centro Infantil “Dr. Enrique Garcés” de la Ciudad de Otavalo se obtiene las siguientes conclusiones:

- Que las docentes no utilizan estrategias metodológicas adecuadas para fortalecer la inteligencia interpersonal, no utilizan el juego de roles para mejorar el rendimiento de sus niños y niñas.
- Al observar a los niños se evidencio que no tienen un buen desarrollo de la inteligencia interpersonal, no demuestran autonomía ni creatividad en las actividades que realizan dentro y fuera del aula, no se integran con facilidad a los juegos.
- Se concluye que es importante elaborar una guía con estrategias metodológicas para fortalecer la inteligencia interpersonal en una forma armónica, que permita fortalecer el aprendizaje de los niños de 3 años.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las autoridades y docentes realizar un trabajo coordinado, con la aplicación de estrategias metodológicas para alcanzar el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas y mejorar su aprendizaje, su integración y socialización dentro del grupo.
- Se recomienda a las docentes utilizar el juego de roles como herramienta para mejorar la socialización, la autonomía y rendimiento escolar de los niños y niñas.
- Se recomienda a las docentes ser flexibles y aplicar nuevas estrategias metodológicas encaminadas a fomentar el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas, para que sean participativos, alcancen un buen desarrollo de su inteligencia y puedan integrarse con facilidad en su entorno socio afectivo.

5.3 Interrogantes de la investigación

¿Aplican los docentes juegos de roles como herramienta metodológica para potencializar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, 2015-2016?

Las docentes del Centro Infantil “Dr. Enrique Garcés” no incluyen de manera frecuente ningún juegos de roles y muchas veces no los consideran importantes, razón por la cual se evidencia en los niños poco de fortalecimiento de la inteligencia interpersonal.

¿Qué nivel de Desarrollo de inteligencia Interpersonal tienen los niños y niñas de 3 Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo?

La aplicación del juego como herramienta ayuda en el desarrollo y crecimiento de los niños y niñas, sin embargo las docentes desconocen o no aplican esta valiosa estrategia. Las docentes si deben trabajar más la inteligencia interpersonal para que contribuyan al alcance de un buen desarrollo integral de los niños y niñas y puedan con facilidad adaptarse a su entorno socio afectivo.

¿Necesitan los docentes técnicas para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo?

Las técnicas activas como estrategias metodológicas que hemos propuesto como alternativa, mejorará el desarrollo de la inteligencia interpersonal. Se debería evaluar mediante la observación, la aplicación de actividades lúdicas, con la aplicación de estrategias para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años. estrategia

metodológica es muy beneficiosa por cuanto los niños alcanzan altos niveles de autonomía, independencia, liderazgo, desarrollan la inteligencia, desarrollan el vocabulario, forma su personalidad, adquieren normas y reglas.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

“TECNICAS DE JUEGOS DE ROLES PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS”

6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA:

Los resultados de la encuesta aplicada a los docente y las ficha de observación a los niños y niñas respectivamente evidencian la carencia de afectividad, desarrollan un macado individualismo, egocentrismo, no trabajan en grupo, no comparten con sus compañeros, esto debido al desconocimiento de los maestros en cuanto a técnicas activas para mejorar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Enrique Garcés” ubicado en la Calle y Pedro Narváez, Ciudadela Jacinto Collahuaso de la Provincia de Imbabura, la misma que no solo beneficiara a los niños y niñas sino también a las docentes y padres de familia que verán reflejado en el cambio de actitud de los educandos.

Al proponer talleres y fomentar estas técnicas activas en los niños y niñas de 3 años del centro infantil, se contara con actividades específicas para fortalecer la inteligencia interpersonal los resultados serán más efectivos, porque se reflejara en los niños su autonomía, independendencia, seguridad y por ende su integración en el grupo de trabajo lo que mejorara su rendimiento de trabajo.

Es necesario trabajar fortaleciendo el desarrollo integral de los niños y niñas para alcanzar altos niveles de efectividad en la enseñanza y aprendizaje, ponemos en consideración esta guía que contiene estrategias metodológicas fáciles de aplicar ya que el objetivo principal es ser una ayuda o apoyo para las docentes, considerando que las técnicas que se proponen, están basadas en los juegos de roles en donde el niño es el principal protagonista.

Las técnicas incluyen juegos, con los objetivos que se desea alcanzar, destrezas que deben desarrollar los niños, sus respectivas actividades, materiales y la evaluación. Consideramos que los niños son los principales beneficiados y sino no se aplican estas estrategias serán los primeros afectados, además incorporar a los padres de familia, autoridades y docentes en el desarrollo de esta guía, queremos que todos adquieran nuevos conocimientos de cómo mejorar y fortalecer la inteligencia interpersonal.

Se espera contribuir en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal, para evitar que los niños y niñas tengan dificultades y complicaciones en el desarrollo socio afectivo, cognitivo, que a través de la aplicación de una serie recursos y recomendaciones se logre alcanzar el desarrollo integral de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo.

6.3 FUNDAMENTACIÓN

6.3.1. JUEGO DE ROLES

El juego de roles consiste en el grupo de personas que representan papeles ficticios dado por el juego en particular es el rol que asume cada persona en representación en forma imaginaria como es el rol de la familia papa, mama, cada uno se identifica con su personaje, estos juegos suelen situarse en ambientes que puedan ser lo más normal y cotidiano, pasando por ambientes góticos y hasta incluso fantásticos., siempre se aludirá a las relaciones establecidas con otras personas o elementos relacionados para entablar determinado papel .

“El juego es la esencia del niño y niña, que interactúa y asume roles de la realidad convirtiéndose en una poderosa herramienta en las actividades de la vida cotidiana y para el desarrollo de la inteligencia Interpersonal.

Es muy importante destacar el papel fundamental que tienen los padres de familia como los primeros educadores de sus hijos y el papel fundamental de los docentes dentro de la formación y desarrollo de la inteligencia interpersonal, en la integración del niño y niñas en la sociedad cada vez más cambiante.

La inteligencia interpersonal tiene la capacidad de percibir y distinguir los estados de ánimos, las motivaciones, las intenciones y los sentimientos de otras personas. Sus expresiones faciales, voces y gestos, que se identifica con señales y gestos. Por cual ahora desde muy temprana edad podemos trabajar esta inteligencia es fundamental estar capacitados para solucionar y controlar nuestras emociones sin afectar a las personas ni herir por los diferentes comportamientos.

La prolongación de la infancia incluyendo la estrecha relación del niño con su madre y la necesidad de cohesión con el grupo, de organización y solidaridad y liderazgo que surge de forma natural a partir de ambos.

“La inteligencia interpersonal es la que permite percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás y responder de manera afectiva a dichas acciones de forma práctica”

La inteligencia interpersonal da pautas de convivencia, aceptación, con respecto a grupos sociales, actitud de comprensión, colaboración, solidaridad, empatía expresión de afectos, sentimientos y emociones, que asimila los modelos sociales, y el desarrollo de hábitos cooperativos o solidarios y valores humanos.

Se considera que desarrollo de esta inteligencia en el niños ayuda en el aprendizaje como un proceso interno y activo en el cual el individuo busca una formación, reorganización, se fija metas, planifica, soluciona problemas y llena de sentido sus experiencias en este proceso.

Se considera fundamental estimular el desenvolvimiento positivo de la psicomotricidad inteligencia y socio-afectivo del estudiante presente en la etapa evolutiva que se encuentra.

6.4.1 Objetivo general

- Fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños con una propuesta alternativa de juegos de roles como herramienta de capacitación docente del Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés.

6.4.2 Objetivos específicos

- Proveer a los docentes y directivos de juegos de roles para fortalecer la inteligencia interpersonal.

- Implementar en la práctica docente el Juego de roles para fortalecer la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés.
- Socializar los talleres de juegos de roles para que los docentes apliquen, para fortalecer desarrollo integral de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen vivir “Dr. Enrique Garcés”

6.5 Ubicación sectorial y física

El CIBV “Enrique Garcés” está ubicado en:

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Ciudad: Otavalo

Beneficiarios: Autoridades, educadores, niños y niñas de tres años del Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés”

6.6 Desarrollo de la propuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**“TECNICAS DE JUEGOS DE ROLES PARA FORTALECER LA
INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3
AÑOS”**



Autora:
López Bolaños Mary Jacqueline

Presentación

A continuación se presentan un conjunto de actividades ordenadas y articuladas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de 3 años de edad, estos talleres vinculan las técnicas activas de aprendizaje apoyado por los juegos de roles es así que se promueve que el estudiante se convierta en responsable de su propio aprendizaje, y asuma un papel participativo y colaborativo y se ponga contacto con su entorno. También está basado en el currículo de educación inicial que promueve el desarrollo de la autonomía.

Estos de talleres está realizada en base a la reforma curricular actual y es por ello que se ha trabajado con los 3 ejes primordiales como: eje de desarrollo personal y social, eje de descubrimiento del medio natural y cultural, y eje de expresión y comunicación para el desarrollo del niño,

A través de esta propuesta, se invita a recuperar el hábito de jugar de poner en movimiento de compartir, divertir y sobre todo permitir desarrollar su mente con técnicas activas de aprendizaje. Se trata de una propuesta novedosa e interesante que permite a los docentes diversos juegos didácticos que permiten fortalecer la inteligencia interpersonal en los niños de 3 años de edad. Este conjunto de talleres permitirá incorporar al trabajo diario docente para su planificación y desarrollo de sus clases.

El desarrollo de talleres que se presentan a continuación presentan un lenguaje sencillo y preciso lo cual influye de manera positiva para desarrollas la inteligencia interpersonal del niño contribuyendo al desarrollo de sus capacidades cognitivas, lingüísticas, motrices y sociales, convirtiéndose en una herramienta de desarrollo integral del niño.

Características de la guía

- **Coherencia:** porque tiene diferentes contenidos y sea considerado necesario considerar los fines y los objetivos de la Educación Inicial, sus ideas fundamentales y sus concepciones educativas.
- **Flexibilidad:** por que 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 educativos.
- **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.

Índice de la propuesta

Taller N° 1: Quiero ser cómo mamá.....	105
Taller N° 2: Actuando como un fotógrafo	106
Taller N° 3: Vendiendo juguetes.	107
Taller N° 4: Yo me miró en el espejo mágico.....	108
Taller N° 5: Obedeciendo al dado magico	109
Taller N° 6 Seguir a la madre.....	110
Taller N° 7: El ciego	111
Taller N° 8: Con mi familia	112
Taller N° 9: Las caras	113
Taller N° 10 Acciones cotidianas	114
Taller N° 11: Los personajes.....	115
Taller N° 12 Los heridos	116
Taller N° 13: La tiendita	117
Taller N° 14 El Bus Escolar.....	118
Taller N° 15 La escondite en la selva.....	119
Taller N° 16: Las autoridades	120
Taller N° 17: Los oficios	121
Taller N° 18: Yo soy un gran hipnotizador	122
Taller N° 19: El Cartero.....	123
Taller N° 20: Los deportes	124
Taller N° 21: Imitando a los sonidos	125
Taller N° 22: La cajita mágica	126
Taller N° 23 Jugamos A “Jacinto Dice...”	127
Taller N° 24: El castillo encantado	128
Taller N° 25 Yo vi.....	129
Taller N° 26 Érase una vez	130
Taller N° 27 LA ESCONDIDA	131
Taller N° 28: El circo	132
Taller N° 29: Policías y ladrones.....	133
Taller N° 30: El supermercado.....	134
Taller N° 31: Vuelta a casa	135
Taller N° 32: Máscara	136

Taller N° 1: Quiero ser cómo mamá



Fuente: www.google.com/images

Tema: Quiero ser cómo mamá

Contenido temático: Reconocer las diversas actividades que se realizan en el hogar

Tiempo: 10 minutos

Edad: 3 años

Función: Contribuye a que el niño

Objetivo: de Aprendizaje: Adquirir las nociones de permanencia a partir de la observación, manipulación y exploración sensoperceptiva.

Proceso Operativo:

1. En clase la maestra solicitará que los niños que digan las actividades que realiza su madre
2. Solicitar a un voluntario
3. El niño pasará delante de toda la clase
4. Pedir al niño que imite una actividad que realice su madre
5. Varias actividades como: planchar, lavar la ropa
6. Se marca una zona determinada Los niños no pueden salir de un determinado espacio

Recursos:

- Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
No tiene vergüenza de realizar los movimientos			

Taller N° 2: Actuando como un fotógrafo



Fuente: www.google.com/images

Tema: Actuando como un fotógrafo

Contenido temático: Permitir al niño la manipulación de objetos

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Representa una situación social asumiendo la identidad de un personaje. Se pide a las personas que participan que desarrollen una situación inventada de unas personas diferentes a sí mismas que han observado o imaginado en alguna ocasión.

Objetivo de Aprendizaje: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización

Proceso Didáctico:

1. Pedir a los niños que trabajen en parejas
2. La maestra explicará que un niño será el fotógrafo y el otro niño será un modelo
3. Se dará a los niños una cámara de juguete y comenzará el juego
4. Cada uno intercambiará roles
5. Se pedirá a los niños que realicen diversas poses

Recursos:

- Cámara de juguete
- Espacio amplio

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Respetar su turno de participación sin interrumpir a su compañero			

Taller N° 3: Vendiendo juguetes.



Fuente: www.google.com/images

Tema: Vendiendo juguetes.

Contenido temático: Comprende el valor de los objetos y comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Permite

Objetivo de Aprendizaje: Representar a diversos roles de personas a través de gestos y movimientos identificados.

Proceso Didáctico:

1. Ambientar un lugar del aula con diversos juguetes
2. Explicar al niño que será un almacén donde vendan juguetes
3. Un niño hará de vendedor y explicará cuánto cuesta los juguetes
4. Varios niños harán de compradores
5. El resto de la clase observará
6. El niño deberá tratar de convencer a sus compañeros que compren sus juguetes

Recursos:

- Juguetes de diversos tamaños

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Realiza sin dificultad la acciones correspondientes			

Taller N° 4: Yo me miró en el espejo mágico



Fuente: www.google.com/images

Tema: El espejo.

Contenido temático: Desarrolla la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo.

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Reconoce los movimientos de su compañero

Objetivo de Aprendizaje: Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo

Proceso Didáctico:

1. Hacer parejas de niños
2. Un niño se sitúa frente al otro
3. El primero irá adoptando posturas y acciones de diversos tipos
4. Pedir al niño que realice acciones como: comer, barrer, bañarse
5. El segundo tendrá que imitar y adivinar lo que su compañero realiza
6. Luego cambiaran de roles

Recursos:

- Ninguno

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Adivina rápidamente el objeto o acción que se presenta en la mímica.			

Taller N° 5: Obedeciendo al dado magico



Fuente: www.google.com/images

Tema: Obedeciendo al dado mágico

Contenido temático: Realiza diversas acciones que se encuentran en el dado

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Incrementa el nivel de independencia en la ejecución de acciones cotidianas, desarrollando progresivamente su autonomía.

Objetivo de Aprendizaje: Practicar con mayor control acciones para de manera autónoma

Proceso Didáctico:

1. Los niños se sientan en un semicírculo. Quien conduce el juego se ubica frente al semicírculo, con el dado.
2. Entre todos los participantes se ponen de acuerdo y eligen una acción para cada número del dado.
3. Por el ejemplo puede ser : si sale el número 1, deben imitar a un bombero; si sale el número 2, todos deben imitar a un músico ;sale el número 3, todos actuar como su profesor, sale el número 4, todos imitar a un policía.
4. Si algún niño realiza una acción equivocada pagará una prenda al finalizar el juego.
5. Quien conduce el juego arroja el dado mientras los niños aún están realizando una acción .Los niños tendrán que cambiar rápidamente, tratando de no confundirse.

Recursos:

- Dado
- Diversos disfraces
- Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Realiza sin dificultad la acción correspondiente al número del dado			

Taller N° 6 Seguir a la madre



Fuente: www.google.com/images

Tema: Seguir a la madre

Contenido temático: Imitar a sus compañeros

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Fomentar soluciones problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Imitar movimientos y gestos

Proceso Didáctico:

1. El primero de la fila hará de “madre”
2. Deberá realizar un recorrido variado por todo el aula haciendo diferentes movimientos
3. Los demás, detrás de ella
4. Imitarán todos sus movimientos y gestos.
5. Después de cada recorrido se cambia de “madre”.

Recursos:

- Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

Taller N° 7: El ciego



Fuente: www.google.com/images

Tema: El ciego

Contenido temático: Diferenciar las condiciones físicas de cada persona y sus limitaciones

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Explora diferentes formas de movimiento para interiorizar su percepción global como parte del proceso de estructuración de la imagen corporal.

Objetivo de Aprendizaje: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

Proceso Didáctico:

1. Explicar a los niños que existen personas con limitaciones físicas
2. Realizar trabajos en parejas
3. El uno hará de ciego y el otro de guía se vendará a un niño con un pañuelo
4. En el aula todos participaran el guía deberá evitar que el niño se choque con sus otros compañeros que también están vendados
5. Se cambiara de roles

Recursos:

Muebles del aula

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Imita correctamente las distintas acciones, en distintos tiempos.			

Taller N° 8: Con mi familia



Fuente: www.google.com/images

Tema: Con mi familia

Contenido temático: Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Establecer vínculos que facilitan la adquisición de seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

Objetivo de Aprendizaje: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas.

Proceso Didáctico:

1. Esta actividad debe ser realizada en una reunión con padres e hijos
2. Pedir al niño que haga pareja con su madre o padre
3. Se les dará fichas con diversas acciones y emociones
4. Las fichas contendrán caras que expresen emociones
5. El niño tendrá que imitar las emociones de las fichas y el padre tendrá que adivinarlas
6. Luego se cambiarán los roles

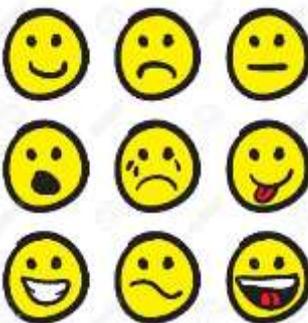
Recursos:

- Aula de clases
- Caja con fichas

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Pone atención a las acciones de sus compañeros			

Taller N° 9: Las Caras



Fuente: www.google.com/images

Tema: Las caras

Contenido temático: Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Establecer vínculos que facilitan la adquisición de seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

Objetivo de Aprendizaje: Analizar los diversos estados de ánimos según las emociones representadas por las caras.

Proceso Didáctico:

1. Por parejas,
2. Cada miembro debe adivinar al otro
3. Los niños adivinan que gesto está expresando con el rostro
4. Cada niño hará diversos gestos de estados de ánimo.
5. La pareja deberá cambiar de roles

Recursos:

Carteles de estados de ánimo

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Conoce los diversos estados de ánimo			

Taller N° 10 Acciones cotidianas



Fuente: www.google.com/images

Tema: Acciones cotidianas

Contenido temático: los niños/as asumen un papel determinado para satisfacer las necesidades básicas de parecerse al adulto, estableciendo relaciones relativas en las cuales debe estar presente el cumplimiento de deberes y derechos y la creación de una relación ficticia.

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

Objetivo de Aprendizaje: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

Proceso Didáctico:

1. Por parejas,
2. Uno realiza una acción de la vida cotidiana
3. Y el otro imitará
4. Los objetos que se utilizan en esas acciones.
5. Como barrer, cocinar, lavar planchar entre otros.

Recursos:

Objetos del aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Pone atención a las acciones de sus compañeros			

Taller N° 11: Los personajes



Fuente: www.google.com/images

Tema: Los personajes

Contenido temático: Reconocer los diversos personajes míticos e imaginarios de películas conocidas

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.

Objetivo de Aprendizaje: Promover el uso de la imaginación en los niños.

Proceso Didáctico:

1. Cada alumno elige representar un personaje
2. Debe ser de una película o serie conocida.
3. Todos se desplazan imitando al personaje elegido.
4. Posteriormente deberán agruparse por familias.
5. También se pueden imitar profesiones, dibujos animados, súper héroes .

Recursos:

Macaras, Películas

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Tiene un buen desarrollo de la imaginación en			

Taller N° 12 Los heridos



Fuente: www.google.com/images

Tema: Los heridos

Contenido temático: Reconocer las enfermedades y su gravedad

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Aprender nuevas destrezas ante ciertas situaciones y experimentar su utilización.

Objetivo de Aprendizaje: Imitar accidentes para mejorar la percepción del peligro en los niños.

Proceso Didáctico:

1. Con papel higiénico todos los niños se vendan alguna parte del cuerpo
2. se desplazan como si estuvieran heridos.
3. Llegarán a otro grupo de niños que harán de médicos,
3. El grupo de heridos llega al hospital
3. El médico los reconoce y los cura.

Recursos:

Papel higiénico, juguetes para simular ser medico

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Reconoce los peligros para tener un accidente			

Taller N° 13: La tiendita



Fuente: www.google.com/images

Tema: La tiendita

Contenido temático: Reconoce las acciones que se realizan en una tienda

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Incrementa su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas

Objetivo de Aprendizaje: Establecer vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

Proceso Didáctico:

1. Invite a los niños a jugar a la tiendita
2. Pida que organicen los envases de acuerdo con la clase de alimento a la que pertenecen
3. Promueva que los niños aporten las ideas e iniciativas para arreglar la tienda de la manera más real posible.
4. reparta a cada niño trozos de papel y lápices de cera para que elaboren billetes y monedas
5. prepare con la ayuda de los niños, la caja registradora (caja de cartón con botones y un cajón para el dinero)
6. pregunte a los niños ¿Quién ve a ser el vendedor, quienes son los compradores?
7. Los comparadores pueden hacer la lista de lo que van adquirir y llevar el dinero en una cartera
8. El vendedor debe tener una libreta para anotar lo que vende y hacer las cuentas
9. Participe en el juego promoviendo diversas interacciones
10. Recursos:
11. Caja de cartón, envases vacíos de leche, mermelada, cereales, huevos, margarina, galletas, chocolate, jugos, compotas, dulces, yogur, productos de limpieza, fideos, granos.

Recursos:

Ninguno

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Organiza todos los estantes de los productos			

Taller N° 14 El Bus Escolar



Fuente: www.google.com/images

Tema: El bus escolar

Contenido temático: facilita la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Adquirir confianza y competencia individual y grupal.

Objetivo de Aprendizaje: Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas

Proceso Didáctico:

1. La maestra deberá decir: Vamos todos a la escuela....
2. Se hará que el primer niño haga de chofer
3. Los demás deben irse sumando a la fila
4. Diciendo que son los pasajeros
5. Cada niño dirá lo que imaginariamente ve al ir a la escuela
6. Ejemplo de ello sería: ahí está la estación del tren entre otros
7. Así se podrá también cambiar de chofer que ira por diversas direcciones del patio

Recursos:

Muñecos de diversos tipos

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Pone atención a las acciones de sus compañeros			

Taller N° 15 La escondite en la selva



Fuente: www.google.com/images

Tema: La escondida

Contenido temático: Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Intenta representar gráficamente el cuerpo humano en función de su representación mental.

Objetivo de Aprendizaje: Promover a los imitar a cosas inanimadas

Proceso Didáctico:

1. Tapar a un niño los ojos
2. Decir a los niños que se imaginen que estamos en la selva
3. Vamos a decir el explorador se perdió en la selva donde estará
4. Mientras trata de encontrarlo, el resto del grupo debe ayudarlo diciendo solamente “*arriba-abajo*”, “*al costado*”, “*al otro costado*”, etc.
5. Cuando el niño lo encuentre, le descubrimos los ojos y le indicamos que describa el lugar en el que está su compañero, por ejemplo: “*Juan está debajo de la mesa*”.
6. Hacemos pasar luego a otro niño, y así sucesivamente.

Recursos:

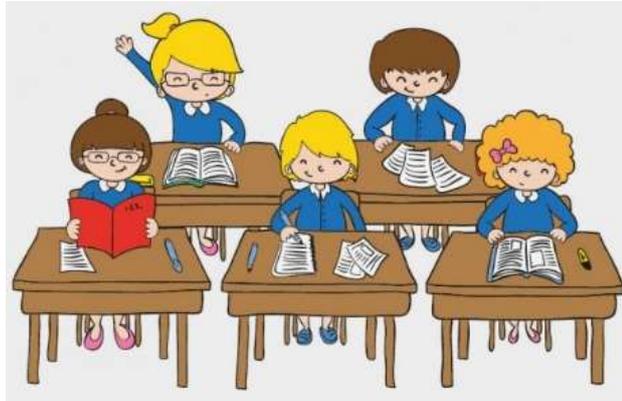
Pañuelos

Espacio amplio

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Adquirir confianza y competencia individual y grupal.			

Taller N° 16: Las autoridades



Fuente: www.google.com/images

Tema: El colegio

Contenido temático: Reconocer los diversos roles en el establecimiento educativo

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Descubrir diferentes elementos naturales y culturales mediante la exploración e indagación a través de sus sentidos.

Objetivo de Aprendizaje: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos.

Proceso Didáctico:

1. Formar una u con los pupitres
2. Ubicar en diversos lugares del aula las instancias de la escuela
3. Como la dirección, los laboratorios, el patio.
4. Pedir a varios niños que actúen como los profesores de estas diferentes áreas
5. Y luego enseñarles la utilidad de estos sitios y las responsabilidades de los encargados.

Recursos:

Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Respeto los turnos para la participación			

Taller N° 17: Los oficios



Fuente: www.google.com/images

Tema: Los oficios

Contenido temático: Reconocer las diversas ocupaciones

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.

Objetivo de Aprendizaje: Explorar diferentes formas de movimiento para interiorizar su percepción global como parte del proceso de estructuración de la imagen corporal.

Proceso Didáctico:

1. Se desplazan por todo el espacio
2. cuando se encuentran con un compañero deben demostrar el oficio que más les guste, sólo con gestos
3. hasta que lo adivine.
4. Después el otro compañero debe adivinar el del otro niño.

Recursos:

Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Reconoce las diversas ocupaciones			

Taller N° 18: Yo soy un gran hipnotizador



Fuente: www.google.com/images

Tema: El hipnotizador

Contenido temático: Reconocer las órdenes que del hipnotizador

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Impulsar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Impulsar a los niños a realizar movimientos ordenados

Proceso Didáctico:

1. Divididos en pequeño grupo
2. Uno de los compañeros ejerce de hipnotizador
3. Los demás quedarán relajados y dormidos,
4. Efectuando todos los movimientos ordenados por el hipnotizador.
5. Todos los movimientos se realizan de forma suave y relajada.

Recursos:

Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Obedece ordenes			

Taller N° 19: El Cartero



Fuente: www.google.com/images

Tema: El Cartero

Contenido temático: Juego que estimula el dialogo y la integración grupal.

Tiempo: 30 minutos

Edad: 3 años

Función: Las dinámicas facilitan la participación y el diálogo y dan variedad a los encuentros. Los niños buscan el dinamismo, son activos y los momentos de pasividad prolongada les molestan.

Objetivo de Aprendizaje: Expresar con fluidez y usar signos gráficos para facilitar la comunicación con el entorno

Proceso Didáctico:

1. Organice a los niños en un círculo e invite a jugar al cartero
2. Modele los movimientos que acompañan la acción, caminando con ritmo y con un sobre en la mano alrededor del círculo de niños
3. Entregue el sobre al niño que nombra y modele la acción correspondiente
4. Repetir la canción viene el cartero
5. El niño que es nombrado es quien hace de cartero y elige a otro compañero con su correspondencia
6. Sigue el juego hasta que todos hayan realizado la representación

Recursos:

Bolso de tela, sobres con los nombres de los niños y niñas

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
identifica a los niños y niñas por su nombre			

Taller N° 20: Los deportes



Fuente: www.google.com/images

Tema: Los deportes

Contenido temático: Reconocer los diversos deportes que realizan en su entorno

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Fomentar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Promover a los niños a ganar confianza en las acciones de diferentes deportes

Proceso Didáctico:

1. Por parejas
2. Un miembro imitará
3. Acciones de diferentes deportes
4. (fútbol, baloncesto, balonmano, tenis, esquí, hockey, etc.)

Recursos:

Instrumentos de deportes

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Reconoce los deportes			

Taller N° 21: Imitando a los sonidos



Fuente: www.google.com/images

Tema: Los sonidos

Contenido temático: Reconocer los diversos sonidos

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Provocar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Fomentar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. Divididos en un pequeño grupo
2. Cada niño deberá imitar sonidos
3. que corresponden a diversos objetos
4. (coche, bicicleta, moto, ducha, tren, barco, etc.)
5. los compañeros deberán adivinar.

Recursos:

Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Respetar el turno de sus compañeros			

Taller N° 22: La Cajita mágica



Fuente: www.google.com/images

Tema: Los objetos

Contenido temático: La discriminación visual implica la capacidad para determinar las características exactas de una forma comparadas con otras de características similares.

Tiempo: 20 minutos

Edad: 3 años

Función: Aprender nuevas destrezas ante ciertas situaciones y experimentar su utilización.

Objetivo de Aprendizaje: Reconocer los diversos objetos inanimados

Proceso Didáctico:

1. Decorar una caja con colores vivos
2. Explique a los niños la tarea a realizar
3. Modele la actividad
4. Invente tres pistas y dígalas en voz alta para que los niños descubran lo que hay dentro de la caja
5. Permita que luego de escuchar las pistas digan características
6. Cada niño tiene la oportunidad de realizar tres preguntas que orienten hacia la respuesta acertada
7. Informe que el niño que adivina debe colocar otro objeto en la caja
8. Inventar tres pistas sobre el mismo y responder a tres preguntas de cada compañero

Recursos:

- Caja de cartón y objetos del entorno

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
reconoce los objetos por sus características			

Taller N° 23 Jugamos A “Jacinto Dice...”



Fuente: www.google.com/images

Tema: Jugamos A “Jacinto Dice...”

Contenido temático: Utilizar con más frecuencia una de las dos manos o pies al realizar las actividades.

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Explora movimientos a través del entorno utilizando su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.

Objetivo de aprendizaje: Descubrir diferentes elementos naturales y culturales mediante la exploración e indagación a través de sus sentidos.

Proceso Didáctico:

1. Esta actividad permite a los niños explorar las diferentes partes del cuerpo, siguiendo las relaciones “*arriba-abajo*”.
2. Indicamos a los niños que hagan una ronda. Les preguntamos qué parte del cuerpo está más arriba.
3. Pedimos a los niños que muevan la cabeza para arriba y para abajo, a un costado y al otro. Les decimos que inventen otra manera de mover la cabeza.
4. Pedimos que se toquen los huesecitos de la parte trasera del cuello, y luego toquen los de un compañero cuando este mueve la cabeza.

Recursos:

Aula de clases

Evaluación:

Actividad	Actividad	Iniciado	En proceso
Pone atención a las acciones de sus compañeros			

Taller N° 24: El castillo encantado



Fuente: www.google.com/images

Tema: El castillo encantado

Contenido temático: El niño necesita desarrollar su mente como fundamento de su crecimiento y como dominio de diversas situaciones en este mundo.

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

Objetivo de Aprendizaje: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

Proceso Didáctico:

1. Divididos en pequeños grupos
2. Representar mímicamente los personajes
3. y acciones típicas de los castillos encantados:
4. el jorobado, el fantasma, drácula, el rey, el mayordomo.
5. Hay que ceñirse al personaje escogido.

Recursos:

Disfraces místicos

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

Taller N° 25 Yo vi



Fuente: www.google.com/images

Tema: Yo vi

Contenido temático: Reconocer los objetos de camino a la escuela

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Fomentar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Fomentar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. Divididos en pequeños grupos
2. los equipos se colocan en círculo con uno en el centro que dice: “De camino al colegio yo vi...”
3. imitando lo que vio para que lo adivinen sus compañeros de grupo.

Recursos:

Aula de clases

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

Taller N° 26 Érase una vez



Fuente: www.google.com/images

Tema: Érase una vez

Contenido temático: Reconocer los personajes de los cuentos

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Fomentar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Fomentar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. El animador cuenta un cuento
2. Mientras el grupo debe representarlo;
3. Cada vez que sale un personaje
4. algún niño asume ese papel.

Recursos:

Cuentos de diversos tipos

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

Taller N° 27 LA ESCONDIDA



Fuente: www.google.com/images

Tema: La Escondida

Contenido temático: Reconocer los diversos sonidos

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Impulsar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Provocar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Objetivo de aprendizaje: Explorar su cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal

1. Tapamos los ojos a un niño y le indicamos a otro que se esconda.
2. Mientras trata de encontrarlo, el resto del grupo debe ayudarlo diciendo solamente “*arriba-abajo*”, “*al costado*”, “*al otro costado*”, etc.
3. Cuando el niño lo encuentre, le descubrimos los ojos y le indicamos que describa el lugar en el que está su compañero, por ejemplo: “*Juan está debajo de la mesa*”.
4. Hacemos pasar luego a otro niño, y así sucesivamente.

Recursos:

Aula de clases

Actividad	Actividad	Iniciado	En proceso
Pone atención a las acciones de sus compañeros			

Taller N° 28: El circo



Fuente: www.google.com/images

Tema: El circo

Contenido temático: Reconocer los diversos sonidos

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Fomentar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Suscitar r a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. Divididos en un pequeño grupo
2. los integrantes deben elegir un número del circo
3. (payasos, domadores, etc.) representarlo.
4. Una vez ensayado se representará al resto de grupos.

Recursos:

Aula de clases disfraces

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

Taller N° 29: Policías y ladrones



Fuente: www.google.com/images

Tema: Policías y ladrones

Contenido temático: Reconocer la diferencia entre lo bueno y lo malo

Edad: 3 años

Tiempo: 15 minutos

Función: Promover a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. En el grupo, cada uno asumirá el papel que se le asigne
2. (ladrones, policías, rehenes, carceleros, etc.)
3. deberán representar un atraco a un banco.
4. También se puede representar la huída de la cárcel.
5. Una variante es representar situaciones como una boda,
6. una pelea en una taberna,
7. el rodaje de una película, etc.

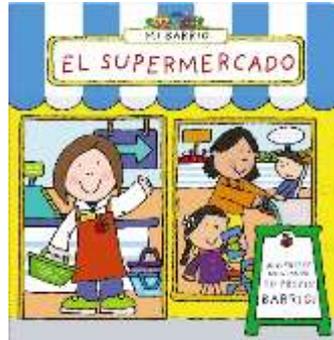
Recursos:

Aula de clases disfraces

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
diferencia entre lo bueno y lo malo			

Taller N° 30: El supermercado



Fuente: www.google.com/images

Tema: El supermercado

Contenido temático: Reconocer los diversos sonidos

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Incitar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Impulsar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. Se divide el grupo en zonas donde habrá niños que se encargarán de cada sección
2. (pescadería, carnicería, deportes, cajeros, etc.). El resto serán clientes que comprarán.

Recursos:

Objetos de comida de diversos tipos

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

Taller N° 31: Vuelta a Casa



Fuente: www.google.com/images

Tema: Vuelta a casa

Contenido temático: Reconocer los diversos sonidos

Tiempo: 15 minutos

Edad: 3 años

Función: Impulsar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Promover a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. Representar la secuencia imaginaria
2. de las acciones que haríamos tras realizar una actividad física (ducha, cambiarse de ropa, merienda, etc.)
3. Realizar las acciones sin hablar.

Recursos:

Aula de clases disfraces

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

Taller N° 32: Máscara



Fuente: www.google.com/images

Tema: Máscara

Contenido temático: Reconocer los diversos sonidos

Tiempo: 15 minutos

Función: Ayudar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.

Objetivo de Aprendizaje: Fomentar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Proceso Didáctico:

1. Un participante se sitúa frente al grupo.
2. Oculta su rostro tras un folio que sostiene con ambas manos.
3. Hace una máscara (un gesto).
4. Baja lentamente la hoja de papel, mostrando el rostro durante medio minuto aproximadamente.
5. Después de tapanlo busca otra nueva máscara y vuelve a mostrarla.
6. El resto de participantes va copiando la máscara

Recursos:

Aula de clases disfraces

Evaluación:

Indicador de Evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Siente confianza en sus compañeros			

6.7 IMPACTOS

Partiendo del hecho de que el niño tiene un fin que no posee ningún otro ser y que es el niño de educación inicial donde recibe los principios básicos y fundamentales para emprender el camino de la realización por la vida, queremos a través de la propuesta alternativa de Técnicas Activas llegar a los docentes para que les permita comprender mejor esa mentalidad humana que tiene la alta misión de formar y educar.

La presente propuesta genera impactos de alto valor pedagógico tanto para los docentes, padres de familia y la sociedad en general, en donde el niño y la niña son los protagonistas principales de su propio crecimiento y desarrollo integral, para lo que consideramos los siguientes impactos:

6.7.1 Impacto Social

La socialización y aplicación de la propuesta alternativa, potencia al niño en su integración al medio social en donde se desenvuelve, sus vivencias afectivas más elementales, relacionadas con la satisfacción e insatisfacción de las necesidades. Las emociones tienen gran importancia en la vida del niño para que pueda crecer en forma armónica en el entorno en donde se desenvuelve.

6.7.2 Impacto Educativo

Mediante la aplicación de las Técnicas Activas se busca el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas para mejorar las condiciones del proceso de enseñanza y aprendizaje, para que alcancen una buena participación e integración dentro de su grupo, las docentes consideran de gran ayuda para que los educandos, para que desarrollen en forma armónica su cuerpo y su mente, para que pueda actuar frente a cualquier manifestación.

6.7.3 Impacto Pedagógico

Con la aplicación de esta propuesta se benefician en forma directa los educandos, los docentes y los padres de familia, además se busca la participación activa de los actores, el niño debe aprender en cada momento y con todos los sentidos, formar las bases para la positiva actitud intelectual y el desarrollo integral.

Si en los primeros años el niño tiene toda la atención requerida, desarrolla todas sus capacidades de unión y de identificación, el niño debe aprender jugando, ya que el juego proporciona una maravillosa oportunidad para descubrir y ampliar los conocimientos, talentos e inteligencia que muchas veces están ocultas por alguna razón, con esta ayuda queremos despertar el interés del niño y niña no solo por aprender sino que sea feliz aprendiendo.

6.7.4 Impacto Cultural

Con el desarrollo de la propuesta alternativa queremos mantener a través de la aplicación del juego de roles la cultura y las tradiciones de nuestros pueblos, rescatando lo más valioso del juego como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales, desarrollando en los niños la capacidad de trabajar en grupos respetando las diferencias entre ellos, para lo cual las docentes aplicaran las técnicas activas para obtener este objetivo.

6.8 DIFUSIÓN

La socialización de los talleres se realizó con la participación de autoridades, docentes, padres de familia y niños y niñas, con la finalidad de proporcionar una visión más amplia del que hacer educativo y el compromiso de todos por lograr afianzar los conocimientos dentro de sus planificaciones diarias, para fomentar la estimulación adecuada a través de la aplicación de las Técnicas activas, para alcanzar los objetivos propuestos.

Bibliografía:

- 123rf.com. (s.f.). Illustrationanimalescartoon.
- albumrecreacionua.blogspot.com. (s.f.). *albumrecreacionua*.
- Almoño, G. B. (Enero de 2008). *Inteligencias multiples*. Argentina: Bonum.
- Amnistia.catalunya. (2010). Guia de educacion.
- artigoo.com. (2011). Los juegos siguen siendo sesitas.
- blogspot.com. (2011). Ejercicios para el desarrollo.
- booksgoogle. (2012). *Inteligencias multiples*.
- Cabascango, V. (2012). Inteligencia emocional.
- Cárdenas, M. c. (2006). *Pedagogía General*.
- Centrojovelianos. (2013). Juego de Roles.
- Cervantes, J. C. (2007). *Inteligencia interpersonal*. Madrid: Anaya.
- clubpequeslectores.com. (2009). Motricidad fina. *Club peques*.
- colorearyaprender.com. (2011). *colorear y aprender*.
- Csintranetcorganiaciones. (2012). Empatía.
- cvc.cervantes.es. (2007). didactired/anteriores.
- descargarjuegosgratisorg. (2014). Juegos para niños y niñas.
- dreamstime.com. (s.f.). children playing stock image.
- Dreamstime.com. (s.f.). mailman stock ilustractions,Vetors.
- dreamstime.com. (s.f.). rain with happy kids.
- educacion.navarra.es/. (2012). *educacion.navarra*.
- emocionesfilprimerodemayo. (2013). *Inteligenciaemocional*.
- es.123rf.com. (s.f.). zoologico Cartoon imagines.
- es123rf.com. (s.f.). Trabajo en equipo deporte.
- escuelaespecialabierta.blogspot.com. (2010). Escuela especial abierta.
- Escuelaperuenadepsicologiablogt. (2015). Características de la Empatía.
- esoslocosbajitosdeinfantil.blogspot-com. (2010). Esos locos bajitos de infantil. *colaboro en el blogs de amigos*.
- Esther, E. d. (2012). El juego.
- eumed. (2015). Funadamento axiologicos.
- Fdeportes. (2012). nfluencia del juego infantil en el desarrollo.

GARDNER, H. (2001). La inteligencia reformulada. Barcelona. barcelona: paidos.

Gladys, B. d. (2008). *Inteligencias Múltiples*.

goconr.com. (2014). La importancia de enseñar los colores y las figuras en el nivel preescolar.

Gómez, L. e. (2006). I módulo de Inteligencias Múltiples.

González, V. (1999). metodos participativos.

google.com. (2015). Juego de integracion para niños.

guiadelniño.com. (2012). juegos para educar en valores de amistad.

guioteca.com. (2014). entretencion para niños juego de roles.

Hipertextual. (2015). Beneficios del juego de roles.

<https://es.wikipedia.org>. (2014). *Inteligencia_interpersonal*.

illinoisearlylearning.org. (2013). guidelines domains.

Jacome, M. (2013). El juego en la etapa de educacion infantil.

juguetes.org/. (2014). *juguetes.org*.

kiga-toeging, d. (2007). herzlich willkommen im kindergarten.

lamenteesmaravillosa.com. (2015). empatia-y-habilidad-social-la-inteligenc.

LEVI, P. (1993). el ser humano.

Lifeder.com. (2014). juegos para ejercitar la mente.

marcelospinolajaen. (2016). Inteligencia Interpersonal.

mediatecadecastajon.com. (2015). Mediateca infantil y juvenil.

Medina, M. A. (2012). *La Inteligencia*.

mejoraemocional. (2014). *Inteligencia interpersonal*.

monografias. (2013). Desarrollo organiacional.

monografias.com. (2010). Inteligencia multiples y la educacion.

monografiaspsicologia. (2015). Caracteristicas y principios de la cretividad.

Mujer. (2014). Inteligencia Emocional. *Mujer*, 56.

mundoprimaria.com. (2016). juegos una expresion cultura definida y valiosa.

news.psykia.com. (2013). Tercera edicion de inteligencia.

pinterest.com. (s.f.). Cinco juego al aire libre para niños.

pl.123rf.com. (s.f.). lalka: Dziewczynka bawi się z jej lalka.

Portal.educ.ar. (2014). El juego y la importancia.

psicopedia.org. (2013). Ideas para el desarrollo la imaginacion de tu hijo.

repositorio.utn. (2015). edu.ec/bitstream/.../1/FECYT%201099%20TESIS.

revistafamilia. (2016). Juegos de imaginacion.

rosafernandezsalamancainfantil.blogspot.com. (2014).
rosafernandezsalamancainfantil.

saposyprincesas.com. (2009). Juegos con agua para esta fescura. *Juego con temperas.*

scielo.org.ve/scielo. (2011). scielo.

search.es, w. f. (2010). Clippart niños juego . *ugando con clip.*

significados.com. (2012). Cuento.

sites.google.com. (2011). site neepsicomotricidad actividades coordinacion dinamicas general.

slideshare.net/groslami. (2010). inteligencia interpersonal.

Solá, D. (2003). *Inteligencia y Creatividad.*

sp.depositphotos.com. (s.f.). Niños cruzar puente – Ilustración de stock.

sp.depostphotos.com. (s.f.).

Suarez, J. (2010). *Inteligencias multiples.*

thinkstockphotos.es. (2008). Funy Kids Butterflies. *Funy Kids Butterflies.*

tumedicoaltelefono.es. (2014). Niños jugando.

ucuenca. (2010). El juego.

UTN, R. (2011). Educacion.

vamosaprendiendoblogspot.com, w. (2015). *juntos vamosaprendiendo.*
Autonomo.

Vasconcelos, V. (2013). *Inteligencia multiples.*

webpace.ship.edu. (s.f.). cgboer desarrollo eso.

Wikipedia. (2015). Inteligencia interpersonal.

wikipedia.org. (2007). Inteligencia interpersonal.

Wilson, C. (2007). Educar en la Inteligencia afirma.

wordpress.com. (2012). Nociones Especiales.

wordpress.com. (2013). ejercicios matematicos preescolares.

wordpress.com. (2014). ejerciciosmatematicosprescolar.
www.eumed.net. (2011). FUNDAMENTOS%20AXIOLOGICOSL.
www.monografias.com. (2010). Educacion.

ANEXOS



Anexo N° 1: MATRIZ DE DIAGNOSTICO

LUGAR Centro Infantil del Buen vivir Dr. Enrique Garcés

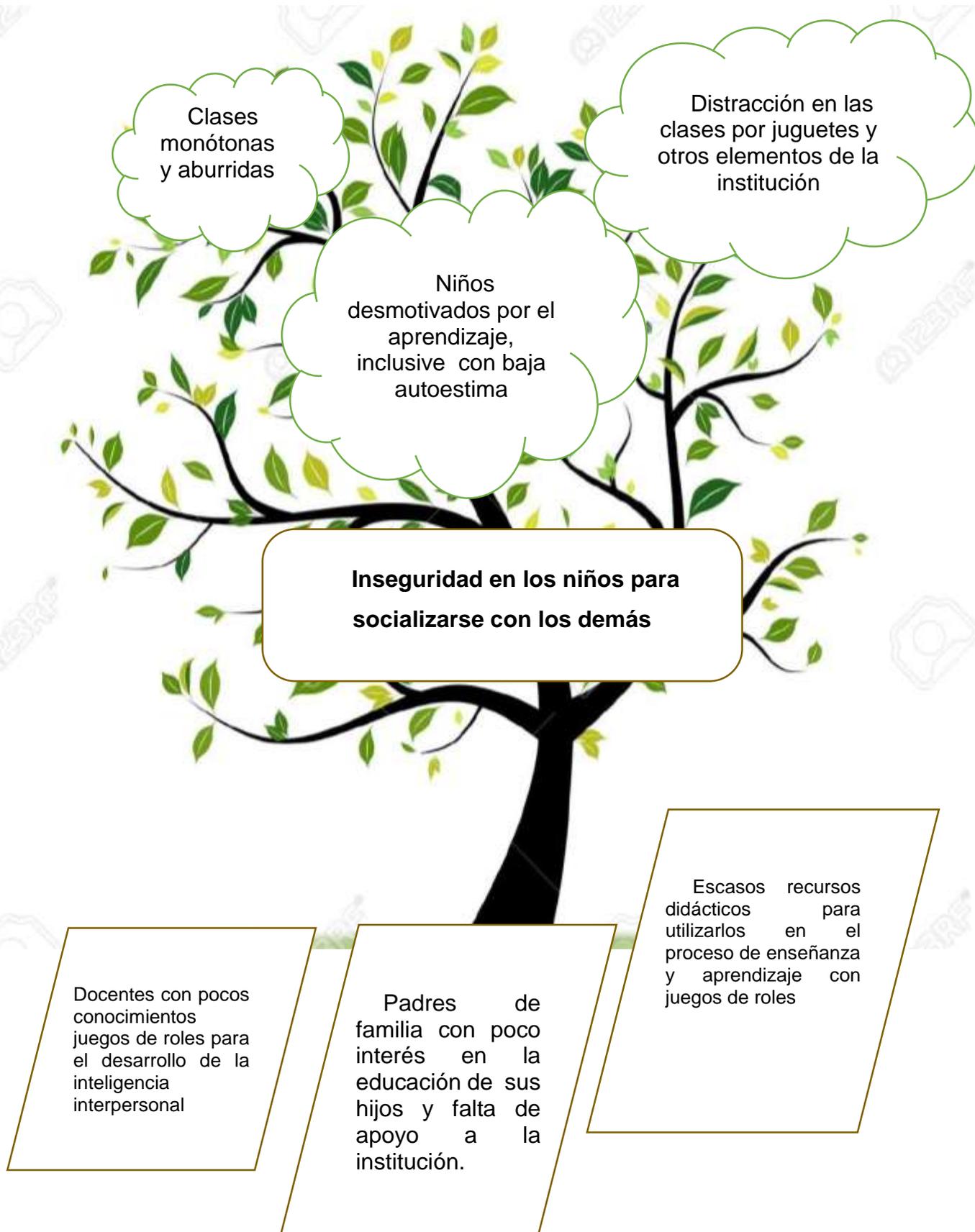
FECHA: agosto 9 del 2015

Tema: El juego como estrategia metodológica para el fortalecimiento la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de 3 a 5 años

OBJETIVO Recoger Información sobre el nivel de integración Socialización

INDICADORES	SI	NO	AVECES	OBSERVACION
: Disfruta cuando la maestro juega con el o ella	x			
El niño se integra con facilidad al grupo		X		
El niño o la niña siente motivación al jugar con sus compañeros			x	
Las actividades que se planifica son variadas y motivadoras	X			
Le gusta ser el centro de atención		X		
Es participativo			x	

Anexo N° 2: Árbol de problemas



Anexo N° 3: Matriz Categorical

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>El juego de roles es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas</p>	Juego de Roles	<p>Las funciones del juego de Roles</p> <p>Características del Juego de Roles</p> <p>Tipos de Juego de Roles</p> <p>Beneficios del juego de roles</p> <p>Aspectos del juego de roles en el crecimiento y del desarrollo</p> <p>La Motivación dentro del Juego de Roles</p>	<p>Las funciones del juego de Roles en la educación</p> <p>Forma la personalidad Forma normas y reglas Desarrollo psíquico</p> <p>Rol de mesa Narrativo De tablero Rol en vivo Rol remoto Asincrónico Mensajería instantánea</p> <p>Ayuda a la enseñanza Desarrollo educativo Desarrolla el vocabulario</p> <p>Desde lo biológico Desde lo psicomotor Desde lo intelectual Desde lo social Desde lo afectivo-emocional</p> <p>Contribuciones del juego Roles al desarrollo infantil Juego de roles en el aula</p>
<p>Inteligencia Interpersonal. es la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía. Poder discernir, comprender qué le sucede a otra persona en determinado contexto y actuar de manera apropiada en relación con los estados de ánimo, las conductas y los deseos de esa persona resulta de suma utilidad para comunicarnos efectivamente</p>	Inteligencia Interpersonal	<p>Importancia de la Inteligencia Interpersonal</p> <p>Beneficios de la Inteligencia Interpersonal.</p> <p>Características de la inteligencia interpersonal.</p> <p>Componentes de la inteligencia interpersonal</p> <p>Principios de la inteligencia interpersonal</p> <p>La familia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal</p> <p>Estimulación de inteligencia interpersonal</p>	<p>Proporciona estabilidad emocional Maneja los estados de ánimo Buena comunicación</p> <p>Permite mantener buenas relaciones interpersonales Permite conocer las reacciones del niño</p> <p>Son colaborativos Son flexibles Saben trabajar en equipo Son líderes</p> <p>Componente Social Componente de aceptación</p> <p>Principio de autonomía Principio de Individualización Principio de Socialización Principio de la globalización. Principio de la empatía</p> <p>Potenciando la inteligencia interpersonal Fortalezas de la inteligencia interpersonal Las normas, que favorecen el establecimiento de hábitos</p> <p>En el niño menor de un año Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de un año Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de un año Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de dos años Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de dos años Estimulación de inteligencia interpersonal en el niño menor de tres años Juguetes para desarrollar la inteligencia interpersonal</p>

Anexo N° 4: MATRIZ DE COHERENCIA

Formulación del Problema	Objetivo General
<p>¿Cómo influye el juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del Buen vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016?.</p>	<p>Determinar el juego de roles como herramienta para fortalecer la Inteligencia Interpersonal de los Niños Y Niñas de 3 Años del Centro Infantil en el Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016.</p>
Interrogantes	Objetivos Específicos
<p>¿Cómo determinar la deficiencia de Juegos de Roles como herramienta en la potencializar la inteligencia Interpersonal en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, 2015-2016?</p> <p>¿Cómo saber mediante el rol de juegos para motivar el inteligencia Interpersonal de los niños y niñas de 3 Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo?</p> <p>¿De qué manera evaluar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de 3 años Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo?</p> <p>¿Qué Herramienta vamos a utilizar para incentivar el juego de roles como herramienta para potencializar la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años Centro Infantil Dr. Enrique Garcés de la ciudad de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar la influencia del juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo. • Identificar el grado de desarrollo de la inteligencia Interpersonal de los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo. • Elaborar una propuesta alternativa para fortalecer la Inteligencia Interpersonal en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir Dr. Enrique Garcés de la Ciudad de Otavalo.

Anexo N° 5: FOTOGRAFIAS







Ministerio
de **Inclusión**
Económica y Social

Construyendo juntos una vida de oportunidades

El CIVB. " Dr. Enrique Garcés ", extiende el siguiente:

CERTIFICADO

Que la Srta. Mary Jacqueline López Bolaños portadora de cedula No de cedula 100179571-3, estudiante de la Universidad Técnica de Norte, de la facultad de educación, Ciencia y Tecnología- FECYT de la carrera de parvularia, ha realizado la ficha de observación a los niños de tres años y una encuesta dirigida a los docentes del CIVB "Dr. Enrique Garcés para realizar su trabajo de grado (Tesis).

Es todo cuanto puede verificar en honor a la verdad, facultando a la interesada dar uso que estime, dentro de lo legal.

Atentamente

Lcdo. Guido Navas

Otávalo, a 12 de enero del 2016

COORDINADOR DEL CIVB DR. ENRIQUE GARCÉS

 Ministerio
de **Inclusión**
Económica y Social
Construyendo juntos una vida de oportunidades
OFICINA DISTRITAL OTÁVALO

El CIVB. "Dr. Enrique Garcés", extiende el siguiente:

CERTIFICADO

Que la Srta. Mary Jacqueline López Bolaños con N° de cedula 100179571-3, estudiante de la Universidad Técnica del Norte, de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología-FECYT de la Carrera de Parvularia, ha realizado la socialización de JUEGO DE ROLES COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL en el CIVB "Dr. Enrique Garcés para realizar su trabajo de grado (tesis).

Es todo cuanto puedo verificar en honor a la verdad, facultando a la interesada dar uso que estime, dentro de lo legal.

Atentamente,

Otavaló a 1 de diciembre /2015



Lcdo. Guido Navas



Ministerio
de Inclusion
Económica y Social

Construyendo juntos una vida de oportunidades

OFICINA DISTRITAL OTAVALO

COORDINADO DEL CIVB DR. ENRIQUE GARCÉS

ABSTRACT

This research determined how role play games influenced the interpersonal intelligence development in children who attend to "Buen Vivir. Dr. Enrique Garcés" Children's Center from Otavalo city in Imbabura province, during the 2015-2016 school year. The research allowed us to diagnose the type of games that Initial education teachers used as tools to strengthen the interpersonal intelligence in three year old children and the role plays that teachers used to improve children's social development. The research's importance, feasibility and its benefits were also considered. To prepare the theoretical framework we proceeded to gather information from books and websites that allowed to support the project in a scientific way. Research methods and techniques were used during the process. One of the instruments for data collection was a survey which was applied to teachers and an observation form which was applied to children in the center; once the information was collected and analyzed, we proceeded to present it by means of pictures and statistical tables in order to present the results and the respective recommendations. One of them was the development of an active technique like the role play in order to encourage the interpersonal intelligence in children who attended to the center. The proposed activities are educational and supporting tools because they are dynamic, creative and innovative. They are based on active techniques like role plays, songs and videos about dancing. They help to improve children's intellectual, emotional and physical development. By means of play, children control their own body and coordinate their movements, organize their thoughts, explore the world around them, control their feelings and solve their emotional problems. They become social beings and take their place within their community. The impact caused in the educational and social field was detailed in this research. In summary, it was considered the children's achievement and their esteem for a better social relationship.





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1001795713	
APELLIDOS Y NOMBRES:	López Bolaños Mary Jacqueline	
DIRECCIÓN:	Av. Abdón Calderón nro 514 y Modesto Jaramillo - Otavalo	
EMAIL:	marylop08@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	TELÉFONO MÓVIL:	0994162934

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	JUEGO DE ROLES COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "DR. ENRIQUE GARCÉS" DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO 2015 - 2016.
AUTOR (ES):	Mary Jacqueline López Bolaños
FECHA: AAAAMMDD	2016-18 - 11
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Ciencias de la Educación en la especialidad de Prvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Dra. Lourdes Salazar

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **López Bolaños Mary Jacqueline**, con cédula de identidad Nro. **1001795713**, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 18 días de noviembre de 2016

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: **López Bolaños Mary Jacqueline**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, **López Bolaños Mary Jacqueline**, con cédula de identidad Nro. **1001795713**, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **"JUEGO DE ROLES COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "DR. ENRIQUE GARCÉS" DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO 2015 – 2016**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación en la especialidad de Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 18 días de noviembre de 2015.

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: López Bolaños Mary Jacqueline