



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

“EL JUEGO COOPERATIVO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA GABRIELA MISTRAL DEL CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023”

AUTORES:

TANIA EDELINA ARTEAGA CAYAMBE

DEYSI ROSARIO ARTEAGA CAYAMBE

TUTOR:

LIC. CATALINA AYALA

TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR OPCION PROYECTO DE INVESTIGACION PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL

2023

I. DEDICATORIA

La presente investigación es el resultado de muchos años de trabajo y esfuerzo. Antes de empezar, quisiera dedicar estas páginas a todas las personas que me han apoyado en este camino. En primer lugar, quiero expresar mi profunda gratitud a mi familia en especial a mis padres Gonzalo y Charito, a mis hijas Eskarleth y Valentina, quienes me han brindado amor, apoyo y paciencia incondicional a lo largo de toda mi vida. Gracias por creer en mí, por motivarme y por brindarme las herramientas necesarias para seguir adelante. Su apoyo ha sido fundamental en mi formación como persona y como profesional, y sin ustedes no habría llegado hasta aquí. No puedo dejar de mencionar a mis profesores, quienes me han guiado y enseñado a lo largo de esta etapa formativa. Gracias por compartir su conocimiento y experiencia, por inspirarme a dar lo mejor de mí misma y por desafiarme a crecer y superar mis límites.

Tania Edelina Arteaga Cayambe

Este proyecto va dedicado

A Dios por haber permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor. A mi madre Charito Cayambe: por poner en mí toda su fe y su confianza de ver este sueño hecho realidad. A mi padre Gonzalo Arteaga por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me han influenciado siempre por el valor mostrado para salir adelante. A mi hija Sofía a mi esposo y mis hermanos, por su apoyo, por estar presente en cada momento, por darme sus positivos consejos, por su confianza infinita, gracias por darme una carrera para mi futuro todo esto se lo debo a ustedes. Finalmente quiero dedicar esta tesis a toda mi familia, por apoyarme cuando más los necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias familia, siempre las llevo en mi corazón.

Deysi Rosario Arteaga Cayambe

II. AGRADECIMIENTO

A través de estas líneas, quiero extender mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han hecho posible la realización de este trabajo de investigación.

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutora, por su dedicación, paciencia y sabiduría en la dirección y orientación de este proyecto. Su guía y consejos han sido vitales para alcanzar los objetivos propuestos y lograr los resultados obtenidos. También quiero agradecer a mi familia y amigos, por su apoyo incondicional, su aliento y motivación constante en cada etapa de este camino. Sus palabras de ánimo y su confianza en mí han sido una fuente de inspiración y fortaleza en momentos difíciles. Por último, quiero agradecer a mi universidad, por brindarme las herramientas y recursos necesarios para llevar a cabo este proyecto, y por formarme como profesional.

Tania Edelina Arteaga Cayambe

Este presente trabajo de tesis primeramente me gustaría agradecerte a ti Dios por bendecirme llegar hasta donde eh llegado, por hacer realidad este sueño tan anhelado.

A la Universidad Estatal de Bolívar. Por permitirme lograr dar un paso más hacia el éxito. Por convertirme en una profesional competitiva, llena de conocimientos y expectativas. También quiero agradecer de manera muy especial a todos esos maestros docentes por darme una formación profesional

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a la licenciada; Catalina Ayala, principal colaborador durante todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

Deysi Rosario Arteaga Cayambe

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR



FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

CERTIFICADO DEL TUTOR

Guaranda, 30 de marzo de 2023

Lic. Catalina Ayala Gavilanes, MSc.

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: "EL JUEGO COOPERATIVO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACION INICIAL II DE LA ESCUELA GABRIELA MISTRAL DEL CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO NOVIEMBRE 2023 ", elaborado por los autores: ARTEAGA CAYAMBE DEYSI ROSARIO, Y ARTEAGA CAYAMBE TANIA EDELINA , egresadas de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que consideren conveniente.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Catalina Ayala Gavilanes', is written over a circular stamp or seal.

Lic. Catalina Ayala Gavilanes, MSc.
Tutor

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Arteaga Cayambe Deysi Rosario y Arteaga Cayambe Tania Edelina portador/res de la Cédula de Identidad No 0202045456 y 0202045431 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: "El JUEGO COOPERATIVO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA GAGRIELA MISTRAL DEL CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO 2023", modalidad PRESENCIAL de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



**ARTEAGA CAYAMBE
DEYSI ROSARIO**



**ARTEAGA CAYAMBE
TANIA EDELINA**

IV. AUTORÍA NOTARIADA



DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTORÍA

Nosotras ARTEAGA CAYAMBE DEYSI ROSARIO, C.I: 0202045456 y ARTEAGA CAYAMBE TANIA EDELINA, C.I:0202045431 egresadas de la carrera de EDUCACION INICIAL modalidad PRESENCIAL de la facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCILAES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR bajo juramento declaramos en forma libre y voluntaria que el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR- PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: El JUEGO COOPERATIVO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA GAGRIELA MISTRAL DEL CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO 2023, es de nuestra autoría.

Atentamente

ARTEAGA CAYAMBE

DEYSI ROSARIO

C.I: 0202045456

ARTEAGA CAYAMBE

TANIA EDELINA

C.I: 0202045431



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



...rio

Nº ESCRITURA: 20230201003P01759

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: ARTEAGA CAYAMBE DEYSI ROSARIO Y ARTEAGA CAYAMBE TANIA EDELINA

INDETERMINADA

DI: 2 COPIAS

H.R.

Factura: 001-006-000004335

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy treinta y uno de julio del dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen; ARTEAGA CAYAMBE DEYSI ROSARIO, soltera, celular 0962110018, domiciliada en este cantón y, ARTEAGA CAYAMBE TANIA EDELINA, soltera, celular 0981757363, domiciliada en Chillanes y de paso por este cantón; por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes el presente trabajo de investigación titulado "EI JUEGO COOPERATIVO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA ESCUELA GAGRIELA MISTRAL DEL CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO 2023", es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención de título de Licenciadas en Educación Inicial, de la Facultad, Ciencia de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas, en la Universidad Estatal de Bolívar. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, queda incomparada al protocolo de esta notaria aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

ARTEAGA CAYAMBE DEYSI ROSARIO
C.C. 0202045456

ARTEAGA CAYAMBE TANIA EDELINA
C.C. 0202045431

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA....

V. ÍNDICE

PORTADA	¡Error! Marcador no definido.
I. DEDICATORIA.....	II
II. AGRADECIMIENTO.....	III
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	IV
IV. AUTORÍA NOTARIADA	VI
V. ÍNDICE	VIII
INDICE DE TABLAS	X
INDICE DE GRÁFICOS	XI
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	XII
VII. ABSTRACT	XIII
VIII. INTRODUCCIÓN.....	XIV
1. TEMA.....	1
1.1 ANTECEDENTES	1
2. PROBLEMA	3
2.1. Descripción del problema.....	3
2.2. Formulación del problema.....	5
3. JUSTIFICACIÓN.....	5
4. OBJETIVOS.....	6
4.1 Objetivo general	6
4.2 Objetivos específicos.....	6
5. MARCO TEÓRICO	7
5.1 Teoría científica.....	7
5.1.1. Lúdica.....	7

5.1.1.1. Actividades lúdicas educativas	10
5.1.1.2. Características de las actividades lúdicas educativas:	12
5.1.2. Juegos	13
5.1.2.1. El juego y el desarrollo intelectual	16
5.1.2.2. Valor educativo de los juegos	18
5.1.3. Juego cooperativo.....	20
5.1.4. Inteligencia	22
5.1.5. Inteligencia Múltiple	25
5.1.6. Las 8 inteligencias	26
5.1.7. Inteligencia Interpersonal	28
5.1.8. Estrategias para aumentar la motivación escolar.....	29
5.2 Teoría legal.....	30
5.3 Teoría referencial	33
6. MARCO METODOLÓGICO	36
6.1 Enfoque de la investigación	36
6.2 Diseño o Tipo de estudio.....	36
6.3 Métodos de investigación.....	37
6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
6.5 Universo o muestra.....	38
7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
7.1 Ficha de Observación aplicada a los docentes	49
8. CONCLUSIONES	52
9. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA	54
10. BIBLIOGRAFIA	66
11. ANEXOS	72

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	38
Tabla 2 Participa en actividades.....	39
Tabla 3 Interactúa con sus compañeros.....	40
Tabla 4 Respetan las pertenencias de sus compañeros.....	41
Tabla 5 Agresividad con sus compañeros.....	42
Tabla 6 Cooperación de los niños.....	43
Tabla 7 Actúa normalmente.....	44
Tabla 8 Valores personales.....	45
Tabla 9 Respetan las reglas.....	46
Tabla 10 Demuestra competencia.....	47
Tabla 11 Identifica a sus compañeros.....	48

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Participa en actividades.....	39
Gráfico 2 Interactúa con sus compañeros.....	40
Gráfico 3 Respetan las pertenencias de sus compañeros	41
Gráfico 4 Agresividad con sus compañeros	42
Gráfico 5 Cooperación de los niños	43
Gráfico 7 Actúa normalmente	44
Gráfico 8 Valores personales	45
Gráfico 8 Respetan las reglas	46
Gráfico 9 Demuestra competencia	47
Gráfico 10 Identifica a sus compañeros	48

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

Tema: “El juego cooperativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de Educación Inicial II de la escuela Gabriela Mistral del cantón Chillanes, Provincia Bolívar, periodo 2023”

El presente trabajo de investigación se fundamenta en la falta de relaciones interpersonales de los niños de esta institución, lo que impide el fortalecimiento de un clima afectivo entre pares, la colaboración, la comunicación y la empatía, situación que se pretende solucionar a través de la propuesta de juegos cooperativos, se logrará inculcar valores y conductas esenciales para el desarrollo integral de los niños, mejorando sus relaciones interpersonales. Para garantizar la confiabilidad de este proyecto, se adquirió información de diversos autores, como publicaciones, libros e internet. Del mismo modo, se completó la sección metodológica, donde se descubrieron los tipos de investigación, metodologías, técnicas e instrumentos que sirvieron de base para dirigir este proceso de investigación. El problema de las relaciones interpersonales se apoya en el análisis estadístico obtenido a través de encuestas, entrevistas y fichas de observación, cuyos resultados llevaron a la conclusión de que los juegos cooperativos deben implementarse como parte de la rutina del aula, incluyéndolos en la planificación curricular, dependiendo de las necesidades del profesor. De esta forma, será posible ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales, emocionales, lingüísticas y motoras. Por otro lado, es importante destacar que la educación actual exige una formación integral basada en valores para ayudar en la construcción de la personalidad y asegurar el éxito educativo en los próximos años.

Palabras clave:

Desarrollo integral, Educación inicial, juegos cooperativos, relaciones interpersonales, valores.

VII. ABSTRACT

Topic: "Cooperative play in the development of interpersonal intelligence in children of initial education II of the school Gabriela Mistral of Chillanes canton, Bolivar province 2023".

The present research work is based on the lack of interpersonal relationships of the children of this institution, which prevents the strengthening of an affective climate among peers, collaboration, communication and empathy, a situation that is intended to be solved through the proposal of cooperative games, since it will achieve the inculcation of values and behaviors essential for the integral development of children, improving their interpersonal relationships. In order to guarantee the reliability of this project, information was acquired from different authors, such as publications, books and the Internet. Similarly, the methodological section was completed, where the types of research, methodologies, techniques and instruments that served as the basis for conducting this research process were discovered. The problem of interpersonal relationships is supported by the statistical analysis obtained through surveys, interviews and observation sheets, whose results led to the conclusion that cooperative games should be implemented as part of the classroom routine, including them in the curricular planning, depending on the teacher's needs. In this way, it will be possible to help children develop social, emotional, linguistic and motor skills. On the other hand, it is important to emphasize that current education demands an integral formation based on values to help in the construction of the personality and to ensure educational success in the coming years.

Key words:

Integral development, initial education, cooperative games, interpersonal relationships, values.

VIII. INTRODUCCIÓN

La educación infantil, sin duda, juega un papel importante en el desarrollo de diversas habilidades en los niños de 4 a 5 años, así como en su desarrollo humano y social; también es importante destacar que, en la primera infancia, el niño debe ser atendido con mucho afecto, cuidado y atención, porque el ser humano aprende y se desarrolla rápidamente a través de actividades que realmente atraigan su atención y le permitan ser proactivo tanto dentro como fuera del aula.

Un primer análisis bibliográfico puso de manifiesto el gran interés que este fenómeno ha suscitado en las publicaciones recientes. Aunque no es un problema reciente, se considera un fenómeno global e interdisciplinar desde los años 70, con los estudios del psicólogo sueco Dan Olweus; en las últimas décadas se han diversificado los puntos de vista desde los que abordarlo y las investigaciones han ampliado el rango de estudio incorporando nuevas causas, consecuencias, métodos de prevención y mecanismos de intervención.

Muchos de los estudios consultados examinaban el tema desde la óptica de los diversos factores que pueden promover o reducir la hostilidad en el aula, impidiendo o facilitando así un entorno de convivencia. Lamentablemente, pocas investigaciones han ofrecido cómo potenciar o construir la inteligencia interpersonal en los niños para generar la empatía, el asertividad, la conversación y la comunicación necesarias para la convivencia escolar.

La inteligencia interpersonal es un componente de la hipótesis de las múltiples inteligencias introducida en los años 90 por el psicólogo estadounidense Howard Gardner. Este paradigma incluye ocho "categorías de inteligencia", una de las cuales es la inteligencia interpersonal, que se refiere a cómo interactuamos y reaccionamos ante los demás.

La importancia de este tipo de inteligencia para esta investigación radica en que, a través de sus métodos epistemológicos, permite comprender cómo interactúan los individuos en determinadas circunstancias sociales, por lo que se presenta como una noción relevante para desarrollar en el contexto educativo.

El uso de juegos en la educación y como herramienta de aprendizaje tiene muchos beneficios, pero son pocos los profesores que realmente los emplean porque desconocen estos beneficios.

Esta estrategia implica que el alumno ejercite habilidades en el área propuesta, por lo que es importante que las habilidades que se puedan desarrollar a través del juego sean tanto físicas, biológicas, emocionales, sociales y verbales. Los juegos permiten al alumno formular y desarrollar la creatividad y, a partir de ella, crear su conocimiento a los contenidos formulados en el aula (Albornoz, 2019).

Para que un grupo de alumnos se concentre en la habilidad propuesta, identificar los materiales y herramientas a utilizar, generar las inquietudes esperadas y generar el interés que cada alumno tiene para alcanzar el conocimiento de la materia, es necesario tener en cuenta las características de cada juego y saber cómo y qué juego utilizar en cada área.

Este estudio se fundamenta en los postulados teóricos y metodológicos de disciplinas que han abordado esta cuestión desde perspectivas pedagógicas, psicológicas y sociológicas. La teoría de las inteligencias múltiples, y el juego cooperativo ha aportado contribuciones significativas al área. Los métodos e instrumentos de dicha teoría que mejor se adaptan al entorno específico.

Surgió la necesidad de desarrollar un plan didáctico que ayudara a disminuir estos índices y fortalecer las relaciones de convivencia estudiantil. Así, se generó una pregunta de investigación sobre qué elementos de la inteligencia interpersonal se deben desarrollar en esta propuesta para fortalecer los procesos de convivencia escolar, también se plantearon unos objetivos frente al problema detectado y, finalmente, se realizó un diagnóstico para conocer el estado actual de la inteligencia interpersonal de los estudiantes educación inicial II.

Luego, se construyó una ruta metodológica que incluyera las herramientas más pertinentes para el manejo del problema, llegando a la conclusión de que sería una estrategia de investigación cuantitativa bajo el paradigma empírico-analítico. Tras el establecimiento de estos parámetros metodológicos, se realizó una revisión

bibliográfica que permitió, en primer lugar, rastrear los antecedentes teóricos y prácticos que permitieran identificar la trayectoria de la investigación sobre educación emocional y convivencia escolar, así como la pertinencia del presente estudio, en segundo lugar, delimitar un marco teórico que contuviera las teorías y conceptos pertinentes para orientar la investigación.

Finalmente, se presentaron los resultados de todo el proceso de investigación; estos hallazgos permitieron una discusión en la que se propuso una sugerencia de intervención para incrementar la convivencia escolar. El plan didáctico se diseñó en torno a varios principios y dimensiones fundamentales para mejorar la inteligencia interpersonal. Finalmente, se presenta un conjunto de conclusiones dirigidas a diversos públicos. Temas relacionados con los procesos educativos y sus actores, como los padres y las instituciones, entre otros, así como la importancia de seguir explorando en este campo y desarrollar nuevos estudios de investigación.

1. TEMA

“El juego cooperativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de Educación Inicial II de la Escuela Gabriela Mistral del cantón Chillanes, Provincia Bolívar, periodo 2023”

1.1 ANTECEDENTES

En la actualidad, una de las mayores preocupaciones de las instituciones educativas, de las diferentes familias sin importar el nivel económico, y de los mismos niños es el tipo de enseñanza que reciben, las actividades lúdicas no se aplican de la mejor manera ni son efectivas y eficientes cuando se enseñan, se recalca una vez más que la actividad lúdica es esencial en los niños, sin ella pierden la iniciativa de participar y disentir.

El autor Alonso (2021) en la publicación, "el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, elección, interpretación y socialización del niño y, cuando se utiliza adecuadamente, es un enfoque valioso para el proceso educativo, además de ser una simple diversión" indica que es necesario resaltar que el uso de estrategias lúdicas de manera eficiente repercute positivamente en tener un desarrollo más efectivo en las áreas de lenguaje, matemáticas y otras áreas importantes para desarrollarse cognitivamente; sin embargo, cabe señalar que el uso de estas estrategias lúdicas también permite el desarrollo de habilidades como la comprensión, la organización verbal, la memoria y la capacidad de atención.

Cabe destacar que, además de la aplicación de estas estrategias innovadoras, es necesario que el docente propicie un ambiente enriquecedor del conocimiento. La actividad lúdica como método o actividad es necesaria, pero también es importante saber aplicarlas y demostrar eficacia en su incorporación diaria, pues no debemos olvidar que la actividad lúdica siempre ha estado presente en la planificación, pero se ha aplicado incorrectamente.

A lo largo de la historia, los juegos se han utilizado como herramienta pedagógica porque ayudan a los niños a desarrollar habilidades y destrezas que les permitirán aprender activamente y, lo que es más importante, madurar como personas. A lo largo de la historia, la acción lúdica en la educación ha incluido actividades que se realizan en un tiempo y espacio definidos con el objetivo de desarrollar, ante todo, el hacer, el pensar y el sentir de los niños en edades tempranas para lograr en ellos aprendizajes significativos.

Las estrategias lúdicas son estrategias que permiten desarrollar el aprendizaje y el pensamiento lógico en los niños, y que esta comprensión y aprendizaje en ellos les ayuda a integrar y compartir conocimientos y aprendizajes con otros niños; también se ha comprobado a través de estudios que estas actividades lúdicas desarrolladas en clase les permiten abrir su creatividad y desarrollar su memoria, permitiéndoles formarse como individuos.

Además, se hizo una búsqueda exhaustiva en los diferentes repositorios de las universidades nacionales, y se pudo encontrar investigaciones que tienen nuestras dos variables las cuales fueron de gran ayuda en el proceso de nuestra investigación en este caso mencionamos a:

Autores: Ayala Gavilánez Diana Catalina y Llumiguano Taria Gladys Janeth

Universidad: Universidad Estatal de Bolívar

Tema: El juego cooperativo que se desarrolló con el carácter personal y social con los niños de edad entre 1 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil conocido Rayitos de Luz de Marcopamba

Resumen: La investigación sobre la problemática en el CDI Rayitos de Luz de Marcopamba ubicada en el Cantón Guaranda en los años 2019- 2020 donde se observa que los niños no alcanzan los niveles de desarrollo personal y social de acuerdo a sus edades. Se parte del objetivo general que se enfoca en comprender la metodología que se enfoca en las actividades lúdicas con respecto a los juegos cooperativos relacionada con docentes para motivar el desarrollo social en los niños de 1 a 4 años (Ayala & Llumiguano, 2019).

Autor: Alvarado Ronquillo Kenneth Justin

Universidad: Universidad de Guayaquil

Tema: Los Juegos cooperativos para el fortalecer las relaciones interpersonales en niños de edad de 5 a 7 años

Resumen: El estudio se realiza con la finalidad de dar solución a la problemática de estudio que refiere a la poca habilidad social de los niños para relacionarse con sus pares y entorno, para esto el investigador planteó como primer enfoque conseguir fortalecer las relaciones interpersonales en los niños de 5 a 7 años mediante la metodología asociada con juegos cooperativos para obtener integración en su entorno del sector Limonal de Daule en donde se desarrolla el fenómeno de estudio planteado (Alvarado, 2022).

2. PROBLEMA

2.1.Descripción del problema

Los juegos cooperativos y su influencia en la inteligencia interpersonal a Nivel Latinoamericano: existe una larga tradición que configura los elementos principales de lo que se puede llamar una pedagogía latinoamericana en la cual se reconoce tres motivos. La primera es la educación como instrumento de libertad política y social. El segundo, la formación integral del ser humano como meta y la contribución de la escuela a esta emancipación. Tercero, el desarrollo de la inteligencia interpersonal como tarea central de la escuela que busca promover el desarrollo humano y la liberación (Nassif, 2019).

Aquí hace referencia al contexto en el que se utilizan las actividades lúdicas como son los juegos para ayudar a los niños de América Latina a desarrollar su inteligencia interpersonal y la interacción que él tenga con los demás. Además, se considera una pedagogía relacionada con el arte de enseñar, y que la realización de actividades lúdicas está estrechamente vinculada a la enseñanza y, en consecuencia, al desarrollo de una inteligencia que es fundamental en el desarrollo integral de los niños.

La educación de primer nivel en el Ecuador Nivel cumple una importante función dentro del Sistema Educativo en donde el rol de la aplicación de juegos cooperativos, ha sido un factor preponderante. En este sentido es constante la difusión de diversos talleres, jornadas y cursos en general fomentados con la intención de superar las fallas que existen (Pérez, 2018).

En Ecuador, el Ministerio de Educación y Cultura, en un artículo sobre el juego, afirma que, considerando el valor del juego, espacios o hábitats separados de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños pueden jugar libre dentro de una estructura voluble que ayuda a cumplir mejor las expectativas escolares y a desarrollar los puntos fuertes y los intereses de cada niño. Elaborar estrategias para la adopción de actividades lúdicas educativas en el sistema es crucial porque influyen en el desarrollo físico y emocional de los niños, además de en su pensamiento, lo que les ayuda a asimilar mejor las lecciones del profesor.

En la Escuela Gabriela Mistral de la ciudad de Chillanes se presenta deficiencias en las actividades lúdicas como la estimulación de la inteligencia interpersonal de los niños de inicial II que corresponden a edades entre 4 y 5 años. Es decir, los docentes no emplean juegos cooperativos adecuados para estimular la inteligencia interpersonal, se realiza otro tipo de actividades para entretener y enseñar a los niños como el uso de balones, plastilina, títeres y otros. Esta situación es muy evidente debido a que los docentes no crean juegos didácticos cooperativos que apoyen clases más interactivas y así promover el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños.

Como esta práctica es vista como una causa para fomentar el desorden y la indisciplina y no como una actividad para dar sentido y placer a la experiencia de aprender y participar activamente en las clases, que busca el dominio de los contenidos de manera cognitiva, la mayoría de los docentes considera que las actividades lúdicas son simplemente juegos que desatan el desorden en el aula y son una causa de desorganización entre los alumnos.

Por eso, los juegos cooperativos y otras actividades lúdicas sólo suelen llevarse a cabo con niños pequeños o estudiantes. Esto se debe a que el aprendizaje se produce

a todas las edades, por lo que los juegos y otras actividades lúdicas son cruciales para el aprendizaje de un niño a cualquier edad, le ayudan a prestar atención en clase, a comprenderla mejor, a participar más activamente y a convertirse en una persona más inquisitiva y reflexiva.

La actitud conformista de los profesores se debe a su falta de compromiso con la innovación educativa, que les obliga a aferrarse a sus conocimientos tradicionales adquiridos, y a su desinterés por buscar nuevos recursos didácticos, como actividades de aprendizaje basadas en el juego que fomenten el desarrollo de la inteligencia interpersonal siendo este el resultado un aprendizaje de baja calidad entre sus alumnos.

La falta de cursos de formación sobre nuevos métodos de enseñanza, el conformismo que han adoptado al no dar a las actividades lúdico-educativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje la importancia que merecen, dificultando la participación activa y vivencial de los estudiantes en el desarrollo de la clase, entre otros, son sólo algunas causas de la falta de actualización del profesorado.

2.2. Formulación del problema

¿La falta de aplicación del juego cooperativo influye en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de educación inicial II de la escuela Gabriela Mistral del cantón Chillanes, provincia Bolívar, periodo 2023”

3. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante provee como resultado de esta investigación, un enfoque sobre las instituciones educativas de todo el país está abordando nuevos cambios que permitan mejorar su proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, se ha notado en varias observaciones que existe desconocimiento entre los docentes y la población. Por lo tanto, es crucial crear este estudio para, analizar la situación actual y fijar cuestiones que permita a los profesores mejorar y desarrollar competencias para que los niños puedan desenvolverse con mayor eficacia en un mundo lleno de oportunidades a nivel personal y social.

Es **novedoso porque** ayudará a los profesores a crear mejores planes de clase, sabrán cómo incluir diversas actividades sobre juegos cooperativos en función de la edad de cada grupo de niños. Como no todas las estrategias de juego son apropiadas para todos los grupos, este estudio presentará alternativas de mejora.

Cabe destacar que esta investigación también es **significativa porque** se ha comprobado, a través de numerosos estudios relacionados, que actualmente los niños no reciben mucho apoyo de sus padres. Como resultado, no hay nadie en casa que les sirva de mentor, y una de las razones de la falta de desarrollo de habilidades en los niños es precisamente que la madre dedica todo su tiempo a las tareas domésticas y el padre trabaja a jornada completa.

El proyecto tiene el **beneficiario** principal del de educación infantil debe comprender el valor de utilizar actividades de juego cooperativo para implicar a los niños. El profesor también debe ser capaz de deducir lo que el niño entiende y cómo expresa sus emociones y sentimientos a otros niños, tanto dentro como fuera de la escuela.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

Establecer la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de educación inicial II de la Escuela Gabriela Mistral del cantón Chillanes, provincia Bolívar, periodo 2023

4.2 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente las variables del objeto de estudio que son los juegos cooperativos y la inteligencia interpersonal en los niños y niñas.
- Determinar la metodología adecuada que emplea el docente para estimular la inteligencia interpersonal en los niños de inicial II.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas por medio de juegos cooperativos para mejorar la inteligencia interpersonal en los niños de inicial II de la Escuela Gabriela Mistral en el proceso de aprendizaje.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 Teoría científica

5.1.1. Lúdica

Los siguientes son los resultados de una encuesta realizada por el Instituto Nacional de Normas y Tecnología. El juego es una característica del desarrollo humano que fomenta el crecimiento psicosocial, la adquisición de conocimientos y la construcción de la personalidad al abarcar una variedad de actividades que mezclan el disfrute, la diversión, la actividad creativa y el conocimiento. La lúdica promueve el desarrollo humano de los niños al permitirles absorber conocimientos a través de diversas actividades en las que pueden conectar con los demás de forma natural. Además de disfrutar del juego con placer, su inventiva espontánea también ayuda a la creación de valores.

Es un aspecto fundamental en el desarrollo de los niños, que se traduce en mejores oportunidades de expresión y felicidad, así como en mayores posibilidades de realización personal, bienestar y compromiso social. (Acosta, 2016).

La lúdica está reconocida como una cualidad humana y es crucial para su crecimiento: cuantas más oportunidades haya para la expresión lúdica, más oportunidades de aprendizaje habrá. Los juegos educativos que promueven el crecimiento de talentos y habilidades específicos fomentan la curiosidad de los niños por el mundo exterior porque aprenden de forma más eficaz y con mayor propósito, lo que conduce a un mejor desarrollo humano (Meneses Montero, 2019).

Es importante para el proceso de aprendizaje del niño porque no sólo se refiere al juego, sino también a la recreación, la motivación y las técnicas pedagógicas que mejoran las posibilidades del niño de aprender y desarrollar habilidades sociales y cognitivas. El juego es educativo; a través del juego, el alumno aprende a pensar y a actuar en una situación que ha sido creada con un objetivo pedagógico y que es similar a la realidad.

La lúdica tiene un impacto significativo en el desarrollo de los niños cuando se utiliza correctamente para mejorar su personalidad. Es bien sabido que los niños

definen su personalidad entre los cinco y los diez años, por lo que el juego debe estar presente en todas las actividades que realiza el niño para enseñarle valores que le ayuden a formarse, y todo ello le permitirá tener un crecimiento personal y social positivo.

También permite al niño crecer en un ambiente armonioso consigo mismo y con los demás. Porque permite a los niños aliviar tensiones mientras participan en alguna de las actividades de esta área, como juegos, canciones, dinámicas, modelado, pintura y poesía. Estas actividades despiertan el interés del niño, permitiéndole olvidarse de cualquier problema. Los autores (Echeverría & Gómez, 2016) mencionan que; “La lúdica como sinónimo de juego es considerada por numerosas actividades académicas que suelen referirse a su relación, viene dada por el hecho de que el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas peculiaridades forman parte de los componentes de lo lúdico”.

Se refiere al juego, es decir, a la actividad natural del ser humano, siendo este un estimulante lúdico que ayuda a la formación del niño, Aunque la lúdica son un componente del juego, hay otras actividades que ayudan a reproducir y construir experiencias de aprendizaje significativas que no son necesariamente juegos.

Aunque los juegos son un componente del juego, hay otras actividades que ayudan a reproducir y construir experiencias de aprendizaje significativas que no son necesariamente juegos. Los espacios y ambientes en los que se encuentra el individuo; es una actividad que además de ser un buen canal de interacción con los demás, proporciona alegría, animación, bienestar y tranquilidad, lo cual es beneficioso para los niños porque a esta edad deben cuidarse (Choez, 2017).

Características de la lúdica

Tiene las siguientes características

- Es una actividad libre
- Proporciona alegría en los individuos que la realizan \s- Incorpora movimientos \s- Se practica durante toda la vida, no existe una edad específica para su práctica.

- Es intrínseca
- Permite al infante familiarizarse con su entorno - Ayuda en la construcción de la personalidad
- Es socializador
- Es fuente de renovación de tensiones
- Ayuda a la expresión de deseos
- Es un deporte que favorece el desarrollo motor
- Ayuda a la formación de la identidad personal y social.
- Si es un juego, no tiene por qué estar hecho de un material específico.
- A veces tiene normas para su ejecución
- Mejora el desarrollo intelectual, social y moral (Acosta, 2016).

Importancia de la lúdica

Entendiendo que el juego es crucial para el crecimiento del niño, especialmente en el proceso de desarrollo personal y social, se reconoce su importancia.

- Ayuda a mejorar el comportamiento de los niños empleando diversos enfoques para modificar hábitos que cambian con frecuencia.
- Se convierten en una actividad estimulante cuando los jugadores participan en una actividad o juego, haciendo que el trabajo sea productivo y satisfactorio en su totalidad.
- Permite al niño interactuar con el entorno, así como aprender sobre la realidad, todo lo cual puede tener un impacto favorable o perjudicial en su desarrollo.
- Despierta el interés de los niños por aprender, porque un niño, como cualquier otro individuo, aprende observando y practicando.
- Se trata de un problema interno

- La actividad lúdica se desprende de acciones y expresiones referentes del juego, pero no quiere decir que todo tiene que ser juego existen otros indicadores de esta dimensión. Por ello a continuación exponemos algunos tipos de actividades lúdicas (Echeverría & Gómez, 2016).

La lúdica, al igual que el arte, es la fiesta; en cualquier caso, es una plasmación creativa del tema. Lo lúdico es una categoría significativa, que se considera en cualquier caso una expresión de la cultura. La lúdica es considerada como juego, aunque también existen otros tipos de actividades que no necesariamente son juegos, pero que también el infante las disfruta.

Toda actividad que ayuda a sacar sonrisas y producir disfrute en los niños, generando bienestar personal y social. Lo lúdico también se aplica al arte y a la fiesta, que son ambos juegos. Si consideramos el arte como un juego, podemos decir que en el periodo infantil existe el arte plástico, que ayuda al niño mediante la manipulación de materiales como la plastilina y la pintura a que le guste la actividad mientras la realiza.

5.1.1.1. Actividades lúdicas educativas

La lúdica está reconocida como una cualidad humana y es crucial para su crecimiento: cuantas más oportunidades haya para la expresión lúdica, más oportunidades de aprendizaje habrá. Los juegos educativos que promueven el crecimiento de talentos y habilidades específicos fomentan la curiosidad de los niños por el mundo exterior porque aprenden de forma más eficaz y con mayor propósito, lo que conduce a un mejor desarrollo humano (Meneses Montero, 2019).

Es crucial para el proceso de aprendizaje del niño porque no sólo se refiere al juego, sino también a la recreación, la motivación y las técnicas pedagógicas que mejoran las posibilidades del niño de aprender y desarrollar habilidades sociales y cognitivas. El juego es educativo; a través del juego, el alumno aprende a pensar y a actuar en una situación que ha sido creada con un objetivo pedagógico y que es similar a la realidad.

El juego se emplea metodológicamente para desarrollar conocimientos y no sólo

como motivador porque se supone que jugar implica automáticamente aprender. Exploramos, probamos, investigamos, protagonizamos, creamos y recreamos en el juego, lo que permite asimilar y transferir conocimientos para hacerlos significativos. La expresión de sentimientos y pensamientos favorece el crecimiento de la inteligencia emocional. El instructor ya no está en el centro del aprendizaje. Los acontecimientos del entorno se utilizan para recrear el conocimiento (Minerva Torres, 2018) .

La combinación de implicación, colectividad, diversión, creatividad, competitividad y realización de resultados en situaciones problemáticas reales es lo que confiere al juego su valor educativo. Aquí podemos ver lo que implica lo lúdico en un sentido más amplio, es un potente instrumento en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el instructor participa activamente en la pedagogía para fomentar la indagación y la creación de conocimiento por parte del alumno, lo que se traduce en el desarrollo de habilidades y capacidades.

Las actividades lúdicas ayudan al alumno a aprender más profundamente en el contexto del aula porque estimulan la activación de varios elementos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas actividades también son cruciales para el crecimiento del pensamiento del niño, le ayudan a producir más y mejores conocimientos.

Objetivos de las actividades lúdicas educativas:

Según UNICEF (2019) los objetivos de las actividades lúdicas educativas son los siguientes:

- Dotar a los alumnos de las habilidades para la toma de decisiones que necesitarán cuando se enfrenten a los retos de la vida diaria.
- Conseguir que los alumnos puedan evaluar su comportamiento organizativo y adquirir experiencia práctica trabajando en grupo.
- Aumentar el placer por el aprendizaje creativo para que tenga un buen efecto en la asimilación de conocimientos teóricos sobre una variedad de temas.

- Preparar a los estudiantes para superar obstáculos en la sociedad y en su vida cotidiana.

5.1.1.2. Características de las actividades lúdicas educativas:

Según Guerrero (2021), las actividades divertidas tienen las siguientes cualidades:

- Estimulan el interés por los temas.
- Incitan a la necesidad de tomar decisiones.
- Desarrollan en los alumnos las habilidades para el trabajo conectado y el esfuerzo cooperativo en la realización conjunta de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos aprendidos en los distintos campos relacionados.
- Se utilizan para el desarrollo de habilidades, así como para reforzar y evaluar los conocimientos aprendidos en las clases de demostración.
- Son actividades educativas dinámicas con limitaciones de tiempo y conjugación variada.
- Aceleran la adaptación de los alumnos a la dinámica social cambiante de su vida cotidiana.
- Desafían las reglas del aula y la función autoritaria e instructiva del profesor porque el potencial creativo.

Se puede ver el valor de las actividades lúdicas en el entorno educativo a partir de los objetivos y rasgos de los juegos didácticos, ofrecen a los alumnos oportunidades de aprendizaje práctico y les ayudan a desarrollar sus capacidades de resolución de problemas. También tiene un impacto significativo en la ruptura de los paradigmas de la educación convencional, acaba con la posición autoritaria del profesor y la función de receptor pasivo del alumno.

5.1.2. Juegos

Puesto que el juego es principalmente asimilación, donde el niño construye conocimiento con nuevos elementos y viejos escenarios, el juego tiene un impacto significativo en cómo se desarrolla el pensamiento del niño (Maureen, 2021).

El juego como una actividad productora de conocimiento que es adecuada para el crecimiento del pensamiento en este caso. Cualquier nivel o modalidad educativa puede beneficiarse de la estrategia del juego didáctico, que suele ser infrutilizada por los profesores que desconocen sus ventajas. El juego, que tiene un objetivo educativo, se plantea como una actividad controlada que implica la acción pre reflexiva y la simbolización o apropiación abstracto-lógica de lo vivido para el cumplimiento de objetivos pedagógicos curriculares, lo que promueve el crecimiento de la creatividad.

El juego infantil es un componente esencial del aprendizaje, que permite a los pequeños conocerse a sí mismos y a los demás. Los valores y conceptos se implantan en los niños a través del juego; se dan cuenta de sus propios puntos fuertes y limitaciones, buscan soluciones a las dificultades y se ponen en el lugar de los demás. Así les ayuda en la formación de su individualidad (Meneses, 2019).

Es un componente importante del comportamiento y la cultura humanos; generalmente se asocia con el disfrute, la satisfacción y el ocio. El juego es la actividad primordial del niño, tiene que jugar para aprender, integrar y conquistarlo todo.

Al emplear esta táctica, se persiguen una serie de objetivos orientados al desarrollo de competencias en un campo concreto. Por ello, es fundamental comprender las habilidades que se pueden adquirir a través del juego en cada una de las esferas de desarrollo del alumno, como la académica, la socioemocional, la cognitivo-verbal y la físico-biológica. Además, es crucial comprender las cualidades que debe poseer un juego para ser didáctico y manejar su clasificación, de modo que se pueda elegir el que mejor funcione para un determinado conjunto de alumnos.

El profesor se pregunta cómo desarrollar un juego, con qué objetivo hacerlo y cuáles son los pasos para lograrlo. Una vez que conoce la naturaleza del juego y sus componentes, empieza a preguntarse cuáles son los mejores recursos para realizarlo. El motivo de plantear estas cuestiones es resaltar el valor de utilizar esta estrategia en el aula, la facilidad con la que se puede desarrollar sin necesidad de un debate en profundidad, y cómo esta tarea se puede llevar a cabo de una forma amena y cómoda tanto para el profesor como para los alumnos (Herrera, 2020).

El uso de juegos en la educación y como herramienta de aprendizaje tiene muchos beneficios, pero son pocos los profesores que realmente los emplean porque desconocen estos beneficios.

Esta estrategia implica que el alumno ejercite habilidades en el área propuesta, por lo que es importante que las habilidades que se puedan desarrollar a través del juego sean tanto físicas, biológicas, emocionales, sociales y verbales. Los juegos permiten al alumno formular y desarrollar la creatividad y, a partir de ella, crear su conocimiento a los contenidos formulados en el aula (Albornoz, 2019).

Para que un grupo de alumnos se concentre en la habilidad propuesta, identificar los materiales y herramientas a utilizar, generar las inquietudes esperadas y generar el interés que cada alumno tiene para alcanzar el conocimiento de la materia, es necesario tener en cuenta las características de cada juego y saber cómo y qué juego utilizar en cada área. Los juegos permiten que los niños y niñas interactúen entre ellos, también a asumir responsabilidades en los roles que se le designen mediante las actividades o juegos que realizan dentro y fuera del aula.

Es ante todo un medio de aprendizaje, porque a través del juego el niño puede aprender cosas que de otro modo no le interesarían, porque el juego es una actividad que le divierte, y así estará dispuesto a aprender todo lo necesario para ganar en sus juegos (Sunkell & Trucco, 2012).

Los juegos son actividades que fomentan el crecimiento de los niños y, al mismo tiempo, sirven de motivación para que alcancen sus objetivos mediante el uso de una actividad lúdica. Además, el juego se considera una actividad libre, tiene una

expresión lúdica y emplea la imaginación para diseñar herramientas que ayuden a la ejecución del mismo. Existe una gran variedad de juegos, donde todos los participantes tienen un fin en común, siendo estos para una competencia o para disfrute de la actividad (Acosta, 2016).

El juego es innato y es un medio para que el joven se exprese; además, el juego ayuda al niño a desarrollar su imaginación para inventar nuevas formas de jugar. Hay numerosos juegos, pero los miembros quieren disfrutar del tiempo siempre que haya respeto entre todos, y sólo entonces será un juego libre. Los juegos surgen en los niños de forma innata lo cual permite algunas veces crear reglas que se asumirán con responsabilidad y de esta forma poder expresar libremente sus sentimientos y emociones.

Está reconocido como un atributo humano y es esencial para el desarrollo humano: cuantas más oportunidades de expresión lúdica, más oportunidades de aprendizaje. Los juegos educativos que favorecen el desarrollo de talentos y habilidades especializados fomentan la curiosidad de los niños por el mundo exterior porque aprenden de forma más eficaz y significativa, lo que redundará en un mejor desarrollo humano (Torres, 2020).

Es esencial para el proceso de aprendizaje del niño, se relaciona con la recreación, el incentivo y las estrategias pedagógicas que aumentan las posibilidades de que el niño aprenda y desarrolle habilidades sociales y cognitivas. El juego es instructivo; a través del juego, el alumno aprende a pensar y a actuar en una situación que ha sido diseñada con un objetivo pedagógico y que es realista.

Puesto que se considera que jugar significa inevitablemente aprender, el juego se emplea metodológicamente para construir conocimientos y no sólo como motivador. En el juego, exploramos, probamos, investigamos, tomamos la iniciativa, creamos y recreamos, lo que nos permite asimilar y transferir conocimientos para darles sentido. La expresión de emociones y pensamientos favorece el desarrollo de la inteligencia emocional. El educador ya no es el centro del aprendizaje. Los acontecimientos del entorno se utilizan para reconstruir el conocimiento (Ortega, 2019).

El valor educativo del juego proviene de la mezcla de implicación, colectividad, diversión, creatividad, competitividad y realización de resultados en escenarios de problemas del mundo real. Podemos ver aquí lo que significa la ludificación en un sentido más amplio, porque es una herramienta poderosa en el juego.

5.1.2.1. El juego y el desarrollo intelectual

El juego como una actividad productora de conocimiento que es adecuada para el crecimiento del pensamiento en este caso. Cualquier nivel o modalidad educativa puede beneficiarse de la estrategia del juego didáctico, que suele ser infrautilizada por los profesores que desconocen sus ventajas. Es principalmente asimilación, donde el niño construye conocimiento con nuevos elementos y viejos escenarios, el juego tiene un impacto significativo en cómo se desarrolla el pensamiento del niño (Maureen, 2021).

El juego, que tiene un objetivo educativo, se plantea como una actividad controlada que implica la acción pre reflexiva y la simbolización o apropiación abstracto-lógica de lo vivido para el cumplimiento de objetivos pedagógicos curriculares, lo que promueve el crecimiento de la creatividad.

Al emplear esta táctica, se persiguen una serie de objetivos orientados al desarrollo de competencias en un campo concreto. Por ello, es fundamental comprender las habilidades que se pueden adquirir a través del juego en cada una de las esferas de desarrollo del alumno, como la académica, la socioemocional, la cognitivo-verbal y la físico-biológica. Además, es crucial comprender las cualidades que debe poseer un juego para ser didáctico y manejar su clasificación, de modo que se pueda elegir el que mejor funcione para un determinado conjunto de alumnos.

El profesor se pregunta cómo desarrollar un juego, con qué objetivo hacerlo y cuáles son los pasos para lograrlo. Una vez que conoce la naturaleza del juego y sus componentes, empieza a preguntarse cuáles son los mejores recursos para realizarlo. El motivo de plantear estas cuestiones es resaltar el valor de utilizar esta estrategia en el aula, la facilidad con la que se puede desarrollar sin necesidad de un debate en profundidad, y cómo esta tarea se puede llevar a cabo de una forma amena y cómoda tanto para el profesor como para los alumnos (Herrera, 2020).

Dado que todos los seres humanos necesitan relacionarse con otros miembros de su especie, los vínculos interpersonales se forman a partir de la comunicación. La comunicación es una de las formas más habituales que tienen las personas para expresarse de tal manera que conseguimos transmitir ideas, experiencias y valores; transferir sentimientos y actitudes; en definitiva, conocernos mejor. Las preocupaciones o el malestar pueden transmitirse a través de la comunicación, de manera que las personas se sientan bien consigo mismas al conectar y saber que los demás escuchan y comprenden sus sentimientos (Mamani, 2021).

Los vínculos interpersonales se construyen sobre la base de la comunicación, todas las personas necesitan interactuar con otros miembros de su especie. La comunicación, en sí misma, es la forma más prevalente de expresarse de tal manera que "conseguimos transmitir ideas, experiencias y valores; transferir sentimientos y actitudes; y, en definitiva, conocernos mejor.

Las preocupaciones o el malestar pueden expresarse a través de la comunicación, de manera que las personas se sientan bien consigo mismas al conectar y saber que los demás escuchan y comprenden sus sentimientos.

El aprendizaje cooperativo es un método de generación de conocimiento mediante la formación de grupos heterogéneos cuyos miembros son interdependientes y comparten un espacio, unos objetivos comunes, unos recursos de aprendizaje y unos roles que implican cierto grado de responsabilidad. Es vital señalar que, en un programa de aprendizaje cooperativo en Educación Física, los niños mejoraron su relación, responsabilidad y respeto por sus compañeros de equipo. Los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes ofrecen y reciben ayuda para alcanzar uno o varios objetivos comunes. También se considera un pasatiempo liberador porque libera de la competición, la eliminación y la agresión y permite crear (Cuesta, 2019).

Es vital señalar que, en un programa de aprendizaje cooperativo en Educación Física, los niños mejoraron su relación, responsabilidad y respeto por sus compañeros de equipo. Este mismo autor descubrió en un estudio posterior que los alumnos y los profesores pensaban que un programa de aprendizaje cooperativo en

Educación Física mejoraba la capacidad de comunicación de los alumnos (Callejas, 2021).

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes ofrecen y reciben ayuda para alcanzar uno o varios objetivos comunes. También se considera un pasatiempo liberador porque libera de la competición, la eliminación y la agresión y permite crear. Sin embargo, cabe mencionar que este estudio se centró en el periodo de Educación Infantil, en el que la Educación Física desempeña un papel importante.

Los juegos cooperativos son uno de los muchos tipos de juegos y actividades que existen. En resumen, a diferencia de otros juegos como los individualistas o los competitivos, se trata de actividades de ocio en las que existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las numerosas personas que juegan (Gómez, 2021).

En otras palabras, todos los participantes alcanzan el objetivo del juego, que es compartido por todos, el juego como una actividad deliciosa, agradable y libre" destacan una serie de cualidades del juego cooperativo. La primera y más importante, Desarrollar relaciones de simpatía entre todos ellos, ayudándose mutuamente para conseguir el objetivo final del juego. Ante esto, son ellos los que se retroalimentan entre sí para ayudarse y mejorar la colaboración, sin dejar a nadie de lado. Estas cualidades dan paso a otras que están estrechamente relacionadas y sirven como marcadores de identificación de estos juegos, como la necesidad de comunicación entre los compañeros de equipo. Otro rasgo distintivo de los juegos cooperativos es que el énfasis y la esencia de estos juegos están en el proceso y no en el resultado final y no en el resultado final. En consecuencia, todas las dificultades que surgen.

5.1.2.2. Valor educativo de los juegos

El beneficio educativo de las actividades lúdicas ha sido durante mucho tiempo tema de debate entre educadores y psicólogos. Algunos consideran que los juegos son actividades que preparan y entrenan para la vida adulta. Karl Groos dijo una vez que jugar es "una especie de instinto educativo intrínseco" (Correa, 2021) algo

que el individuo emplea como mejor le parece en distintos momentos y etapas de su vida.

En los últimos años ha crecido el interés por las aportaciones de Lev Vygotsky a la psicología y la educación. Es importante reflexionar seriamente sobre su visión de la historia y sobre cómo la utiliza en relación con la ciencia y la psicología ideas. Su talento residía en construir los cimientos de un nuevo sistema psicológico sobre la base de materiales extraídos de la filosofía y las ciencias sociales de su época. La teoría sociocultural desarrollada por Vygotsky se resume brevemente en el libro que nos ocupa, junto con sus principales aplicaciones, incluida la técnica genética mediante la técnica genética, subraya la necesidad de estudiar los orígenes (Carrera & Mazarella, 2021).

Las personas valoran aspectos como un entorno laboral en el que puedan emplear sus habilidades y buscan en su profesión algo más que incentivos extrínsecos trabajar en un entorno en el que puedan emplear sus habilidades y colaborar con personas fascinantes tener la oportunidad de trabajar en un entorno respetuoso, poder expresarse plenamente en el trabajo disponer de ocio, poder y prestigio y moverse a un ritmo más lento (Martín Cruz, Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento, 2019)

Cuando los efectos internos del comportamiento sirven como inspiración, aprender con motivación intrínseca: La motivación extrínseca se utiliza con más frecuencia en el aula que la motivación intrínseca. Y aunque se ha visto que muchos niños pierden el interés por la actividad si no reciben un incentivo material, sigue habiendo muchos niños que disfrutan aprendiendo (Martín Cruz, 2021).

El juego permite al niño comprender su lugar en el mundo, sus interacciones con los demás, las formas aceptables e inaceptables de comportarse; le permite conocer a las personas, apreciarlas, aceptarlas o rechazarlas. A lo largo de sus divertidas interacciones con sus amigos, se encuentra con diversos escenarios en los que los sentimientos, las actitudes y los comportamientos relacionales se manifiestan con distintos matices. Puede examinar cómo reacciona ante diversas situaciones, cómo interactúa la gente con él y cuáles son sus puntos fuertes y débiles. Según la

investigación, se puede constatar que a través del juego los niños tienen la posibilidad de relacionarse con diversas personas con las que pueden encontrar experiencias felices o terribles.

Es precisamente el deseo de reproducir el mundo adulto lo que hace que el niño necesite compañeros de juego con los que interactuar, facilitando la transición de la actitud egocéntrica de los tres años a otra más colaborativa en torno a los seis o siete (Larrabure, 2018).

El juego favorece esta transición porque, para jugar, el niño debe:

- a) ponerse de acuerdo con otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emocional, percepción y valoración de las situaciones;
- b) coordinar sus acciones con los demás, ayudarse mutuamente, complementar el papel del compañero y contribuir a la representación de un objetivo común; y estos procesos estructuran el aprendizaje de la interacción, la comunicación y la cooperación en grupo.

5.1.3. Juego cooperativo

Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión está por encima de los resultados, en los que todos los participantes son bienvenidos y animados a participar, y en los que se requiere la cooperación y colaboración de los participantes para alcanzar los objetivos. Estos juegos surgieron en la década de 1960 en Estados Unidos y Canadá y ofrecen un punto de vista único sobre otros juegos. Algunos estudios avalan cambios en el comportamiento y conducta de las personas que los practican de forma regular, ayudan en la resolución de conflictos y trabajan la autoestima de los participantes (Cuesta, La Contribución de los Juegos Cooperativos, 2019).

Pretenden reducir el comportamiento agresivo en los juegos fomentando actitudes de concienciación, cooperación, comunicación y solidaridad. Son juegos en los que se busca la integración de todo el grupo, se fomentan las relaciones interpersonales y se gestionan los desacuerdos, los juegos cooperativos como actividades

recreativas cooperativas que exigen a los jugadores un comportamiento orientado al grupo, en el que cada participante colabora con los demás para alcanzar un objetivo común.

Es principalmente la asimilación, donde el niño construye conocimiento con nuevos elementos y viejos escenarios, el juego tiene un impacto significativo en cómo se desarrolla el pensamiento del niño (Maureen, 2021).

El juego, que tiene un objetivo educativo, se plantea como una actividad controlada que implica la acción pre reflexiva y la simbolización o apropiación abstracto-lógica de lo vivido para el cumplimiento de objetivos pedagógicos curriculares, lo que promueve el crecimiento de la creatividad.

Con base en la habilidad para estructurarlos y utilizarlos, así como en la experiencia docente Morales (2019) a continuación los agrupa:

Juegos divertidos para niños ve tres etapas en las actividades lúdicas educativas:

1. Introducción. Consiste en los procedimientos o acciones que permitirán iniciar o comenzar la actividad lúdica o juego, incluyendo los acuerdos o convenciones que permiten establecer las reglas o clases de juego.

2.-Desarrollo. Los alumnos se comportan de acuerdo con las pautas dadas por el reglamento del juego durante el desarrollo del mismo.

3.-Culminación: La actividad o juego concluye cuando un jugador o grupo de jugadores logra el objetivo de acuerdo con las reglas establecidas, o cuando son capaces de acumular más puntos, lo que indica un nivel superior de habilidad.

Con la ayuda de estas fases, queda claro que las actividades lúdico-educativas deben realizarse metódicamente, o paso a paso, para alcanzar objetivos educativos que sitúen al alumno como autor principal de su propio aprendizaje y le permitan comprender el material.

5.1.4. Inteligencia

Para conocer sobre la inteligencia emocional de las personas, se debe tener en cuenta el análisis del concepto de inteligencia, proviene de términos griegos *logos* y *nous* que significa reunir, coger, juntar, escoger, contar, reunir; esto corresponde al desarrollo o facultar para pensar, meditar, percibir, memorizar. De acuerdo con la etimología del término "inteligencia", los esfuerzos por dilucidar la naturaleza de este constructo, la inteligencia, se separaron desde el principio en dos grandes líneas de investigación: una pretendía delimitar su estructura interna.

El pensamiento crítico es un proceso intelectual, disciplinado y activo que cultiva habilidades como concebir, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar el conocimiento, la experiencia, la reflexión, el razonamiento. El pensamiento crítico implica un conjunto de procedimientos organizados y metódicos orientados a desarrollar habilidades que hagan al ser humano más activo frente a un mundo cambiante, permitiéndole adaptarse con mayor eficacia (Vizcaya, 2018).

Gardner adopta una postura crítica hacia el concepto tradicional de inteligencia porque considera que ésta se ha concebido en términos generales dentro de una visión uniforme y reduccionista, expresada en un constructo unitario y/o un factor general; se ha asumido que puede medirse de forma pura utilizando instrumentos estándar (Ardila, 2011).

Hasta ahora, se ha examinado de forma descontextualizada y abstracta, sin tener en cuenta las consideraciones situacionales ni los obstáculos y posibilidades que ofrece la cultura. Esto explica que se haya asumido que es un rasgo estrictamente individual, específico de la persona y no de su entorno, en las interacciones con otras personas, en las interacciones con el entorno.

Los cinco primeros años de la existencia de una persona son críticos para el desarrollo de la inteligencia, lo que pone de relieve la necesidad de estimularla desde una edad temprana. Los juegos son actividades que fomentan el crecimiento de los niños y, al mismo tiempo, les motivan para alcanzar sus objetivos mediante el uso de una actividad lúdica (Duman, 2017).

A través del "aprendizaje significativo", el individuo aprende. La asimilación de nuevos conocimientos en el marco cognitivo de una persona se considera la definición de aprendizaje significativo. Esto permitirá la asimilación de la nueva información con los conocimientos ya presentes en el marco cognitivo de la persona, lo que facilitará el aprendizaje.

En la mente humana existe una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones e información vinculados entre sí. Cuando se recibe información nueva, puede asimilarse en la medida en que encaje bien en la estructura conceptual preexistente, que, sin embargo, se modificará como resultado del proceso de asimilación. El conocimiento no se encuentra en la estructura mental, así como así; esto ha llevado un proceso.

Se esfuerza por ser claro, exacto, preciso y pertinente, busca profundizar con lógica e imparcialidad. Aplica estas habilidades al leer, escribir, hablar y escuchar en el estudio de la historia, las ciencias, las matemáticas, la filosofía y las artes, así como en la vida personal y profesional (Poblete, 2018).

El pensamiento crítico es sin duda de gran importancia en la vida de los estudiantes porque se utiliza en su vida escolar para la adquisición de habilidades; importante en su desarrollo cognitivo, también se aplica en su vida personal convirtiéndolos en sujetos con propósitos claros en su vida, capaces de emitir juicios de valor ante los obstáculos que se les presenten.

Los seres humanos tienen numerosas cualidades en común, así como muchas características que los distinguen unos de otros. La naturaleza humana se define como las cualidades universales que pertenecen a nuestra especie y son compartidas por personas de todas las culturas, de todas las épocas, de todas las etnias, de todas las edades, de todas las etnias, de ambos sexos y de todos los rangos de edad. Las cualidades diferenciales propias de un grupo humano (hombres frente a mujeres, introvertidos frente a extrvertidos, jóvenes frente a viejos, etc.) forman parte de la identidad grupal y cultural. En última instancia, nos encontramos con aspectos que son exclusivos del individuo: No hay dos personas exactamente iguales, a pesar de

tener la misma estructura genética y, en consecuencia, las mismas acciones (Ardila, 2021).

Las capacidades asociadas al concepto de inteligencia, como la resolución de problemas, el razonamiento y la adaptabilidad, han sido valoradas a lo largo de la historia. Desde los griegos hasta nuestros días, se ha asumido que este conjunto de atributos positivos que identifican a las personas les otorga un lugar diferenciado en la sociedad. Esto se pensaba mucho antes de que se estudiara científicamente el concepto de inteligencia y su evaluación. Hoy sabemos que la inteligencia existe en diversos grados en todos los seres humanos y en los animales no humanos animales que no son humanos.

Es la capacidad de una persona para progresar cognitivamente ante nuevos problemas que lo requieran. Es decir, es la capacidad del sujeto para adquirir del entorno o generar nuevos hábitos, conocimientos y habilidades necesarios para la solución de nuevos problemas, reflejada por la rapidez y calidad con que éstos son aprendidos del entorno social o creados por el sujeto. La inteligencia es un rasgo de la personalidad que contribuye profundamente en la regulación ejecutiva de la actividad; se manifiesta y desarrolla en los procesos y en la actividad cognitiva del sujeto. Tiene una personalidad propia que la distingue de las demás cualidades y procesos cognitivos de la personalidad (Bestard, 2019).

La filosofía se ocupa de la búsqueda del conocimiento y la verdad sobre el intelecto humano y la psicología del mismo modo, pero siempre con el apoyo de fundamentos filosóficos, y ambas lo han hecho porque los humanos tienen la capacidad de evaluar y reflexionar sobre su entorno y sobre sí mismos. Gracias a que los humanos tienen la capacidad de estudiar y reflexionar sobre su entorno y sobre sí mismos, ha sido posible filosofar como resultado del avance del intelecto. Sin embargo, la definición de esta facultad parece ambigua. En la historia de la filosofía y la psicología, el tema de la inteligencia ha sido tan importante como polémico.

5.1.5. Inteligencia Múltiple

La inteligencia múltiple muestra un escenario en el que la teoría tiene una aceptación explícita previa a su aplicación, lo que no ocurre en los procedimientos científicos habituales (Amarís, 2019).

Se puede argumentar que aún no es una idea completamente reconocida, lo cual es indudable. Se podría argumentar, sin embargo, que se ha derivado de las reacciones científicas inherentes a las aplicaciones de esta teoría, que el propio proceso que ha seguido en el ámbito científico y aplicado, y que las supuestas fórmulas de verificación que proporcionan los manuales, con sus especificaciones detalladas y sus pasos lógicos que conducen sin error de una cosa a la siguiente, no son la única forma de construir el conocimiento.

Gardner propone que existen ocho estructuras independientes situadas en distintas partes del cerebro que permiten crear productos o resolver problemas teniendo en cuenta los posibles cambios personales, las ideas inculcadas con respecto al intelecto humano de como evaluar y de educar al cerebro humano en las que se encuentran diferentes opciones.

El desarrollo humano es un proceso complejo que no responde a una única modalidad de conocimiento. Se dice que cada uno posee las ocho inteligencias humanas, aunque el grado en que están desarrolladas varía (Duman, 2017).

No podemos estimular la capacidad de pensar en ninguna especie que no piense espontánea u orgánicamente; sin embargo, aunque no podemos aprender ni enseñar a pensar, sí podemos aprender a pensar y, lo que es más importante, a desarrollar el hábito de reflexionar. Lo que distingue al hombre no es el pensamiento, sino la reflexión. Cree que existe una idea puramente pensada, una mente que se comunica a través de movimientos y actitudes sin poder conocerse ni ser consciente de sí misma. En consecuencia, es propio del hombre distanciarse de este concepto totalmente objetivo, ser capaz de oponerse a él de un modo específico para conocerlo y juzgarlo.

En ciencias sociales, sobre todo en educación, el término "inteligencia múltiple" se refiere al hecho de que la teoría ha recibido una amplia aprobación antes de su aplicación, lo que no siempre ocurre en los procedimientos científicos tradicionales. Se podría argumentar que aún no es una teoría completamente aceptada, que no admite dudas. Sin embargo, se podría argumentar que surgió de la retroalimentación científica de las aplicaciones de esta teoría, que el proceso en sí ha sido seguido y aplicado en el ámbito científico, y que las supuestas fórmulas de verificación proporcionadas por los manuales, con sus especificaciones detalladas, definiciones precisas y pasos lógicos (Macías, 2022).

Hoy, se puede suponer que si en el futuro surgieran evidencias que pusieran en duda los fundamentos de la teoría, esto no necesariamente obligaría a revisar las prácticas pedagógicas ya establecidas, pues, como se dijo anteriormente, esta propuesta recibió el apoyo del sector de los educadores, independientemente de su carácter de teoría formulada y aprobada. Además, ha dado lugar a la reformulación y renovación de viejos temas, no sólo en la educación, sino también en relación con las sociedades humanas que deseamos construir, en las que cada ser humano es reconocido como valioso e inteligente, con mucho que aportar y con el potencial de contribuir al desarrollo de una nueva sociedad.

5.1.6. Las 8 inteligencias

Cada una de ellas conserva sus elementos distintivos para atender a la diversidad de los alumnos y satisfacer sus deseos. Nos permitirán entonces mostrar en qué intelecto cada niño tiene más potencial de aprendizaje, permitiéndonos acompañar su proceso de aprendizaje maximizando sus mayores capacidades y teniendo siempre en cuenta que cada niño puede tener fortalecida más de un área.

La Inteligencia Lingüística-Verbal: El término "celebración" se refiere al acto de recitar un poema en voz alta a un grupo de personas. También se utiliza para describir el acto de recitar un poema en voz alta a un grupo de personas. A las personas con alta inteligencia verbal-lingüística les gusta jugar con las palabras y utilizan herramientas como juegos de palabras, metáforas, etc. Las personas con un alto nivel de inteligencia verbal-lingüística suelen leer durante horas. Su capacidad

de escucha suele ser excelente y aprenden mejor cuando hablan, escuchan, leen o escriben. (Gamandé, 2016)

La Inteligencia Lógico-Matemática es el fundamento de todas las ciencias exactas y las matemáticas. Los individuos que emplean la inteligencia lógico-matemática dan prioridad a la lógica. Estos individuos son hábiles para identificar patrones, establecer relaciones causa-efecto, realizar pruebas controladas y llevar a cabo secuencias. En general, estas personas piensan en términos de conceptos y preguntas, y disfrutan aportando ideas de prueba.

La Inteligencia Espacial requiere un alto nivel de percepción, creación y recreación de fotografías e imágenes. La inteligencia espacial la utilizan todos los fotógrafos, artistas, ingenieros, arquitectos y escultores. Las personas con inteligencia espacial son muy conscientes incluso de los pequeños detalles visuales.

La Inteligencia Musical es la capacidad de crear melodías y ritmos, así como de comprender, apreciar y expresar los propios pensamientos sobre la música. La inteligencia musical se define como la capacidad de cantar afinadamente, mantener el ritmo, comprender formas musicales o crear emociones musicales. Las personas que tienen inteligencia musical son sensibles a los sonidos no verbales y al ritmo de cualquier ruido.

La Inteligencia Kinestésico-Corporal tiene que ver con lo físico y con la manipulación del propio cuerpo. La inteligencia cinestésica permite a las personas agarrar objetos y realizar movimientos corporales precisos con facilidad. Su tacto suele estar bien desarrollado y aprecian los retos y pasatiempos que requieren actividad física.

La Inteligencia Interpersonal es activa en las personas que son sociables por naturaleza. Los individuos con inteligencia interpersonal colaboran eficazmente con los demás y son muy conscientes de los cambios sutiles en los comportamientos, actitudes y deseos de los demás. Las personas con inteligencia interpersonal suelen ser agradables y sociables.

La inteligencia Naturalista Capacidad de reconocer, identificar y utilizar aspectos del entorno, como objetos, animales o plantas. Son posibles tanto los entornos urbanos como los suburbanos o rurales. Implica las capacidades de observación, experimentación, contemplación y cuestionamiento de lo que nos rodea. La gente del campo, los botánicos, los cazadores, los ecologistas y los paisajistas tienen un alto nivel de ella. Se da en niños que disfrutan con los animales y las plantas, y que reconocen y disfrutan investigando aspectos del mundo natural y del creado por el hombre. (Gamandé, 2016)

5.1.7. Inteligencia Interpersonal

Hablar de inteligencia, frecuentemente seguido de un calificativo, implica referirse a la capacidad de formar y alterar representaciones, las emociones reflejan proveer un atractivo en la comunidad científica como en las demás personas. Detrás de este encanto se esconde muy probablemente un esfuerzo bien realizado en el que se recuperaron áreas de competencia intelectual. El calificativo especifica el tipo de objeto representado y cómo pueden gestionarse estos objetos en general (Castello, 2018).

Así, la inteligencia interpersonal se refiere a la representación de los estados interiores de otras personas, que comprenden estructuras complejas como intenciones, preferencias, estilos, motivaciones y razonamientos, entre otros. Los fundamentos de la inteligencia interpersonal se encuentran en lo que se conoce como teoría de la mente, que es una rama de la filosofía

Es posible vivir tanto en zonas urbanas como suburbanas y rurales. Percepción, identificación y utilización de factores ambientales como objetos, animales o plantas. Se compone de Esta inteligencia se basa en la capacidad de discernir variaciones en las emociones, temperamentos, motivaciones e intenciones de los demás, así como en la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz, los gestos y las posturas, y en la habilidad para responder. Esta inteligencia, en formas más evolucionadas, permite a un adulto entrenado leer las intenciones y deseos ocultos de los demás. Esta posibilidad existe en líderes religiosos o políticos, instructores y profesores, terapeutas y padres. (Borja & Luzuriaga, 2019)

La poseen los niños que disfrutan trabajando en grupo, son persuasivos en sus negociaciones con los compañeros y comprenden a sus iguales, de acuerdo a lo mencionado anteriormente la inteligencia emocional se enfoca en el desarrollo de las capacidades vinculadas como lo es la empatía y la capacidad que tiene para relacionarse con las demás personas.

En consecuencia, la inteligencia interpersonal es fundamental porque enseña a los niños a respetar a los demás y a comprender los puntos de vista ajenos, lo que mejora sus relaciones con otros niños.

Los niños establecen vínculos de apego con nuevas personas, sienten empatía por sus compañeros y se adaptan a nuevas situaciones y experiencias a través de las relaciones interpersonales. Las relaciones interpersonales desempeñan un papel fundamental en el crecimiento global de una persona. Proporcionan refuerzos sociales esenciales del entorno inmediato que ayudan a la adaptación del individuo al mismo. Por otro lado, la falta de estas habilidades puede conducir al rechazo, al aislamiento y, finalmente, a una reducción de la calidad de vida (Serezade, 2021).

El eje fundamental en el desarrollo integral del niño en lo que respecta a las relaciones que tiene con sus pares, padres, maestros y otras personas, un niño que no desarrolla adecuadamente sus relaciones interpersonales a temprana edad tiene dificultades para adaptarse al medio social en la adolescencia, juventud y adultez, debido a la falta de ese cimiento básico que se construye en los primeros años de vida. Las relaciones interpersonales se forman en los primeros años de vida, ayudando en el desarrollo cognitivo, físico, emocional y social del niño. Esto se debe a la interrelación que tienen con otras personas, es allí donde aprenden a desarrollarse, a conocer y a comunicarse.

5.1.8. Estrategias para aumentar la motivación escolar

En muchas facetas de la vida, incluida la educación y el trabajo, la motivación es un factor de inmensa importancia, dirige el comportamiento. En consecuencia, la motivación se convierte en un factor clave a la hora de determinar qué hace una persona y cómo avanza hacia los objetivos que persigue. La base de la motivación

es el conjunto de explicaciones de por qué las personas actúan de la manera en que lo hacen. Un comportamiento activado, centrado y sostenido es un comportamiento motivado. La motivación debe considerarse como la historia que se desarrolla en torno a aquellas actividades que son importantes para la persona y en las que participa (Naranjo Pereira, 2019).

Los psicólogos definen la motivación como un estado innato que estimula, guía y mantiene el comportamiento. En este caso, la motivación escolar es lo que estimula el aprendizaje e impulsa la aplicación de los conocimientos. Es en gran medida responsabilidad del profesor motivar el aprendizaje del alumno. Existen numerosas estrategias para aumentar la motivación académica.

El presente estudio pretende explicar la motivación de logro en función de los objetivos del alumno. Las metas elegidas representan diversos enfoques del trabajo académico y patrones motivacionales, las numerosas metas especificadas pueden situarse. En consecuencia, algunos estudiosos distinguen entre orientaciones extrínsecas e internas. Algunos autores distinguen entre metas de aprendizaje y metas de rendimiento, mientras que otros distinguen entre metas centradas en la tarea y metas centradas en la persona (Bacete, 2021).

Existen varias teorías de la motivación basadas en las necesidades del individuo y sus respuestas a esas necesidades. Requieren respuestas. Entre las teorías humanistas, una de las más aceptadas. La hipótesis de Maslow resume los resultados de importantes investigaciones sobre la motivación humana. Presenta una clasificación de las necesidades humanas. Las divide en dos categorías: las que se basan en la suplencia de carencias y las que se refieren a las necesidades de crecimiento o progreso. Cuando se trata de las que se basan en suplir carencias, cada nivel debe completarse antes de pasar al grado inmediatamente superior. (- Durand, 2022).

5.2 Teoría legal

Para la elaboración de esta parte de la investigación se ha tomado en cuenta los artículos que tiene nuestra carta magna la Constitución de la República del Ecuador (2008), pero primero es necesario resaltar que todas las personas tenemos derechos

irrefutables, irrevocables, irrenunciables, inalienables e intransferibles los mismos que deben ser garantizado por los estados, por eso el estado ecuatoriano menciona en sus artículos lo siguiente:

El artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador describe el valor de la educación para los individuos, considerándola como un derecho inatacable. El mismo artículo también menciona que la educación es un tema de política pública y de educación estatal, que requiere que todos los individuos y la sociedad en general participen en todos los procesos educativos que forman parte del nuevo sistema educativo.

El artículo 27, menciona que la educación es un derecho de todos los ecuatorianos sin depender de una raza, GENERO o religión, además este derecho garantizará un desarrollo holístico en el marco del respeto de los derechos humanos. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Se conoce como educación, y es un componente crucial en el desarrollo de los demás derechos, de ahí la importancia de educar a todas las personas, por lo que el Estado ecuatoriano trabaja para que tengan acceso a instituciones educativas que satisfagan las necesidades académicas en su totalidad. Estos derechos humanos buscan brindar las condiciones necesarias para garantizar un estilo de vida adecuado, que permita a las personas realizarse y vivir dignamente.

De acuerdo al artículo 343 que se encuentra en la Constitución de la República del Ecuador, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural señala que el sistema nacional de educación tiene la final principal de formar aptitudes potenciales e individuales y también colectivas de la población, permitiendo la producción y aplicación de conocimientos, habilidades, tecnología, arte y cultura. (Ley Orgánica de Educación Inter Cultural, 2021).

De igual forma, estos planes de estudio o actualmente conocidos como sistemas educativos deben ser inclusivos y culturalmente apropiados, con el objetivo de adaptarse a los cambios que demanda la sociedad. Finalmente, existe la prohibición

de educar a una persona, por lo que se requiere el acceso a la educación con el objetivo de desarrollar una educación inclusiva con calidad y calidez.

Según el artículo 343 de la Constitución de la República, establece un sistema educativo nacional con el objetivo de mejorar las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, posibilitando el aprendizaje, desarrollo y aplicación de conocimientos, habilidades, saberes, artes y cultura. (LOEI, 2015).

También muestra que el artículo 345 de la Constitución de la República define la educación como un servicio público a ser prestado por entidades públicas, fiscales y privadas. Como parte del sistema de inclusión y equidad social, las instituciones educativas prestarán servicios gratuitos de apoyo social y psicológico. (LOEI, 2015)

El artículo 348 detallado en la Constitución de la República indica que la educación de carácter pública no tiene costo y que el Estado es quien debe financiar de manera suficiente, oportuna y regular. Las variables sociales, poblacionales y de igualdad territorial, entre otras, regirán la distribución de los recursos educativos. (LOEI, 2015)

Para comenzar a analizar la Unidad de Integración Curricular (2017), comprender y aplicar el instrumento curricular, es necesario establecer tres premisas clave:

1. El desarrollo de los niños, niñas y adolescentes está en el centro del proceso educativo, por lo que es necesario reconocer las diferentes necesidades, intereses y capacidades que deben fortalecerse como parte del ejercicio de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.
2. El desarrollo de los niños y adolescentes está en el corazón del proceso educativo, lo que incluye reconocer las diferentes necesidades, intereses y capacidades que deben ser desarrolladas
3. La capacidad crítica y creativa de la comunidad educativa es necesaria para cualquier nuevo documento y su proceso de implementación.

Dadas estas consideraciones, el primer paso es identificar el enfoque del currículo, lo que implica identificar los supuestos teóricos que permiten establecer la estructura curricular y la intencionalidad pedagógica. Este método enfatiza que el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser abordado desde y por todas las áreas del conocimiento desde todas las áreas del conocimiento y por las numerosas instancias que intervienen en el proceso.

La educación preparatoria básica general de la comunidad educativa. La visión interdisciplinaria y multidisciplinaria del conocimiento enfatiza los vínculos entre las diversas áreas del conocimiento y los aportes de cada una de ellas a la comprensión global de los fenómenos considerados.

5.3 Teoría referencial

Tras la búsqueda de información podemos mencionar a los autores; Goyes Acaro, Franklin Otton y Vilatuña Catgña, Irma Evelyn los cuales se centraron en las variables que este proyecto presenta, el proyecto mencionado se titula: “Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física”

Según estos autores, las dimensiones evaluadas en la variable juegos cooperativos son: integración, colaboración, interacción, competencia motriz y libertad, mientras que en la variable inteligencia emocional. El estudio es de carácter descriptivo-correlacional transversal porque se describió y diagnosticó el problema sin intervención. Según estos autores, las dimensiones evaluadas en la variable juegos cooperativos son: integración, colaboración, interacción, competencia motriz y libertad, mientras que en la variable inteligencia emocional. El estudio es de naturaleza descriptivo-correlacional transversal porque el problema fue descrito y diagnosticado sin intervención (Goyes & Vilatuña, 2019).

Este proyecto se acerca de las dimensiones que se tomaron en cuenta para medir los juegos cooperativos, como la integración, cooperación, interacción, competencia motriz y libertad. La investigación realizada tuvo un enfoque descriptivo y

correlacional transversal, se describió y diagnosticó el problema tal y como se presenta, sin realizar intervenciones en el mismo.

Este proyecto de estudio pretende utilizar diversos juegos cooperativos en el aula y determinar cómo éstas apoyan el desarrollo de habilidades en la inteligencia interpersonal en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Gabriela Mistral de la ciudad de Chillanes Provincia de Bolívar. Este trabajo es crucial porque proporcionará mecanismos de mejora que ayudarán a los maestros que no están familiarizados con la implementación.

Historia de la escuela

Según datos oficiales proporcionados por personas que por tradición venían trayendo de padres a hijos informes que venían impartiendo educación básica con maestros ya preparados ofreciendo una mejor educación para los chillanejos, la Escuela Fiscal Mixta "GABRIELA MISTRAL" del Cantón Chillanes se formó exactamente el 29 de septiembre de 1929, iniciando así la educación en la ciudad de Chillanes.

Las personas que dieron los primeros pasos como MAESTROS y por su vocación, lo hicieron con mucho cariño y voluntad, en los primeros locales que fueron en salas alquiladas hasta el 5º grado básico, luego por notables esfuerzos y gracias a acciones gubernamentales se les proporcionó un nuevo local propio donde funcionó hasta el 5º grado básico, y así sucesivamente.

Pero no todo quedó ahí, las funciones de cada autoridad que pasó por esta escuela se preocuparon por tener un establecimiento educativo completo y propio para que los niños de este cantón tuvieran mejores oportunidades de seguir estudiando fue entonces que con la ardua lucha de sus directivos haciendo sus respectivos trámites y teniendo como uno de sus objetivos conseguir un local propio y adecuado, para llevar el sueño de una comunidad nombre de una de las escritoras más famosas de América Latina, Lucila Godoy Alcayaga, y conocida por el seudónimo de Gabriela Mistral, poetisa chilena nacida el 6 de abril de 1889 en Vicuña.

Durante toda su vida sintió pasión por la enseñanza, lo que la llevó a trabajar en

escuelas de todo el país durante casi dos décadas. También publicó sus primeros poemas siendo muy joven, y su obra maestra Sunetos de la Muerte fue aclamada en todo el país en 1914. Comenzó una larga existencia errante en 1922, cuando aceptó una invitación del gobierno mexicano para trabajar en México. Ocupó cargos diplomáticos en distintos países desde 1926 hasta el año de su muerte. Durante su ausencia del país, escribió algunas de sus obras más notables, como Desolación (1922), Ternura (1924) y Tala (1925). (1938). Lagar, su primera obra original publicada en Chile y el último de sus libros editados en vida, se publicó en 1956. Además de varias distinciones, recibió el Premio Nobel de Literatura en 1945 y el Premio Nacional de Literatura en 1951. Murió en 1957 en Nueva York. Tener una escuela en su propio recinto añade otra dimensión a sus residentes, que se benefician de su educación, inteligencia y capacidad para impulsar el progreso de su cantón.

Actualmente se encuentra de director el licenciado Jorge Heredia, siendo así 20 docentes y 1 administrativo, prestos para brindar una educación de calidad y calidez para todos sus docentes

Para esto se detalla con más claridad donde se va aplicar esta investigación:

Escuela:	Gabriela Mistral
Campo:	Educativo – Pedagógico
Campo de Interés:	Niños y Niñas de Inicial II
Área de Investigación:	Desarrollo de Destrezas
Aspecto:	El juego cooperativo de la inteligencia interpersonal en los niños de educación inicial II
Provincia – Cantón:	Bolívar- Chillanes
Año:	Noviembre 2022- Marzo 2023

6. MARCO METODOLÓGICO

6.1 Enfoque de la investigación

En este trabajo se utilizó un enfoque mixto, puede utilizarse de múltiples maneras y por múltiples razones. Es una forma de estudio para saber quién, dónde, cuándo, cómo y por qué del sujeto de estudio, donde representa la información obtenida en un estudio cualitativo y cuantitativo, explicando perfectamente el problema de investigación. Como se sabe dentro del estudio vamos a ver el impacto de las estrategias lúdicas que se debe aplicar en el aprendizaje en los niños de inicial II mediante la aplicación de instrumentos que ayuden a comprobar su incidencia en la idea a defender.

6.2 Diseño o Tipo de estudio

Investigación Bibliográfica

Dentro de la investigación se identifica la metodología bibliográfica por las concepciones y antecedentes investigativos que permiten plantear conceptualizaciones propias referente a los juegos cooperativos y el comportamiento de la inteligencia interpersonal de los niños del fenómeno de estudio; esto basándose en información secundaria que está en libros, revistas, artículos científicos, etc., permitiendo ampliar los conocimientos sobre las variables descritas.

Investigación Descriptiva

El desarrollo humano es un proceso complejo que no responde a una única modalidad de conocimiento. Se dice que cada uno posee las ocho inteligencias humanas, aunque el grado en que están desarrolladas varía.

Consiste en el interés del presente manual, con un enfoque clásico donde se introduce los conceptos y análisis de variancia, como su respectivo análisis de calcular los distintos efectos factoriales, basado en un modelo mixto como información e impacto de ventas o recursos para la empresa (Iraeta, 2022)

Investigación explicativa

Esta investigación pretende ayudar al investigador a familiarizarse con la situación del problema, identificar las variables más esenciales, reconocer cursos de acción alternativos e identificar las variables más importantes. En pocas palabras, la finalidad de los estudios ayudar a obtener con rapidez, ideas y conocimientos en una situación actual. Esta investigación permite que el investigador interactúe y conozca el problema, identifique las causas, formule hipótesis, se plantee objetivos y busque posibles alternativas de solución al problema (Rojas, 2019).

6.3 Métodos de investigación

Síntesis- análisis

Este método determina las causas principales que conllevan a los docentes implementar juegos cooperativos y estrategias que mejoren sustancialmente la inteligencia interpersonal de los niños de educación inicial II de la escuela en donde se realiza la investigación dentro de la urbe del cantón Chillanes en la provincia Bolívar.

Deducción inductiva

Mediante este método se puede emplear un análisis individual y amplio sobre los juegos cooperativos y el aprendizaje interpersonal mediante la correlación de las dos variables con el fin de conocer la similitud entre la variable dependiente e independiente. Emplea un análisis que va de lo general a lo individual, permitiendo un estudio para finalmente, extraer las conclusiones más representativas que contribuyan al alcance de objetivos

6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se le considera un instrumento con un formato de cumplimiento, así mismo dentro de esta se hallarán requisitos de forma sistemáticas a la cual deberán dar respuesta de forma cerrada.

Encuesta

Una encuesta es un método de recopilación de datos a través de preguntas en las que se pide a los encuestados que ofrezcan respuestas escritas o verbales a preguntas sobre la investigación. Las respuestas escritas o verbales son necesarias para obtener datos de la investigación que también tiene como objetivo examinar y comprender los fenómenos determinados por los sujetos del estudio preguntas de la investigación (López, 2019).

Ficha de observación Población

Al describir parte de la metodología, ayuda a poder conseguir la respuesta, con el diseño muestral de la población, la cual corresponde a 28 niños que integran el inicial II en la Escuela Gabriela Mistral y el parámetro de lo que se requiere estimar y plantear con el estudio del modelo de la población, donde la fuente es aleatoriedad y proviene de la muestra. (Matínez Almécija & Muñoz García , 2019).

6.5 Universo o muestra

Tabla 1 Población

Características	Población
Docente	2
Niñas	16
Niños	12

Fuente: Investigación propia

7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta

Pregunta No.1 ¿Los niños participa en actividades en grupo?

Tabla 2 participa en actividades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 1 participa en actividades



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

De acuerdo a las docentes encuestadas se puede afirmar que los niños participan en actividades en grupo, lo que favorece el desarrollo de las actividades de una manera armónica y sin ningún inconveniente. Pero tras la observación que se realizó se pudo evidenciar que las docentes si aplican los juegos, pero no con el sentido de enseñar o mejorar la interacción entre los niños y niñas, sino más bien con el sentido de entretener a los niños por un momento.

Pregunta No.2 ¿Usted evidencia que los niños interactúan con sus compañeros de la clase en diferentes actividades?

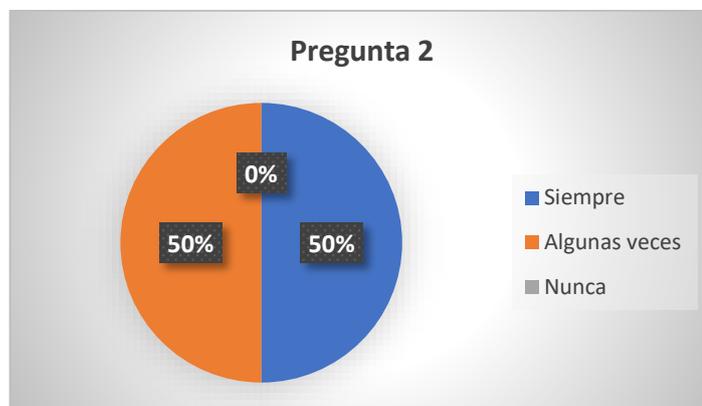
Tabla 3 Interactúa con sus compañeros

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Algunas veces	1	50%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 2 Interactúa con sus compañeros



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

Los resultados nos indican que la mitad de docentes pueden evidenciar que sus estudiantes pueden convivir en todo momento. Mientras que la otra mitad nos dio a conocer que como los niños no se conocen bien, tienen vergüenza y no hay una interacción directa, los niños interactúan más con la docente que con sus compañeros, por lo cual la docente ha optado por evadir actividades grupales y se ha centrado en actividades individuales.

Pregunta No.3 ¿Los niños respetan las pertenencias de sus compañeros?

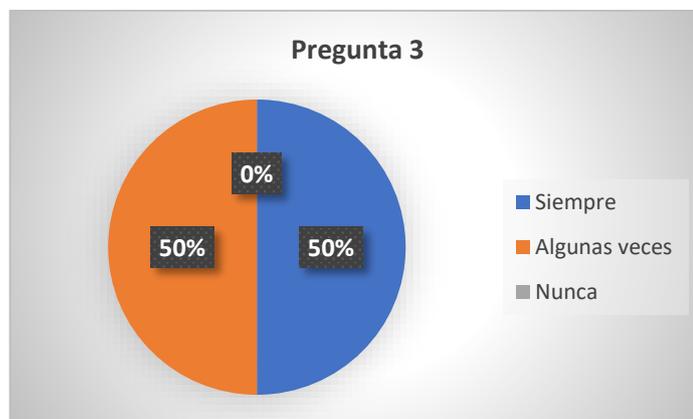
Tabla 4 respetan las pertenencias de sus compañeros

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Algunas veces	1	50%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 3 respetan las pertenencias de sus compañeros



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

La encuesta muestra que las opiniones de los docentes están divididas en cuanto al respeto de las pertenencias de los compañeros por parte de los niños. Un docente considera que los niños siempre respetan las pertenencias de sus compañeros, mientras que el otro docente opina que solo algunas veces lo hacen. Destacando que los niños no devuelven las cosas que se encuentran en el piso o no preguntan si le pertenece a alguien, lo que provoca disgustos si el dueño del objeto reconoce que es suyo.

Pregunta No.4 ¿Los niños demuestran agresividad con sus compañeros en diferentes actividades?

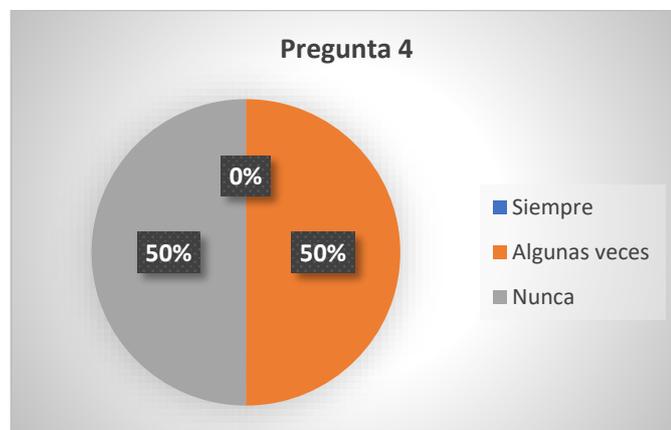
Tabla 5 agresividad con sus compañeros

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Algunas veces	1	50%
Nunca	1	50%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 4 Agresividad con sus compañeros



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

La encuesta indica que los docentes tienen diferentes opiniones sobre la agresividad de los niños con sus compañeros en diferentes actividades. Un docente afirmó que nunca ha observado agresividad entre los niños, mientras que el otro docente dijo que algunas veces la han demostrado, pero son provocadas por algún mal entendido entre los niños, en ocasiones llevan juguetes personales al aula de clase. La interacción entre compañeros es escasa, tanto en su casa como en la escuela no se le presenta actividades que creen un vínculo entre compañeros, haciendo que los niños sean introvertidos, y no exista convivencia entre todos.

Pregunta No.5 ¿Se observa cooperación de los niños dentro del grupo de trabajo?

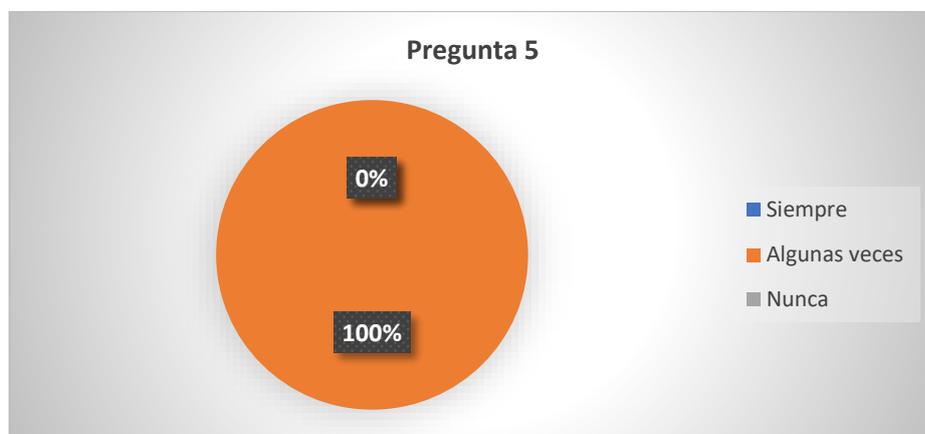
Tabla 6 cooperación de los niños

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Algunas veces	2	100%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 5 cooperación de los niños



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

La encuesta indica que ambos docentes están de acuerdo que los niños no demuestran cooperación dentro del grupo de trabajo. Esta es una observación negativa, la cooperación es una habilidad importante que los niños deben desarrollar para trabajar en equipo y lograr objetivos en conjunto, y esta no está presente en los niños, la docente debe insistirles para que realicen algún trabajo en grupo.

Pregunta No. 6 ¿Los niños actúa normalmente o de manera pasiva a la hora de jugar?

Tabla 7 Actúa normalmente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 6 Actúa normalmente



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

Las dos docentes manifestaron que los niños actúan con normalidad, pero cuando se realizan trabajos o juegos individuales, ellos hacen muy bien sus actividades o juegan de manera activa, por otro lado, cuando es un juego en equipo los niños pelean por cosas sencillas y se quejan de todo lo que cada uno de sus compañeros realiza, afectando la actividad o dejando un mal sabor de boca a la docente.

Pregunta No. 7 ¿Los niños demuestran los valores personales como bondad y respeto en su comportamiento?

Tabla 8 valores personales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 7 Valores personales



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

Las docentes mencionaron que todos los niños demuestran los valores mencionados, pero les falta ser incentivados en ser empáticos con sus compañeros e interactuar con ellos, para desarrollar amistades así la convivencia y la interacción de estudiante a estudiante y de docente con el estudiante. Además, tomando en cuenta que este es un punto clave para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en ellos.

Pregunta No. 8 ¿Los niños respetan las reglas establecidas dentro del establecimiento?

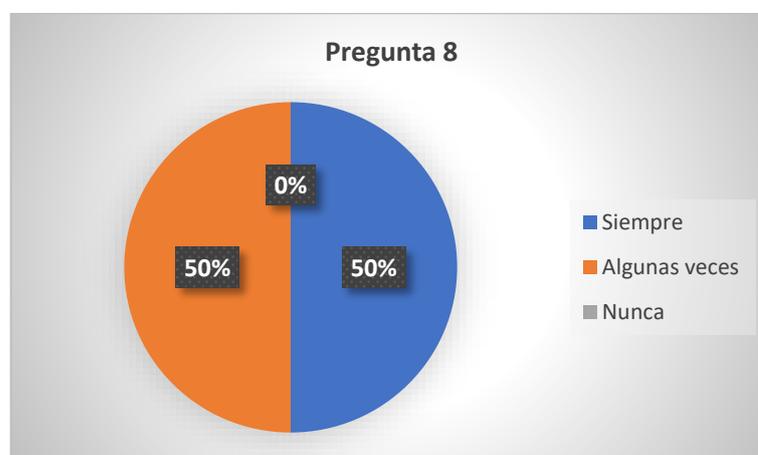
Tabla 9 Respetan las reglas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
Algunas veces	1	50%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 8 Respetan las reglas



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

En el cuadro estadístico se puede observar que las docentes brindaron dos opiniones diferentes, mencionando que una nos dice que los niños respetan todas las directrices que la institución educativa impone, mientras que la otra docente menciona que los niños en ocasiones pueden tener comportamientos inadecuados en la institución. Lo que no solo afecta al desarrollo y estimulación de su comportamiento, lo que incurre en un niño introvertido.

Pregunta No. 9 ¿Los niños demuestran competencia con sus compañeros al realizar las actividades?

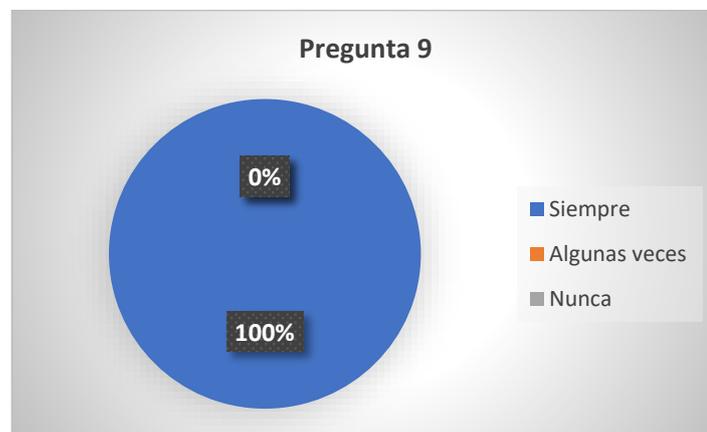
Tabla 10 Demuestra competencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 9 Demuestra competencia



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

Las docentes mencionaron que los niños siempre demuestran competencia con sus compañeros, cada uno quiere hacer mejor las actividades, todos quieren hacer de mejor manera las cosas, lo que conlleva a una disputa entre quien es mejor de todos, y no respetando el ritmo de aprendizaje de sus compañeros, haciendo de menos, al que realiza las cosas más lento, y haciendo que el niño se sienta mal y realice su trabajo de manera incorrecta.

Pregunta No. 10 ¿Los niños conocen el nombre de todos sus compañeros y profesores?

Tabla 11 Identifica a sus compañeros

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Gráfico 10 Identifica a sus compañeros



Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Las autoras

Análisis

Las docentes mencionan que los niños tienen una gran capacidad de saber los nombres de todos sus compañeritos, en el mejor tiempo, para ellos es como una competencia aprenderse, los nombres de cada uno. Lo que les incita a interactuar entre ellos. Tras esta investigación se pudo tomar en cuenta que este es un punto positivo de ellos, todos saben sus nombres, y hasta para pelear o acusar a alguien saben su nombre.

7.1 Ficha de Observación aplicada a los docentes

1. Los niños siguen las directrices del juego

Se pudo observar a los niños al momento de realizar un juego el que fue el gato y el ratón, el cual consta de reglas sencillas, pero los niños se amontonaban todos querían ser uno de los personajes, y como no se podía, los niños se disgustaban y ya no querían jugar, y si lo hacían lo realizaban de manera incorrecta. A pesar de que el juego tiene reglas sencillas, los niños se sienten frustrados y disgustados porque todos quieren ser el personaje principal. Esta situación afecto negativamente la experiencia de juego de los niños y los llevo a no querer jugar en absoluto.

2. Los niños tienen igualdad de condiciones para realizar los juegos cooperativos

Todos los niños tenían la igualdad de condiciones para poder participar en las actividades, pero algunos de ellos no la querían realizar, un ejemplo fue las niñas, no querían jugar con los niños, decían que ellos no son sus amigos, y que los niños son malos y las golpean. En este caso, algunos niños y niñas no están participando en las actividades, las niñas sienten que los niños no son sus amigos y los ven como malos y violentos. Esto es un ejemplo de discriminación de género, lo que puede tener consecuencias negativas en el desarrollo emocional y social de los niños.

3. Los niños participan en ejecución de los juegos cooperativos

Los niños solo algunas veces querían participar en los juegos cooperativos, muchos se excusaban con que se iban a caer o lastimar, que con las personas que les tocaba no eran sus amigos, y entre muchas otras excusas. Es importante tener en cuenta que la participación en los juegos cooperativos es beneficiosa para el desarrollo emocional y social de los niños, les enseña habilidades como la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Como adultos, es importante motivar a los niños a participar en estos juegos y fomentar un ambiente seguro y de apoyo para que puedan sentirse cómodos y disfrutar

de la experiencia. También es importante escuchar las preocupaciones de los niños y ayudarlos a superar cualquier temor o barrera que puedan tener para participar.

4. Se utiliza metodología acorde a la edad del niño

Los niños no se adaptaban a las actividades que la docente planteaba, aunque en la mayoría de los casos la docente no tenía planificado las actividades sino más bien le deja a la libertad, lo que ellos quieran jugar, y ahí se observaba que los niños formaban grupos de juegos y algunos niños eran excluidos. Es importante tener en cuenta que la libertad y la flexibilidad en la elección de actividades pueden ser positivas para el desarrollo de los niños, les permite explorar sus intereses y habilidades. Sin embargo, también es importante asegurarse de que las actividades sean inclusivas y que todos los niños tengan la oportunidad de participar y disfrutar de ellas.

5. Los niños muestran buena actitud para participar en los juegos cooperativos

Al inicio de una actividad están activos a realizar las actividades, pero se les dice que actividad se va a realizar y si no es de su gusto, no las quieren realizar, se hacen un lado y en su mayoría lloran porque quieren jugar otra cosa. Este comportamiento es comprensible los niños tienen preferencias y pueden ser selectivos en cuanto a las actividades que quieren realizar. Sin embargo, también es importante fomentar la capacidad de los niños para adaptarse y aceptar situaciones que no sean de su agrado. Los adultos podemos ayudar a los niños a comprender la importancia de probar cosas nuevas y fomentar su curiosidad por explorar y aprender cosas diferentes.

6. Los niños responden a la invitación de jugar con sus compañeros

Los niños aceptan la invitación a jugar solo si la persona que le invita es su amigo o el niño con el que más convive en mayor frecuencia, pero si es un niño con el que no trata se niega y prefiere permanecer a un lado. Este comportamiento es común en los niños y puede deberse a su necesidad de

sentirse seguros y cómodos en situaciones sociales. Los niños tienden a buscar la familiaridad y la cercanía en las relaciones sociales, lo que puede hacer que se sientan más seguros y confiados al momento de participar en actividades con otros niños.

7. Los niños respetan su turno y el de sus compañeros

Al momento de jugar o realizar una actividad en grupo, la mayoría de niños no respeta su turno, se les pide que hagan filas para que todos participen, pero los más altos o más robustos empujan a los pequeños para pasar primero y hasta repiten el juego, evitando que los demás participen, provocando que ya no quieran participar en las actividades que se proponen. Este comportamiento puede tener varias causas. En algunos casos, los niños pueden estar demasiado ansiosos por jugar y no tener la paciencia para esperar su turno. También puede ser que algunos niños no hayan aprendido aún la importancia de respetar a los demás y compartir.

8. Los niños utilizan sus habilidades sociales

La mayoría de niños no utiliza sus habilidades sociales, prefieren jugar solo con sus compañeros que los consideran amigos, son muy pocos los niños que aceptan jugar con niños de otros paralelos, evitando así ir creando más relaciones sociales con los demás. Es importante destacar que los niños no utilizan sus habilidades sociales de manera consciente o intencional. En lugar de ello, su comportamiento social está influenciado por diversos factores, como su nivel de confianza, su personalidad, su historia de experiencias sociales y la dinámica de grupo en el que se encuentran.

9. Los niños muestran sus emociones, como enojo, alegría, frustración

Se puede decir que todos expresan las emociones mencionadas, muchos de ellos por no poder realizar bien las actividades o por que los demás niños no lo quieren incluir en el juego, y otros lloran porque ya se quieren ir a sus casas, esas emociones están presentes todos los días en el aula de clase. Es importante destacar que la expresión de estas emociones no es necesariamente un signo de

debilidad o falta de habilidades sociales. Por el contrario, los niños que pueden expresar sus emociones de manera efectiva y pedir ayuda cuando la necesitan, son más propensos a desarrollar habilidades de resolución de problemas y a formar relaciones sociales saludables

10. Los niños cooperan con sus compañeros durante los juegos

En su mayoría cooperan, pero como ya se venido mencionado, los niños solo ayudan cuando son sus amigos lo que la necesitan, y si no lo son solo se hacen un lado, y esperan que todo pase para poder seguir jugando, se puede concluir que existe mucha falta de interacción, convivencia y participación de los niños. Esta falta de interacción y participación puede tener consecuencias negativas a largo plazo en el desarrollo social y emocional de los niños. Por ejemplo, puede dificultar la formación de relaciones saludables y el desarrollo de habilidades de colaboración y cooperación. También puede limitar las oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal al no exponer a los niños a diferentes perspectivas y experiencias.

8. CONCLUSIONES

- Se fundamentó teóricamente las variables del objeto de estudio que son los juegos cooperativos y la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de inicial II, mediante la investigación en libros, revistas, artículos científicos que se realizaron con temas de investigación similares al planteado para sustentar las ideas planteadas. Es así como se refuerza los conocimientos sobre las dos variables de estudio.
- Se determinó la metodología adecuada que emplea el docente para estimular la inteligencia interpersonal en los niños de inicial II en la Escuela Gabriela Mistral de la ciudad de Chillanes Provincia de Bolívar. En donde se trabaja con la investigación de enfoque mixto que utiliza diferentes maneras para saber quién, dónde, cuándo, cómo y porqué del sujeto de estudio representa la información obtenida en un estudio cualitativo y cuantitativo. La investigación se respalda mediante la investigación de campo en donde se

aplica un cuestionario y una ficha técnica diseñada con 10 preguntas y una ficha de observación aplicada a los niños de inicial II en estudio.

- Se diseña una guía de actividades lúdicas por medio de juegos cooperativos para mejorar la inteligencia interpersonal en los niños de inicial II de la Escuela Gabriela Mistral en el proceso de aprendizaje. Los juegos cooperativos son una técnica maravillosa para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo de los niños en la educación infantil. Los niños aprenden a escuchar las ideas de los demás, a colaborar para alcanzar un objetivo común y a animarse mutuamente en momentos de dificultad jugando juntos.

9. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA



Guía de actividades lúdicas de juegos cooperativos para mejorar la inteligencia interpersonal en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Gabriela Mistral en el proceso de aprendizaje.



INTRODUCCIÓN

Los juegos cooperativos son una excelente herramienta para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en los niños de educación inicial. Al jugar juntos, los niños aprenden a escuchar las ideas de los demás, a trabajar juntos para lograr un objetivo común y a apoyarse mutuamente en momentos de dificultad.

También ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales importantes, como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Al jugar juntos, los niños aprenden a entender las emociones y necesidades de los demás, a comunicarse de manera efectiva y a encontrar soluciones a los problemas de manera pacífica.

Estos juegos cooperativos son una excelente manera de promover el aprendizaje activo y lúdico en los niños de educación inicial. Los juegos pueden adaptarse para enseñar conceptos como los números, las formas, los colores, las letras y las palabras de manera divertida y participativa. Al incorporar juegos cooperativos en el aula, los niños pueden aprender mientras se divierten y desarrollan habilidades sociales y emocionales importantes para su desarrollo integral.



ACTIVIDAD No. 1

TEMA: PASANDO LA PELOTA

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO: Permite desarrollar la atención coordinación y cooperación de los niños

INICIO

- Todos los niños deben formar una fila.
- Deben seguir las instrucciones y pasar la pelota al compañero que tienen detrás.
- Colocar las manos arriba, de puntillas, saltando y girando son algunas de las actividades que se pueden probar.
- Juega despacio, sin hacer daño a tu compañero y prestando atención a los detalles para que todos puedan participar y ganar.

DESARROLLO



posición.

El primer jugador debe pasar el balón entre sus piernas al compañero que tiene detrás, pero el siguiente debe pasárselo por encima de la cabeza, y así sucesivamente hasta terminar el juego. Si sueltan el balón, pierden y deben volver a empezar, preferiblemente cambiando de

FUENTE

<https://www.youtube.com/watch?v=6bzJ3j12zXo>

RECURSOS:

- Se requiere un espacio amplio sin obstáculos
- una pelota ligera para que los niños puedan manipular y traspasar a su compañero de acuerdo a la didáctica

Evaluación

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Sigue las reglas			

ACTIVIDAD No. 2

TEMA: SILLAS COOPERATIVAS

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO: Incentivar a los niños a tener la confianza en uno mismo y en los demás, comunicarse, colaborar y trabajar en equipo.

INICIO

- Pregunta si les gusta bailar, dónde aprendieron, qué música les gusta, etc.
- Coloca sillas para el número de alumnos menos uno.
- Bailarán el ritmo de la música sin chocar.
- Se eliminarán las sillas, no las personas.

PROCESO METODOLÓGICO:



Seguir el ritmo de la música y cuando pare, deberán sentarse en las sillas; la persona que no tenga silla deberá sentarse con otro compañero para que no quede nadie de pie. El juego debe continuar hasta que sólo quede una silla, momento en el que todos los competidores deben encontrar el camino hasta

la última silla.

FUENTE

<https://colegioprovidencia.es/web/?p=5256>

RECURSOS

- Espacio amplio sin obstáculos, sillas menos una al total de los participantes
- música/ equipo de sonido o parlante

EVALUACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Colabora con sus compañeros			

ACTIVIDAD No. 3

TEMA: JUEGO DE CANASTA

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO: Generar un ambiente sociable, de alegría, trabajo en equipo y organización entre los niños participantes de la actividad.

INICIO

- Pregunta si entienden qué es un paracaídas y para qué puede utilizarse.
- Se debe formar un círculo con los niños asistentes.
- Todos deben utilizar las dos manos para sujetar el paracaídas.
- Todos deben ponerse de acuerdo sobre cómo se moverá el paracaídas (arriba, abajo, suave, fuerte).
- Todos deben colaborar para que la pelota entre en la canasta.

PROCESO METODOLÓGICO:



Cada participante sujeta el paracaídas mientras el profesor coloca la pelota encima del paracaídas y una cesta debajo para que cuando la pelota entre en la cesta, se quede allí. Todos deben empezar a mover el paracaídas de un lado a otro para que la pelota no se salga y entre por el agujero central del paracaídas, dando lugar a una canasta.

FUENTE

<https://www.elblogdetubebe.com/8-juegos-de-paracaídas-para-niños-totalmente-recomendados/>

RECURSOS

- Paracaídas
- pelota
- canasta
- espacio amplio

EVALUACION

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Participa de manera activa			

ACTIVIDAD No. 4

TEMA: LAS FRUTAS

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO: Permitir el desarrollo de la atención, la comunicación y la cooperación entre todos los integrantes.

INICIO

- Pregunte si les gustan las frutas, con qué frutas están familiarizados, qué forma tienen, etc.
- Da a cada participante el nombre de una fruta.
- Todos deben utilizar las dos manos para sujetar el paracaídas.
- Prestar mucha atención a la fruta mencionada por el profesor.

PROCESO METODOLÓGICO:



Cuando el profesor diga el nombre de una fruta, todos levantan el paracaídas y el participante que tenga esa fruta debe correr por el interior del paracaídas, sacar la cabeza por el medio y explicar la

fruta que le ha tocado.

Fuente

<https://colegioprovidencia.es/web/?p=5256>

RECURSOS

- espacio amplio
- paracaídas didáctico

EVALUACION

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Se expresa fácilmente			

ACTIVIDAD No. 5

TEMA: A CRUZAR EL RIO

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO: Estimular la imaginación, coordinación, comunicación y empatía.

INICIO

- Comenten si han ido a un río, cuál les resulta familiar, con quién han estado, qué pueden encontrar, etc.
- Todos tendrán que cruzar un río y podrán ayudarse unos a otros con cartones.
- Para que nadie se quede fuera, todos tendrán que ayudarse a entrar en el cartón.

PROCESO METODOLÓGICO:



Los alumnos deben pensar que el patio de recreo es un gran río plagado de cocodrilos. Para atravesarlo, todos deben entrar en el primer cartón sin salirse. Luego, con la ayuda de todos, deben cruzar al segundo trozo. Después de que todos hayan cruzado, el primer trozo de cartón se devuelve al principio. Y así sucesivamente.

trozo de cartón se devuelve al principio. Y así sucesivamente.

FUENTE

<https://www.youtube.com/watch?v=fu0dhBbTBZI>

RECURSOS

- Espacio amplio
- Cartones

EVALUACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Muestra empatía por los demás			

ACTIVIDAD No. 6

TEMA: SALTANDO COMO PELOTAS

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO: Fomentar el respeto mutuo, la confianza, coordinación y cooperación.

INICIO

- Pregunte por las pelotas, qué hacen y cómo lo hacen.
- Distribúyalas por el patio de recreo.
- Presta mucha atención a las indicaciones del profesor.
- Todos botarán como una pelota.
- Participen como excelentes compañeros.

PROCESO METODOLÓGICO



Cantarán rítmicamente mientras saltan como pelotas: y salta, y salta, y salta la pelota. Como pelotas del amor, se formarán grupos de dos, tres o cuatro participantes, pero deberán saltar cogidos de la mano, a dos manos o abrazados,

según las indicaciones del profesor. Así sucesivamente hasta que se forme un solo grupo con todos los participantes.

FUENTE

<https://www.pngocean.com/gratis-png-clipart-zdpdq>

RECURSO

- Espacio amplio

EVALUACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Permite la integración nuevos compañeros			

ACTIVIDAD No. 7

TEMA: LA CADENA HUMANA

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO: Incentiva la confianza, el respeto y la colaboración

INICIO

- Pregúnteles si conocen las cadenas y para qué se utilizan.
- En la elaboración de una cadena deben participar todos.
- Sus manos servirán para unir las cadenas.
- Deben sujetarlas con fuerza para que no se rompan.
- Para evitar tropiezos, todos deben moverse y correr al mismo ritmo.

PROCESO METODOLÓGICO



Se eligen dos jugadores, que formarán una cadena agarrándose con una mano. Los demás tendrán que correr para evitar ser chocados. Si un jugador es chocado, deberá agarrar la mano de la persona que está al final de la cadena. Esto se repite hasta que hayan capturado a todos sus

compañeros y completado la cadena. Si un jugador se suelta, debe iniciar nuevamente.

FUENTE

<https://myloview.es/cuadro-ninos-amistad-colorear-no-50DCC>

RECURSOS

- Espacio amplio

EVALUACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Participa en las actividades grupales			

ACTIVIDAD No. 8

TEMA: EQUILIBRANDO LA PELOTA

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO: Permite la concentración y ayuda entre compañeros

INICIO:

- Especificar que en los juegos, sean compañeros o no, deben ayudarse mutuamente.
- Formen parejas según la afinidad y luego según las instrucciones del profesor.
- Cada pareja debe respetar el ritmo de su compañero para que vayan al mismo paso y no uno delante del otro.
- Cada uno debe transmitir al otro lado la cantidad de pelotas elegida por el profesor.

PROCESO METODOLÓGICO



Cada pareja debe sostener dos palos de escoba juntos, y el profesor debe colocar una pelota en la parte superior. Cada pareja debe caminar sin dejar caer la pelota hasta llegar al final del recorrido y depositarla en un cubo. Deben intentar pasar tantas pelotas como puedan.

FUENTE

<https://www.pinterest.es/pin/713468765940436339/>

RECURSOS

- Espacio amplio
- Pelotas
- Palos de escoba
- Tacho grande

EVALUACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Muestra respeto a sus compañeros			

ACTIVIDAD No. 9

TEMA: LOS MOJADITOS

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO: Propicia el compañerismo, el respeto y la colaboración entre todos.

INICIO:

- Pregúntales si les gusta el agua, para qué sirve y lo importante que es cuidarla.
- Todos deben sentarse en fila en el suelo, uno detrás de otro.
- Levantan los brazos y, por turnos, se pasan un vaso de agua por la cabeza.
- No deben devolver la mirada a sus compañeros.
- Todos deben extremar la precaución para evitar derramar el agua.

PROCESO METODOLÓGICO

Al principio, se colocará un cubo de agua cerca del primer participante y, al final, un cubo vacío. Al primer participante se le entregará un vaso para que lo llene de agua y se lo pase a su compañero de detrás, y así sucesivamente hasta que hayan completado la tarea. El último participante deberá tomar el agua en el balde vacío y termina cuando se pasa toda el agua del primer balde.

FUENTE

<https://www.pinterest.co.uk/pin/693906255077246675/>

RECURSOS

- Baldes
- agua
- espacio al aire libre

EVALUACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Participa de manera activa en el juego			

ACTIVIDAD No. 10

TEMA: LOS ESPEJOS

EDAD: 4 a 5 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO: Propicia el compañerismo y el trabajo en equipo

INICIO:

- Deben formar parejas entre los estudiantes y tomar distancia

PROCESO METODOLÓGICO



Se colocan los estudiantes uno en frente del otro, y deben imitar los gestos, personajes lo mayor posible teniendo el turno en primer y segundo lugar aleatoriamente.

FUENTE

https://www.youtube.com/watch?v=IaLmoPoDB_w

RECURSOS

- espacio al aire libre

EVALUACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Ninguna
Participa de manera activa en el juego			

10. BIBLIOGRAFIA

- Acosta, A. (diciembre de 2016). *dspace*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16543/1/T-UCE-0010-FIL-117.pdf>
- Albornoz, J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Scielo*, 15(66). doi:ISSN 2519-7320
- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo . Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Alvarado, K. (octubre de 2022). *repositorio Universidad de Guayaquil* . Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/65320/1/Alvarado%20Ronquillo%20Kenneth%20Justin%20062-2022%20CI%20Pedg.pdf>
- Amarís, M. (2019). La Inteligencia Múltiple . *Redalyc* . doi:ISSN: 0123-417X
- Ardila, R. (2011). ¿ Qué es la inteligencia ? *Scielo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/racefn/v35n134/v35n134a09.pdf>
- Ardila, R. (2021). INTELIGENCIA. ¿QUÉ SABEMOS Y QUÉ NOS FALTA POR INVESTIGAR? *Scielo*, : 97-103. doi:ISSN 0370-3908
- Ayala, D., & Llumiguano, G. (2019). *repositorio UEB*. Obtenido de <https://www.dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3355/1/Tesis%20de%20Maestria.pdf>
- Bacete, .. G. (2021). Motivación y aprendizaje . *scielo* . Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56770684/Garcia_Bacete_Domenec_h_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_escolar_reme-libre.pdf?1528696436=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DVOLUMEN_1_NUMERO_0_MOTIVACION_APRENDIZAJ.pdf&Expires=16783

- Bestard, C. (2019). Inteligencia humana. Un acercamiento teórico desde dimensiones filosóficas y psicológicas. *Redalyc*, 577-592. doi:E-ISSN: 1028-9933
- Borja, D., & Luzuriaga, D. (2019). Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2306/1/tps608.pdf>
- Callejas, O. . (2021). UEGOS COOPERATIVOS COMO PROYECTO DE INTERVENCIÓN . *Redalyc*, 415-431. doi:ISSN: 1665-0441
- Carrera, B., & Mazzarella. (2021). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Redalyc* , 41-44. doi:ISSN: 1316-4910
- Castello, A. (2018). Inteligencia interpersonal: conceptos clave. *Redalyc*, 23-35. doi:E-ISSN: 1575-0965
- Choez, M. (2017). *dspace*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Normas constitucionales. *Ministerio de Educación*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf
- Correa, G. (2021). La convivencia escolar en las aulas. *Redalyc*, 163-183. doi:ISSN: 0214-9877
- Cuesta, C. (2019). La Contribución de los Juegos Cooperativos. *Scielo* , 99 – 134 . Obtenido de <http://ve.scielo.org/pdf/pdg/v37n1/art07.pdf>
- Cuesta, C. (2019). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en. *Scielo* . doi:ISSN 1011-2251
- Curriculo Integrador . (2017). Educación General Básica Preparatoria. *Ministerio de Educación del Ecuador* . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-Integrador.pdf>

- Duman, V. (2017). Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27060/1/Tesis.pdf>
- Durand, A. (2022). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Redalyc* , 5-14. doi:SSN: 0186-6036
- Echeveria, J., & Gómez, J. (2016). *LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO*. Obtenido de <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Fátima, & Cristalino, F. (2017). El juego: un espacio para la formación de valores. *Redalyc* , 51-78. doi:ISSN: 1315-8856
- Gamandé, N. (2016). Obtenido de [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villa nueva.pdf?sequence=1&isAllowed](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villa%20nueva.pdf?sequence=1&isAllowed)
- Gómez, M. (2021). Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Scielo*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007
- Goyes, F., & Vilatuña, I. (2019). Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19397>
- Guerrero, R. (2021). ESTRATEGIAS LÚDICAS: HERRAMIENTA DE INNOVACIÓN EN EL DESARROLLO. doi: ISSN: 1856-9331
- Herrera, P. (2020). el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Redalyc*, 251-274. doi:<https://doi.org/10.17227/bio-grafia.extra2017-7257>
- Iraeta, B. L. (2022). Investigación Científica . *Scielo* , 13. doi:ISBN: 978-84-205-3447-3

- Larrabure, P. (2018). A FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA Y LAS CONCEPCIONES DE MADRES. *Redalyc* , 363-374. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3691/369162253043>
- Ley Orgánica de Educación Inter Cultural. (2021). Registro Oficial Suplemento 417. *República del Ecuador*. Obtenido de https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf
- LOEI. (2015). Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf
- López, D. (2019). Técnicas de recolección de datos . *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>
- Macías, M. A. (2022). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS. *Redalyc*, 27-38. doi:ISSN: 0123-417X
- Mamani, F. (2021). LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL. *Redalyc* , 5-14. doi:ISSN: 2219-7168
- Martín Cruz, N. (2019). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. *Redalyc* , 187. 211. doi:ISSN: 0213-8093
- Martín Cruz, N. (2021). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. *Redalyc*. doi:ISSN: 0213-8093
- Martins, S. P. (2010). *Planificación de Proyectos*. Obtenido de http://planificaciondeproyectosemirarismendi.blogspot.com/2013/04/tipos-y-diseno-de-la-investigacion_21.html
- Matínez Almécija, A., & Muñoz García, J. (2019). *Tamaño de Muestra y precisión estadística*. Almería.
- Maureen, M. M. (2021). El juego en los niños: enfoque teórico. *Redalyc*, 113-124. doi:ISSN: 0379-7082

- Meneses Montero, M. (2019). El juego en los niños: enfoque teórico. *Redalyc*, 25(2), 113-124. doi:ISSN: 0379-7082
- Meneses, M. (2019). El juego en los niños: enfoque teórico. *Redalyc*, 113-124. doi:ISSN: 0379-7082
- Minerva Torres, C. (2018). El juego: una estrategia importante. *Redalyc* , 6(19), 289-296. doi:ISSN: 1316-4910
- Morales Galarza, E. (2019). *Las actividades lúdicas y su influencia en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la escuela centro escolar ecuador del cantón ambato, provincia de tungurahua*. Ambato: UTA. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5127>
- Naranjo Pereira, M. (2019). MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE SU IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *Redalyc*, 153-170. doi:ISSN: 0379-7082
- Nassif, R. (2019). *El sistema educativo en Latino America* . CEPAL . Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/8549/S37019N268.pdf?sequence=1>
- Ortega, R. (2019). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Journal for the Study of Education and Development*. doi:<https://doi.org/10.1080/02103702.1991.10822307>
- Pérez, C. (2018). *Estrategias Lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua*. Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Poblete, M. (2018). El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios. *Scielo* , 89-113. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v44n1/0718-0705-estped-44-01-00089.pdf>

- Potosi, F. J. (2018). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica* (Vol. Volumen 3). doi:<https://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052>
- Rojas, M. (2019). Tipos de Investigación científica. *Redalyc*. doi:E-ISSN: 1695-7504
- Sánchez, M. A. (2017). La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento. *Scielo, Volumen 4*. doi:ISSN 1607-4041
- Serezade, M. (2021). Relaciones interpersonales y desempeño laboral en hoteles turísticos del departamento de Puno. *Scielo* . doi:<http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.12.3.552>
- Sunkell, G., & Trucco, D. (2012). *Repositorio CEPAL*. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/35386/S2012809_es.pdf
- Torres, C. (2020). El juego: una estrategia importante. *Redalyc* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- UNICEF. (2019). Aprendizaje a través del juego . Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vizcaya, W. (2018). Educar para pensar críticamente: una visión desde el área curricular Estudios Sociales de Educación. *Redalyc* , 237-263. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/652/65201013.pdf>

11.ANEXOS

Ficha de observación aplicado a los niños de educación inicial II de la escuela Gabriela Mistral de la ciudad de Chillanes

N	PREGUNTA	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
1	Los niños siguen las directrices del juego		X	
2	Los niños tienen igualdad de condiciones para realizar los juegos cooperativos		X	
3	Los niños participan en ejecución de los juegos cooperativos	X		
4	Se utiliza metodología acorde a la edad del niño	X		
5	Los niños muestran buena actitud para participar en los juegos cooperativos		X	
6	Los niños responden a la invitación de jugar con sus compañeros		X	
7	Los niños respetan su turno y el de sus compañeros		X	
8	Los niños utilizan sus habilidades sociales		X	
9	Los niños muestran sus emociones, como enojo, alegría, frustración	X		
10	Los niños cooperan con sus compañeros durante los juegos	X		

LISTA DE COTEJO DE LOS NIÑOS OBSERVADOS

N°	Nombre del estudiante	ASPECTOS A OBSERVAR									
		Seguir directrices	Igualdad	Participación	Metodología	Buena actitud	Invitación a jugar	Respetan sus turnos	Habilidades sociales	Emociones	Cooperativos
1	Arteaga Emiliano	X	X	X				X		X	X
2	Arteaga Deiker	X	X	X		X	X		X		
3	Borja Junior	X	X		X			X		X	
4	Cando Zavier		X		X		X		X	X	
5	Carrillo Luis	X		X		X		X		X	X
6	Carvajal Anderson	X	X		X		X		X		
7	Estrella Luis		X			X		X		X	
8	Gaibor Jhoan		X		X				X		X
9	Guaman Jhostin	X	X			X		X		X	
10	Huilca José		X		X			X		X	
11	Ilvay Bairon		X	X		X		X	X		X
12	Lema Zaid		X		X		X		X		
13	Maliza Yanira	X	X		X		X		X		

14	Miranda Dylan		X	X		X	X		X		
15	Morales Axel	X	X	X			X		X		X
16	Moyano Eithan	X	X		X			X		X	X
17	Moyano Karen		X	X		X		X		X	
18	Nuñez Cristian	X	X			X		X		X	
19	Ordoñez Kiara	X	X		X		X		X		
20	Ordoñez Amaris	X	X		X				X		
21	Orosco Eskarleth		X	X			X		X		X
22	Pandi Dylan	X	X			X			X		X
23	Peñaherrera Bryanna	X	X		X	X		X		X	
24	Rivadeneira Paula	X	X			X		X		X	
25	Samaniego David	X	X		X		X		X		X
26	Sanchez Liam		X	X		X			X		
27	Sánchez Karen	X	X		X			X		X	X
28	Visuela Isabella	X	X			X			X		X

INFORME DE TUTORIAS DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR



CARRERA
EDUCACIÓN INICIAL

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

Informe de Tutorías del Trabajo de Integración Curricular

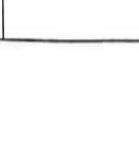
Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas			
Carrera: Educación Inicial			
Modalidad de Titulación: Presencial		Opción: Proyecto de Integración Curricular	
Título del proyecto "EL JUEGO COOPERATIVO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACION INICIAL II DE LA ESCUELA GABRIELA MISTRAL DEL CANTÓN CHILLANES, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO NOVIEMBRE 2023 "			
Estudiante: Arteaga Cayambe Deysi Rosario Arteaga Cayambe Tania Edelina	Cédula: 0202045456 0202045431	Teléfono: 0962110018 0981757363	E-mail: tarteaga@mailes.ueb.edu.ec darteaga@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lic. Catalina Ayala Gavilanes, MSc.	Cédula: 1802407427	Teléfono: 0967782236	E-mail: dayala@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
S.1.	23 de noviembre del 2022	Formulación del tema, problema y justificación del anteproyecto	1 hora		

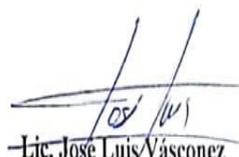
Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
 Guaranda-Ecuador
 Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

S.2.	30 de noviembre del 2022	Elaboración de los objetivos generales, específicos y marco teórico del anteproyecto	1 hora		
S.3.	7 de diciembre del 2022	Elaboración de la metodología y bibliografía del anteproyecto	1 hora		
S.4.	14 de diciembre del 2022	En la semana se trabajó con el tema, formulación del problema, justificación y objetivos	1 hora		
S.5.	21 de diciembre del 2022	Para el marco teórico se lo hizo en la quinta semana con teoría científica	1 hora		
S.6.	28 de diciembre del 2022	En la sexta semana se trabajó con teoría legal y teoría referencial	1 hora		
S.7.	04 de enero del 2023	Dentro de la semana se elaboró el marco metodológico detallando los enfoques de la investigación	1 hora		
S.8.	11 de enero del 2023	En la octava semana se realizó los métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.	1 hora		
S.9.	18 de enero del 2023	En la novena semana se hizo el universo y muestra de la escuela Gabriela Mistral	1 hora		
S.10.	25 de enero del 2023	Dentro de la semana diez se trabajó con el	1 hora		

		análisis e interpretación de resultados.			
S.11.	01 febrero del 2023	Para la semana once se hizo las conclusiones.	1 hora		
S.12.	08 de febrero del 2023	En la semana doce se realizó la propuesta.	1 hora		
S.13.	15 de febrero al 2023	Dentro de semana trece se revisó bibliografía y anexos.	1 hora		
S.14.	22 febrero de 2023	Para la semana catorce se revisó dedicatoria, agradecimiento y resumen.	1 hora		
S.15.	01 de marzo de 2023	En la semana quince se hizo la introducción y antecedentes.	1 hora		
S.16.	08 de marzo de 2023	Semana dieciséis se realizó la revisión final.	1 hora		



Lic. Catalina Ayala Gavilanes.
Docente Tutor/a



Lic. Jose Luis Vasquez
Coordinador de la Unidad
Integración Curricular

INFORME DEL TRABAJO DE INTEGRACION

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Guaranda, 30 de marzo del 2023

Doctor

Francisco Moreno del Pozo

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Presente

De nuestras consideraciones:

Yo, **Arteaga Cayambe Deysi Rosario con C.I.0202045456** y **Arteaga Cayambe Tania Edelina con C.I 0202045431** estudiante de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar , Hacemos la entrega del informe final del trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación en forma digital para su evaluación y sustentación según el reglamento establecido para el efecto previo a la Obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial con el tema: **“El juego cooperativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de educación inicial II de la escuela Gabriela Mistral del cantón Chillanes, provincia Bolívar, periodo noviembre 2023 ”**

Por la atención al presente, le agradezco.

Atentamente;



Arteaga Cayambe Deysi Rosario
C.I.0202045456



Arteaga Cayambe Tania Edelina
C.I 0202045431

ACTIVIDADES REALIZADAS

