



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica.

AUTORA

Verónica Tereza Quinche Bermeo.

DIRECTOR

Dr. José Luis Arévalo Torres, Mg, Sc.

LOJA – ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

Doctor

Dr. José Luis Arévalo Torres, Mg, Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

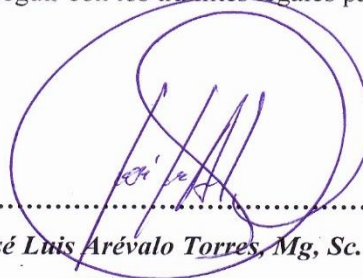
CERTIFICA

Haber brindado la tutoría respectiva y el asesoramiento en cada una de las fases secuenciales de desarrollo de la tesis titulado **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015**, de autoría de la Sra. Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos; el marco teórico sustenta adecuadamente las variables del problema. La aplicación de los instrumentos en la investigación de campo, así como los resultados y el proceso seguido, están de acuerdo con la metodología descrita en el proyecto de investigación y en concordancia con el cronograma de actividades. Consecuentemente, el análisis cuanti-cualitativo y la discusión de resultados posibilitan arribar deductivamente a las conclusiones y recomendaciones.

El informe ha sido estructurado de acuerdo con las normativas legales institucionales y los lineamientos de la redacción científica conformando un texto con adecuado discurso y secuencia. Por lo puntualizado autorizo la presentación del informe de tesis ante organismos institucionales correspondientes y proseguir con los trámites legales para la graduación.

Loja, 21 de junio de 2016



Dr. José Luis Arévalo Torres, Mg, Sc.

DIRECTOR

AUTORIA

Yo, Verónica Tereza Quinche Bermeo, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora Verónica Tereza Quinche Bermeo

Firma 

Cédula 1105915795

Fecha Loja, 03 de enero de 2017

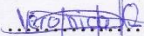


CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO

Yo, Verónica Tereza Quinche Bermeo, declaro ser autora de la tesis titulada ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015, como requisito para optar por el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los tres días del mes de enero de dos mil diecisiete, firma de la autora.

Firma .....

Autora Verónica Tereza Quinche Bermeo

Número de cédula 1105915795

Dirección Loja; Av. Pio Jaramillo y Brasil # 1693

Correo electrónico vero93quinche@gmail.com

Teléfono: 2585895 Celular: 0983431771

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis Dr. José Luis Arévalo Torres, Mg, Sc.

Tribunal de grado

Presidente Lic. Ángel Polivio Chalán Chalán, Mg, Sc.

Primer vocal Dr. Franklin Marcelo Sánchez Pastor, Mg, Sc.

Segundo vocal Lic. Juan Iván Rojas Guamán Mg, Sc.

AGRADECIMIENTO

Dejo constancia de mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, por ser partícipe de mi formación académica, permitiéndome alcanzar mi objetivo educativo. De la misma manera agradezco al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, de manera específica a la Carrera de Educación Básica, por orientarme pedagógicamente en la aplicación y conceptualización de temáticas científicas y teóricas relacionadas con la educación.

Mis agradecimientos al Dr. José Luis Arévalo Torres, quien con sus aportes didácticos y teóricos, viabilizó el desarrollo estructural y formal del trabajo investigativo.

Finalmente, agradezco a la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, de manera particular al docente y estudiantes del séptimo grado quienes mostraron una actitud positiva durante el desarrollo del trabajo investigativo, colaborando directamente y siguiendo sistemáticamente las actividades planteadas para dar solución al problema evidenciado.

Verónica Quinche

Autora

DEDICATORIA

Primeramente dedico este esfuerzo académico a Dios, por ser la guía espiritual en todas mis actividades cotidianas; a mi madre por su apoyo incondicional durante toda mi formación académica, a mis hermanos y amigos por su valiosa contribución moral en los momentos de esfuerzo y sacrificio.

Autora

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	Verónica Tereza Quinche Bermeo ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014-2015	UNL	2016	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	CATAMAYO	SAN PEDRO DE LA BENDITA	REINA DEL CISNE	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN CATAMAYO



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO”



ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLES) SUMMARY
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANE

a. TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015.

b. RESUMEN

El trabajo de investigación titulado ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015, tuvo como objetivo general aplicar actividades lúdicas que permitan fortalecer la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de la escuela Mariana Gutiérrez, el tipo de estudio fue pre-experimental, transversal, de campo y explicativa, se utilizaron los métodos deductivo e inductivo, además de las técnicas del fichaje y encuesta, con la finalidad de llevar un proceso organizado y sistemático de la información obtenida en el trabajo investigativo. De la misma manera, se procedió a fundamentar teóricamente las variables de estudio; a diseñar el diagnóstico educativo; a la elaboración del taller pedagógico; a la aplicación de la alternativa de solución; y a la evaluación de los resultados del taller pedagógico. La población estuvo conformada por un docente y dieciocho estudiantes del séptimo grado de la institución objeto de investigación, quienes aportaron de manea favorable en el desarrollo efectivo en las actividades planteadas en el pretest con la resolución del cuestionario y posterior con las actividades del postest evidenciadas en los talleres pedagógicos. Como resultado general se concluyó que la aplicación de actividades lúdicas en los procesos escolares fortalece la inteligencia interpersonal de los estudiantes de Educación Básica, evidenciando el desarrollo de actitudes activas, objetivas y participativas, potenciando las relaciones entre docente y estudiante, y manteniendo un clima escolar favorable para el desarrollo del aprendizaje significativo.

SUMMARY

The research paper entitled RECREATIONAL ACTIVITIES FOR STRENGTHENING THE INTERPERSONAL INTELLIGENCE AND SEVENTH GRADE STUDENTS GENERAL BASIC EDUCATION SCHOOL OF BASIC EDUCATION MARIANA GUTIERREZ DE HIDALGO, CATAMAYO CANTON, PARISH SAN PEDRO OF THE BLESSED. PERIOD ACADEMIC 2014- 2015, had as its overall objective to apply recreational activities to strengthen interpersonal intelligence in the seventh grade students of the Marian School Gutierrez, the type of study was pre-experimental, cross, field and explanatory, they were used the deductive and inductive methods, in addition to signing and survey techniques, in order to bring an organized and systematic information obtained in the research work process. Similarly, we proceeded to theoretically substantiate the study variables; design the educational diagnosis; the development of educational workshop; the application of the alternative solution; and the evaluation of the results of the educational workshop. The population consisted of a teacher and eighteen seventh grade students of the institution under investigation, who provided favorable hobble the effective development in the activities proposed in the pretest with the resolution of the questionnaire and later with the activities of the posttest evidenced in educational workshops. As a result it was concluded that the implementation of recreational activities in schools processes strengthens interpersonal intelligence of students of Basic Education, showing the development of active, objective and participatory attitudes, strengthening the relationship between teacher and student, and maintaining a school climate favorable for the development of meaningful learning.

c. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas en los contextos escolares permiten al docente asumir una perspectiva lógica y secuenciada sobre el planteamiento de acciones basadas en la imaginación y creatividad, permitiendo al estudiante desarrollar destrezas motrices y lógicas.

En este mismo orden y dirección, la inteligencia interpersonal permite establecer distinciones en los estados de ánimo, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir factores como las expresiones faciales, la voz, gestos, y la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales con habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica diaria.

En base a los planteamientos anteriores se planteó el tema de investigación **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015**, un tema que me permitió analizar las distintas manifestaciones interpersonales de los estudiantes de Educación Básica en contextos relacionados con actividades dinámicas, lúdicas y creativas propuestas por el docente en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo a lo señalado anteriormente se estableció la problemática central de la investigación; **¿Qué actividades lúdicas deben incorporarse en el proceso enseñanza aprendizaje para fortalecer la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela Mariana Gutiérrez de Hidalgo, cantón Catamayo, parroquia San Pedro de la Bendita?**

Para el desarrollo de la investigación se establecieron objetivos específicos, los mismos que consistían en explicar los conceptos básicos y teóricos relacionados con las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en la Educación General Básica; identificar los principales obstáculos que se encuentran en el contexto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal; diseñar y aplicar una propuesta de

actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela Mariana Gutiérrez de Hidalgo; finalmente se estableció valorar la eficacia de la propuesta de actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal.

De la misma manera, la investigación desarrollada se estructuró mediante el esquema establecido en el Art. 151 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en donde se evidencia un título; resumen; introducción; revisión de literatura; materiales y métodos; resultados; discusión; conclusiones; recomendaciones; bibliografía, y ; anexos.

Las categorías teóricas del presente trabajo investigativo se basaron en el planteamiento de la variable uno, inteligencia interpersonal, argumentando su definición, características, elementos y sus formas de desarrollo; variable dos, actividades lúdicas, donde se determinó su definición, importancia, características, tipos y aplicación; posterior a esto se conceptualizó la definición, objetivos, características, elementos y tipos del diagnóstico educativo; finalizando con el planteamiento de la definición, estructura, aplicación y evaluación, del taller pedagógico.

En este mismo orden, referente a la metodología utilizada en la investigación, el tipo de estudio fue pre-experimental, ya que permitió establecer una propuesta de actividades escolares basada en el uso de juegos lúdicos para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal, involucrando activamente a todos los participantes del proceso investigativo; De la misma manera la investigación fue transversal, por efectuarse en un tiempo determinado, esto en el periodo académico 2014- 2015; de campo, porque se aplicó en un contexto institucional educativo; e investigación, por analizar y describir los distintos elementos teóricos vinculados al desarrollo de las variables en estudio, interpretando las perspectivas y concepciones de autores, desde una lógica conceptual y objetiva.

En este mismo sentido, se estableció en el proceso metodológico el método inductivo, el cual permitió analizar las dos variables con sus respectivos indicadores a partir de la consulta bibliográfica y de internet; valorar el tipo de instrumento que se utilizaría para diagnosticar el estado actual de las variables; identificar las actividades que serían estructuradas en la alternativa de solución educativa; analizar los resultados del desarrollo

de la alternativa propuesta; y comparar los resultados del pretest y posttest; así también se aplicó el método el deductivo, el mismo que permitió establecer conclusiones sobre los resultados del diagnóstico; evaluar la aplicación de la alternativa; y plantear conclusiones y recomendaciones sobre el desarrollo de la investigación aplicada.

Además de los métodos utilizados, se plantearon técnicas como la del fichaje, con su instrumento de fichas bibliográficas, que sirvió para recabar información de los fundamentos teóricos de la investigación; y la técnica de la encuesta, aplicando un cuestionario dirigido a los estudiantes y docente del grado investigado, con la finalidad de indagar y evidenciar los principales obstáculos en relación con la aplicación del objeto de investigación.

En este mismo orden y dirección, la población determinada para el trabajo de investigación estuvo representada por un docente y 10 niños y 8 niñas del séptimo grado de Educación General Básica, quienes demostraron un compromiso ético-social durante todo el proceso de investigación.

Referente a los procedimientos aplicados en el trabajo de investigación, se procedió a fundamentar teóricamente las variables de estudio, desde un contexto global, nacional, y local; posteriormente se elaboró el diagnóstico educativo; el mismo que permitió obtener información actual del estado de las variables, tabulando resultados y formulando conclusiones preliminares. Así mismo, se procedió a diseñar el taller pedagógico, en donde se realizó un análisis de los resultados del diagnóstico, permitiendo elaborar las actividades trabajadas con los estudiantes. Finalmente, se procedió a la aplicación y evaluación del taller pedagógico, en este punto se aplicaron actividades iniciales; de desarrollo; y finales, con la finalidad de obtener un resultado significativo, valorando los resultados más representativos obtenidos por los estudiantes, en relación con lo trabajado en los talleres.

Con la aplicación de la propuesta educativa, los resultados más relevantes evidenciaron que mediante la aplicación de una propuesta educativa basada en el uso de actividades lúdicas, creativas y dinámicas, el estudiante establece relaciones interpersonales favorables en los procesos escolares, concluyendo que el uso de recursos o actividades creativas y dinámicas fomentan en el educando la armonía, el respeto, la buena comunicación, la expresión adecuada de sentimientos e ideas, permitiendo recomendar al docente de grado investigado, aplicar actividades lúdicas como medios para potenciar en sus estudiantes

relación de armonía y compañerismo, a medida que aprender a interactuar y mejorar sus aprendizajes.

Finalmente la lectura no solo proporciona información sino que forma educación, creando hábitos de reflexión y análisis. En este sentido, se invita al lector a revisar e informarse, sobre las nuevas y didácticas formas para fortalecer relaciones interpersonales entre los estudiantes de Educación General Básica.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

ACTIVIDADES LÚDICAS

Definición de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son procesos que tienen como fin formar al estudiante con creatividad, permitiéndole al docente alcanzar logros propuestos, formando seres críticos y reflexivos para desarrollar un mejor desempeño académico, establecidos en cualquier situación pedagógica y que sirven para sus conocimientos (Astudillo, 2012).

La actividad lúdica de acuerdo a Jiménez (2002), se define como “La forma de relacionarse con aquellos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego” (p.66).

En este sentido, Torres (2004) afirma que:

Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptar al estudiante a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En este punto, el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (p. 45)

Desde estas perspectivas la actividad lúdica representa un conjunto de elementos dinamizadores que mejoran el rendimiento académico del estudiante, desarrollando un ambiente favorable para el proceso enseñanza aprendizaje, permitiéndole desenvolverse como un ente activo y dinamizador, a medida que se establece en un ambiente motivador para un aprendizaje significativo, impulsando el juego lúdico como actividad potenciadora de aprendizajes.

Fundamento didáctico relacionado con actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se sustentan en el fundamento pedagógico y didáctico de la pedagogía activa, que permite establecer una organización docente dirigida a eliminar la pasividad del alumno, la memorización de conocimientos transmitidos, utilizando una

didáctica de respuesta, necesidades internas que enseña entre otras cosas a vencer de manera consciente las dificultades. (Pérez, 2009).

En este mismo sentido, Piaget (1932), en su primer trabajo teórico sobre la actividad lúdica, menciona que “El juego visto como una actividad permite mejorar la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia” (p. 64).

Desde el punto de vista de los autores citados, se puede indicar que en la actualidad las pedagogías activas y sociales tienen tanto o más sentido que el que tuvo en su época, uno de estos aportes más radicales y significativos ha sido el plantear las necesidades, capacidades e influencias del medio ambiente en el ser humano y por otro lado, ver cómo la sociedad necesita de la escuela para que la ayude a reorganizarse y transformarse a favor de la comunidad.

Importancia de las actividades lúdicas

De acuerdo a la concepción teórica de Astudillo (2012), las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje

Permiten realizar las clases más amenas, aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes, el docente tiene la posibilidad de analizar de forma más eficaz la asimilación de los contenidos impartidos, permitiéndole comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes ,y, sobre todo, el estudiante adquiere hábitos de decisión, generalizadas en el orden práctico, mejorando sus relaciones interpersonales.

En este sentido, el uso de actividades lúdicas dentro del salón de clase desarrolla habilidades de tipo social, con la relación armónica entre estudiantes, y de tipo educativo, en el ejercicio práctico de desarrollar la creatividad y el dinamismo, con el fin de propiciar un ambiente integrador donde se desarrollen aprendizajes significativos (García, 2003).

De acuerdo a lo citado teóricamente, la actividad lúdica fortalece el rendimiento escolar de los estudiantes, desarrollando en ellos habilidades activas y dinamizadoras con procesos significativos para un buen desenvolvimiento social. Además, brinda al docente la oportunidad de proponer y aplicar diversas actividades basada en la manipulación y en movimientos físicos, que contribuyen al desarrollo de la creatividad y destreza lúdica.

Características de las actividades lúdicas

Las características de las actividades lúdicas en los procesos de integración escolar deben ser motivadoras, integradoras y socializadoras, pues permiten al estudiante adquirir hábitos de decisión, generalizadas en el orden práctico, mejorando sus relaciones interpersonales (Muñoz ,2003).

Motivadora Las actividades lúdicas fortalecen en el estudiante su propio aprendizaje y las actividades que lo conducen a él, se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. De esta manera fortalece su actividad lúdica y mejora sus conocimientos (Muñoz ,2003).

Esta característica inmersa en el ámbito educativo-escolar permite generar en los estudiantes un estado de ánimo activo, involucrándolos efectivamente en proceso dinámicos, activos, y participativos.

Socializador Esta característica determina que las actividades lúdicas son procesos en donde el individuo se convierte en un miembro del grupo y llega a asumir las pautas de comportamiento de ese grupo como: normas, valores, actitudes, etc. (Muñoz ,2003).

En este sentido, la actividad lúdica involucra al estudiante en un grupo social propiciando un desarrollo efectivo en las relaciones escolares, inmerso en un proceso de enseñanza aprendizaje.

Integradora Las actividades lúdicas son integradoras cuando brindan la oportunidad de aprender a comprender, aceptar, conocer, compartir y vivir con las “diferencias”, porque estos aprendizajes, más allá de ser contenidos curriculares, son la esencia misma de una sociedad abierta, democrática y progresista (Muñoz ,2003).

Esta característica lúdica contempla aspectos para una buena integración escolar que brindan la oportunidad de expresar opiniones e ideas relacionadas con una participación activa en el aula.

De acuerdo a lo señalando se puede argumentar que las actividades lúdicas deben representar la acción creativa y dinamizadora del estudiante, quien es el ente participativo y en torno a él se desarrollan las actividades lúdicas pertinentes que le permiten fortalecer sus relaciones interescolares, además estas actividades deben previamente organizadas debidamente con la finalidad de alcanza un aprendizaje significativo.

Tipos de actividades lúdicas

Los tipos de actividades lúdicas en el desarrollo educativo escolar, se presentan como juegos de actitudes, juegos creativos, juegos pasivos, juegos activos, juegos cooperativos y competitivos; los mismos que buscan la consolidación del aprendizaje significativo asociado con actividades novedosas (Matos, 2002).

Juegos de actitudes

Matos (2002) afirma que los juegos de actitudes:

Son aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Son considerados para fortalecer etapas exploratorias en donde los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa (p, 78).

El juego de actitudes es una actividad natural en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

Aplicación de actividades relacionadas con juegos de actitudes

La aplicación de juegos de actitudes refleja la capacidad integradora del estudiante al momento de desenvolverse dentro del grupo clase (Matos, 2002). En este sentido, el autor afirma que los juegos de actitudes se pueden aplicar de la siguiente manera:

- Selección de juego

- Organización de las actividades del juego
- Selección de algunos materiales que sirvan para la aplicación del juego (cuerdas, papel, cartón, balones, etc.)
- Este juego se caracteriza por ser grupal, puesto que se requiere de la participación colectiva de todos los jugadores.
- Aplicar el juego

Juegos pasivos

Son aquellas actividades consideradas diversiones, en donde los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos juegos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación (Matos, 2002).

Los juegos pasivos constituyen en realizar actividades que no implican acto físico, en la cual los niños sienten placer al practicarlos; gozan de lo mismo con un esfuerzo físico mínimo, y generalmente lo practican a solas. Este tipo de juego comienza a tener presencia a medida que el niño se acerca a la adolescencia.

Aplicación de actividades relacionadas con juegos pasivos

Matos (2002) señala que “No existe una estructura básica para aplicar juegos lúdicos pasivos, pues requieren de un mínimo de esfuerzo. No obstante el uso de juegos pasivos en las aulas escolares debe ser visto como una oportunidad para innovar en nuevas estrategias de aprendizaje”. (p, 45).

En este sentido, los juegos pasivos son necesarios al momento de desarrollar en el estudiante su imaginación y creatividad, poniendo de manifiesto el mínimo de esfuerzo físico, incentivando a tomar decisiones concretas, las mismas que desarrollan la iniciativa por aprender jugando.

Juegos activos

Son aquellas actividades en donde el estudiante desarrolla movimientos representativos como cantar, bailar o realizar alguna dinámica, permitiendo desarrollar su agilidad motriz y destrezas sensoriales (Matos, 2002).

Estos tipos de juegos representan la acción del estudiante sobre el proceso relacionado con la actividad lúdica, pues fomentan la puesta a prueba de las capacidades motrices desde una perspectiva dinamizadora.

Aplicación de actividades relacionadas con juegos activos

La aplicación de juegos activos ayuda a desarrollar las capacidades físicas, las habilidades y destrezas básicas, a medida que genera aprendizajes significativos (Matos, 2002). En este sentido, el autor menciona algunas actividades con el fin de desarrollar un proceso lógico para el desarrollo de juegos activos:

- Presentar los objetivos principales del juego
- Seleccionar el juego y su previo análisis
- Preparar las actividades para la realización del juego
- Adecuar el lugar para el juego.
- Estructurar o apropiarse del material para la realización del juego
- Ejecutar el juego activo con los participantes involucrados.
- Presentar inquietudes o sugerencias en relación con el desarrollo del juego.

Este tipo de juegos son positivos, dado que además de contribuir al desarrollo físico, también ayudan en otros aspectos emocionales y de personalidad tales como satisfacer necesidades de cercanía y afecto, mejorar la interacción con los demás, inculcar respeto y buen entendimiento de normas y reglas, contribuir en la toma de decisiones y enriquecer las relaciones interpersonales.

Juegos creativos

Son actividades que estimulan la imaginación y creatividad del estudiante, tratan de representar a las personas en la vida real y se pone de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos y heroicos. Además, se trabaja con materiales didácticos de forma específica y apropiada para fines establecidos en actividades manuales (Matos, 2002).

Desde esta perspectiva el juego creativo tiende a desarrollar habilidades lógicas en el estudiante como la creatividad, incidiendo al desarrollo de una actitud dinamizadora en los procesos escolares.

Aplicación de actividades relacionadas con juegos creativos

En el desarrollo de actividades relacionadas con la aplicación de juegos creativos, se propone una serie de actividades encaminadas a fortalecer sobre todo la creatividad, iniciando con la planificación de actividades a desarrollarse en el juego, apropiarse de los materiales y recursos necesarios para el desarrollo de las actividades. Además se debe realizar una explicación general de las actividades a desarrollarse durante el juego, guiar al participante en la ejecución de actividades creativas, desarrollar las actividades creativas, haciendo uso de los materiales antes adquiridos, por último se debe evaluar el proceso y el desarrollo de la efectividad de las actividades propuestas en el juego (Matos, 2002).

Juegos cooperativos y competitivos

Son aquellos juegos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores. Son una buena herramienta de comunicación, pero también sirven para ganar confianza en uno mismo. Como afirma Matos (2002) “Este tipo de actividades son de tipo grupal, se caracterizan por el grado de ayuda y colaboración entre los estudiantes, además de la competencia sana que se establece en este tipo de actividades, como un refuerzo positivo en el aprendizaje”. (p, 42)

Las actividades cooperativas suelen estar destinadas a mejorar las relaciones entre los estudiantes, el clima y el ambiente de grupo, estableciendo un contexto armónico de trabajo en conjunto.

Aplicación de actividades relacionadas con juegos cooperativos y competitivos

Los juegos cooperativos y competitivos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad (Matos, 2002). En este sentido, el autor en su concepción teórica, plantea algunas sugerencias para la aplicación de este tipo de juegos:

- Enunciado del juego dando a conocer el nombre del mismo.
- Motivación y explicación del juego
- Organización en este caso se incluye lo concerniente a la distribución de los participantes
- Entrega de los materiales necesarios para realizar el juego.
- Explicación de las reglas
- Ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los participantes hayan comprendido.
- Evaluar los resultados obtenidos en el juego, partiendo de los objetivos trazados por el profesor al inicio de la actividad.

El juego cooperativo y competitivo propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales.

Actividades utilizadas para la aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje

Fernández (2000), afirma que:

Las actividades utilizadas para la aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje, asume la postura profesional del educador quien debe preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen e interactúen, seleccionar materiales adecuados para desarrollar actividades dinámicas, respetar las preferencias e intereses de los estudiantes, y promover el desarrollo de habilidades motrices y fortalecimiento de relaciones interpersonales en los estudiantes.

Desde esta perspectiva, las acciones que promueven el uso de actividades lúdicas en los procesos escolares, deben estar secuenciadas y establecidas bajo un modelo práctico y dinámico, en donde el estudiante desarrolle habilidades motrices. Además la aplicación de estos tipos de actividades permiten al docente de Educación Básica, analizar distintas temáticas relacionadas con actividades dinámicas y creativas dentro del salón de clases, adecuando un ambiente favorable donde se fomente la interacción escolar entre los estudiantes, incentivando a la toma de una actitud positiva frente a los problemas que se desarrollen en el grupo clase.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Definición de inteligencia interpersonal

De acuerdo a Vila (2002), la inteligencia interpersonal “Es la habilidad para establecer contacto con otras personas, relacionarse, e interactuar con ellas, comprendiendo sentimientos, pensamientos e interpretar la conducta de los demás, captar estados de ánimo, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar. (p, 33)

Jenichen (2002), por su parte define a la inteligencia interpersonal como “Una sensibilidad especial para comprender sentimientos, pensamientos e interpretar la conducta de los demás, captar estados de ánimo, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar”. (p, 64)

De acuerdo a estas afirmaciones, la inteligencia interpersonal se resume como la capacidad para asumir diversos roles dentro de un grupo, con curiosidad e interés por distintos estilos de vida, interpretando adecuadamente los aspectos sociales. Esta inteligencia además, sirve para mejorar la interrelación entre las personas facilitando el desarrollo de habilidades para mejorar ambientes sociales y educativos.

Fundamento didáctico sobre la inteligencia interpersonal

El fundamento didáctico de la inteligencia interpersonal sustenta que todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de siete modos diferentes. Según el análisis de las siete inteligencias todas las personas son capaces de conocer el mundo a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión del mismo individuo (Gardner, 1999).

Las relaciones interpersonales en un salón de clase se desarrollan a medida en que las diferencias entre estudiante y docentes sean aprovechadas de tal forma que permitan establecer un vínculo armónico para el fomento de la cooperación y la objetividad (Poveda, 2007).

De esta manera, las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes modos, estas diferencias desafían al sistema educativo que supone que todo el mundo puede aprender las mismas materias del mismo modo y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba el aprendizaje de los estudiantes.

Características de la inteligencia interpersonal

Cooperativa y objetiva

Sobre las características de la inteligencia interpersonal, Poveda (2007), afirma que:

La inteligencia interpersonal se caracteriza por ser cooperativa, pues desarrolla un campo de ayuda mutua entre los estudiantes, utiliza la energía mental para crear buenos deseos y sentimientos puros hacia los demás y hacia las actividades escolares, tal generosidad le hace al estudiante digno de recibir la cooperación de todos; y objetiva, en donde el estudiante puede tomar decisiones más eficientes, mejorar sus relaciones familiares, escolares, y pueda ser apreciado, generando en su alrededor un sentido real de paz y de justicia (p, 50).

El desarrollo de relaciones interpersonales en educación básica, debe generar la creación de espacios de cooperación y de actitud objetiva, en donde el estudiante pueda

fortalecer su aprendizaje, al mismo tiempo que establece valores como el compañerismo y la solidaridad.

Elementos de la inteligencia interpersonal

Los elementos fundamentales en el desarrollo de la inteligencia interpersonal, inmersas en los campos educativos, se relacionan con expresiones faciales, que a través de la cara, y más concretamente de los gestos que se realiza con ella, se trasmite una gran información; la voz, factor que relaciona el sentimiento y la expresión eso es, lo que se siente y se vocaliza; las posturas, que es el modo en que se mantiene el cuerpo cuando se encuentra de pie, caminando, sentado o acostado; los gestos, se analizan los movimientos de la cara, las manos, los brazos y las piernas, la cabeza y el cuerpo en su conjunto; y los gestos, que transmiten información acerca del estado de ánimo o expresan una valoración sobre algo o acerca de alguien (Zaruma, 2013).

De acuerdo a esta perspectiva, los elementos de la inteligencia interpersonal evidencian el estado anímico de la persona, la situación social en la que se encuentre, y las situaciones reales de expresar lo que siente, los mismos que contribuyen a que el estudiante se desenvuelva en un ambiente favorable, es decir, manifestar sus sensaciones, sentimientos y emociones, tomando en consideración aspectos sociales y escolares.

Formas de desarrollo de la inteligencia interpersonal

Clima escolar

Para Duarte (2003), el clima o ambiente como forma de desarrollo de la inteligencia interpersonal:

Constituye un espacio en movimiento, una construcción diaria, que no se limita a las relaciones interpersonales básicas entre estudiantes y docentes para la implementación del currículo, por el contrario, se instaura en la diversidad de dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias educativas y socioafectivas para cada uno de los participantes (p, 29).

Un clima escolar positivo entre docentes y estudiantes permite el fortalecimiento del aprendizaje generando una sensación de bienestar general, posibilitando el desarrollo de relaciones interescolares en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Comunicación

Para Fonseca (2011), “Una buena comunicación permite informar y comprender aspectos académicos, sociales y políticos, entre otros, estableciendo valores interdisciplinarios entre el emisor (docente) y el receptor (estudiante). (p. 47).

La comunicación como forma de desarrollo de la inteligencia interpersonal, surge, entonces, como un proceso sistémico que permite la interacción entre dos o más personas mediante un mismo código. Este proceso se caracteriza por interrelacionar, vivencias, experiencias, creencias, entre otras cosas, esto permite un mayor dinamismo en el acto comunicativo.

A modo de conclusión la información que se expone, sobre la inteligencia interpersonal, permite al docente evidenciar una gama de temáticas relacionadas con el desarrollo de relaciones sociales y escolares en los procesos educativos de las instituciones de Educación General Básica, la misma que permite identificar definiciones, características elementos y formas de desarrollo de la inteligencia interpersonal, contenidos teóricos necesarios para fomentar un ambiente favorable entre los estudiantes.

El diagnóstico educativo

Definición

Martínez (2010), menciona que el diagnóstico educativo “Es un proceso para conocer las características y condiciones en las que se encuentra un grupo, un lugar o algún aspecto relacionado con la realización o logro, por lo que brinda conocimientos específicos para la toma de decisiones. (p, 35).

En definitiva el diagnóstico es la aproximación satisfactoria sobre los posibles problemas existentes en un entorno social, económico y educativo, validado por información empírica.

Etapas del diagnóstico educativo

Los pasos o fases que debe seguir un investigador para diagnosticar un problema incidente en un lugar específico inician con la planificación, en esta etapa se realiza un análisis de la práctica educativa, obteniendo la ubicación de indicadores, seleccionando una problemática, definición del problema, y determinando los objetivos que se plantearan para el proceso investigativo; posterior se establece la recogida de datos, en donde se seleccionan, elaboran y construyen los instrumentos que servirán para la obtención de resultados iniciales sobre el problema o problemática detectada; seguido del procesamiento de datos, aquí el investigador revela los datos obtenidos con la aplicación de los instrumentos del diagnóstico que permitirán observar detalladamente los obstáculos que intervienen en el proceso investigativo; culminando con la determinación de conclusiones y toma de decisiones: donde deben indicarse las respuestas a las preguntas manejadas durante todo el proceso de la investigación, así como los comentarios en torno a cada una de las conclusiones obtenidas (Dueñas, 2011).

El planteamiento de todo esto proceso permite diseñar y ejecutar un trabajo sistemático lógico y ordenado, basado en el descubrimiento de dificultades en el contexto de la investigación, estableciendo conclusiones preliminares para resolver la problemática evidenciada.

El taller pedagógico como estrategia de intervención en la Educación General Básica

Definición de taller pedagógico

Betancourt (2011), define el taller pedagógico como

Un modo de organizar la actividad que favorece la iniciativa de los participantes para buscar soluciones a los interrogantes planteados en los aprendizajes propuestos, estimulando el desarrollo de su creatividad. Es un modo de organizar la actividad que

propicia la aplicación de los conocimientos ya adquiridos con anterioridad a situaciones nuevas de aprendizaje (p, 92).

El taller pedagógico requiere de un espacio que permita la movilidad de los participantes para que puedan trabajar con facilidad, y donde los recursos de uso común estén bien organizados. Requiere de una distribución de tiempos que evite sesiones demasiado cortas que apenas den la oportunidad de desplegar y recoger el material necesario para su uso.

Estructura de un taller pedagógico

La estructura de un taller pedagógico depende en gran medida del lugar de aplicación puesto que las actividades varían. (Betancourt, 2011). De acuerdo a este planteamiento teórico, el autor citado presenta de manera sistemática la estructura de un taller pedagógico de la siguiente manera:

- **Presentación del tema u objeto de estudio:** presenta una metodología que permite desarrollar capacidades y habilidades lingüísticas, destrezas cognoscitivas, practicar valores humanos, a través de actividades cortas e intensivas que logren la cooperación, conocimiento y experiencia en un grupo pequeño de personas.
- **Datos informativos:** aquí se presenta información específica sobre el nombre del taller y del facilitador, los beneficiarios, el grado de educación básica, la fecha de inicio, y la fecha de finalización.
- **Objetivo:** es importante tener claros los objetivos que se busca alcanzar con el taller, por un lado para poder ver qué cosas pueden lograrse con el taller y que cuales no; y por otro para poder luego hacer una adecuada evaluación, valorando el taller en el marco de la totalidad del proceso.
- **Actividades a desarrollarse durante el proceso del taller:** En función de los objetivos que se persigan con el taller, las actividades que se quieran trabajar en él y las características de los participantes, se analizará la estrategia del abordaje de los contenidos, la secuencia lógica de su tratamiento, los tiempos a dedicar a cada tema, y las técnicas específicas que se utilizarán (dinámicas de caldeamiento y presentación,

técnicas dramáticas, técnicas participativas para la evaluación o el diagnóstico, etcétera).

- **Metodología utilizada:** el taller puede también ser una metodología a utilizar como parte de una estrategia de sistematización de una experiencia, en tanto permite analizar elementos del proceso de desarrollo de dicha experiencia, en función de determinados ejes de análisis, procurando reconstruir, de-construir y reflexionar críticamente sobre el proceso realizado, con el fin de objetivar aprendizajes colectivos.
- **Recursos:** son los que se incluye en la actividad planificada: desde el salón, hasta los materiales de trabajo gráfico u otros.
- **Descripción de los resultados de aprendizaje:** se realiza una interpretación de lo sucedido-producido durante el taller. Esta interpretación es realizada de acuerdo al tema de trabajo y los objetivos con que se desarrolló en el taller.
- **Conclusiones:** de la descripción de resultados, se interpretan las conclusiones objetivamente de los producidos-creados por el grupo.
- **Recomendaciones;** Luego de la discusión, y a partir de ella, se realiza la síntesis de lo trabajado y producido por el grupo
- **Bibliografía:** fuentes de consulta sobre los talleres.

La estructura del taller pedagógico resulta un proceso didáctico y creativo, pues la estructura presentada anteriormente no es definitiva, en ocasiones estos elementos pueden variar de acuerdo al grupo humano con el cual se trabajará, por ende, se propondrán las actividades más significativas beneficiosas.

Etapas del taller pedagógico

Las etapas del taller pedagógico son los diferentes pasos que debe seguir un investigador, con la finalidad de llevar un proceso sistemático y ordenado de las actividades a ser desarrolladas en el taller (Cano, 2012).

Planificación

Refiere a la programación de actividades que se realizarán durante el taller, constituidas por actividades iniciales, de desarrollo y finales permitiendo adecuar el tiempo y recursos necesarios para ejecutar el taller pedagógico (Cano, 2012).

En esta etapa, las actividades deben ser analizadas de manera didáctica, pues en la planificación se propone un proceso lógico que debe ser ejecutado en su totalidad, para que el aprendizaje sea significativo.

Ejecución

Se procede al desarrollo con flexibilidad y creatividad de las tareas planificadas, con la participación de los integrantes que conforman el taller pedagógico haciendo uso de los recursos necesarios para ejecutar las actividades diseñadas (Cano, 2012).

En este sentido, la ejecución de las actividades de un taller pedagógico, se debe desarrollarse tomando como base la planificación antes estructurada, involucrando al grupo a participar de manera espontánea y creativa, tomando nota de todos los aciertos y desaciertos de los participantes.

Cierre

El cierre es un momento necesario en el proceso del taller, pues se debe realizar una finalización con todas las expectativas y sugerencias de los participantes, en donde se evidencia un resultado preliminar de lo ejecutado en el taller pedagógico (Cano, 2012).

En el cierre del taller pedagógico, además se evalúa la participación y creatividad del estudiante frente al desarrollo de las actividades propuestas en el taller, observando si existió un problema o una complicación durante el proceso.

Aplicación de alternativas

El proceso ordenado para aplicar las actividades diseñadas en un taller pedagógico, deben guiar al facilitador hacia un objetivo específico, en donde se involucren de manera colectiva todos los integrantes del taller. (Maya, 2007). De acuerdo al autor citado, existen tres etapas para la ejecución del taller pedagógico, las mismas que se detallan a continuación:

Inicio

Se realizan las siguientes actividades:

- Se realiza una introducción con todas las ideas principales para el desarrollo del taller pedagógico.
- Se indica el objetivo del taller educativo.

Desarrollo

En esta etapa, se realiza lo siguiente:

- Presentación del investigador
- Acuerdos y compromisos sobre las actividades a desarrollarse en el taller
- Explicación teórica sobre las variables de estudio
- Presentación de actividades a desarrollarse en el taller
- Explicación de actividades
- Entrega del material didáctico para la realización de actividades
- Desarrollo de actividades
- Socialización de trabajos realizados

Cierre

Para comprobar los aprendizajes logrados con el desarrollo de las actividades realizada, el autor menciona:

- Resumir la sesión y pedir retroalimentación: es importante hacer un resumen breve para que realmente se haga un aprendizaje significativo y la retroalimentación sea valedera.
- Recoger todas las opiniones o dudas de los estudiantes sobre el desarrollo de la actividad presentada.
- Extraer conclusiones por cada actividad desarrollada en el taller.
- Plantear recomendaciones para mejorar el aprendizaje alcanzado.

Las etapas del taller pedagógico deben ser consideradas como un formato muy común en la educación, útiles para la transmisión de información y la adquisición de capacidades. Cuando un taller se origina es para lograr que un grupo pequeño de personas mejore su formación, obtenga conocimientos y aprenda a aplicarlos por medio de las actividades propuestas en el mismo.

Evaluación del taller pedagógico

Definición de evaluación

Se define a la evaluación como el proceso sistemático de recolección y análisis de información, destinada a describir la realidad y emitir juicios de valor como base para la toma de decisiones (Cortijo, 2010).

Se puede definir a la evaluación como una actividad sistemática y continua, integrada dentro del proceso educativo, que tiene por objeto proporcionar la máxima información para mejorar este proceso, reajustando sus métodos y recursos, y facilitando la ayuda y orientación a los estudiantes (Cevallos, 2009).

Referente a lo citado, se habla de evaluación en todos los campos de actividad educativa, pero el objeto de interés del proceso evaluativo se basa en valorar todos los procesos de enseñanza aprendizaje, y, por lo tanto, la calidad del sistema educativo.

Objeto de la evaluación

La propuesta de evaluación analiza la acción mediadora del docente en los procesos de enseñanza aprendizaje, pues la evaluación es formativa, es decir, está al servicio de los estudiantes. El objeto de la evaluación de un taller educativo responde a valorizar la planificación de sus procesos, las estrategias y recursos didácticos aplicados, indicadores de estudio, objetivos específicos y la metodología aplicada en los estudiantes (Cevallos, 2009).

El objeto de evaluación refleja un proceso sistemático y lógico de valorar los aprendizajes significativos en los estudiantes, mediante la aplicación de instrumentos y estrategias evaluativas que evidencien el logro de objetivos.

Objetivos de la evaluación

Cevallos (2009), señala que

La evaluación de los resultados de un taller pedagógico permiten valorar las conductas del estudiante durante los procesos para descubrir como alcanza progresivamente los objetivos propuestos, integrar, en uno solo, los diferentes juicios de valor emitidos por los estudiantes mediante una plenaria, hacer una recapitulación de las actividades desarrolladas sobre lo que se ha trabajado en el desarrollo del taller educativo, certificar que todos los estudiantes hayan alcanzado los objetivos propuestos en el taller pedagógico (p, 52).

El objetivo principal del taller pedagógico radica en el planteamiento de una metodología que permita el desarrollo de capacidades y habilidades lingüísticas, destrezas cognoscitivas, practicar valores humanos, a través de actividades cortas e intensivas que logren la cooperación, conocimiento y experiencia en un grupo pequeño de personas.

Metodología de evaluación

Un método de evaluación está caracterizado por un conjunto de etapas que buscan la concreción y consolidación del aprendizaje, lo que garantiza una mejor calidad en la enseñanza (Cevallos, 2009). Desde esta perspectiva teórica, el autor referenciado indica las etapas que se realizan para obtener un resultado pertinente sobre los resultados del taller educativo aplicado como propuesta:

- Evaluar los objetivos de los talleres aplicados
- Determinar la finalidad para que se evaluará
- Definir los criterios con los que se juzgarán los resultados
- Registrar y analizar la información de los talleres aplicados
- Presentar la información obtenida de los talleres aplicados
- Plantear conclusiones y recomendaciones preliminares

En este sentido, la metodología de un taller pedagógico genera una serie de pasos y procedimientos que permiten al facilitador la preparación y la realización de las actividades que se llevaran a cabo en los talleres, observando la dinámica del grupo y creando una atmósfera propicia para el adecuado manejo del taller.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para el proceso del trabajo de investigación se utilizaron los siguientes materiales:

- Materiales de escritorio
- Equipo de computación
- Internet
- Bibliografía
- Materiales de impresiones
- Anillados
- Empastado
- Cámara fotográfica

Metodología

Tipo de estudio

El proceso metodológico del trabajo investigativo fue de diseño cuasi experimental, pues se fortaleció la inteligencia interpersonal mediante una serie de actividades lúdicas que se encaminaban hacia el desarrollo de actitudes positivas, lo que permitió adecuar nuevos ambientes dinámicos y activos en donde el estudiante del séptimo grado de Educación General Básica y docente responsable del grado interactuaron adecuadamente.

En este mismo sentido la investigación se desarrolló bajo el diseño de una investigación transversal, pues se efectuó en un tiempo determinado, específicamente en el periodo académico 2014-2015, en el primer quimestre educativo de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, conjuntamente con los y las estudiantes y docente del séptimo grado de Educación General Básica; de campo, ya que se aplicó en la Escuela de Educación General Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo y explicativa, donde se realizó un análisis y descripción teórica de los procesos y desarrollos de las variables de estudio, interpretando las perspectivas y concepciones de autores, desde una lógica conceptual y objetiva.

Métodos

Inductivo

Este método sirvió como base para analizar las dos variables con sus respectivos indicadores a partir de la consulta bibliográfica y de internet, permitió analizar el tipo de instrumento que se utilizó para diagnosticar el estado actual de las variables, identificar las actividades que serían estructuras en el diseño de la alternativa y analizar los resultados del desarrollo del taller culminando con la comparación de los resultados del pretest y postest.

Deductivo

El método deductivo sirvió para establecer las conclusiones de la interpretación de resultados del diagnóstico aplicados, permitió evaluar la aplicación de la alternativa, y establecer conclusiones y recomendaciones sobre el desarrollo de la investigación aplicada.

Técnicas e instrumentos

Fichaje

La técnica de fichaje, a través del instrumento de la ficha bibliográfica, permitió recabar información de los fundamentos teóricos, que sirvieron para estructurar el marco teórico de la investigación, para lo cual se estableció primeramente la consulta bibliográfica y de internet sobre información general de las variables de acuerdo a los indicadores, posterior a esto, se seleccionó la información específica que formó parte de la fundamentación teórica, se describió la información teórica mediante fichas nemotécnicas y de estudio, finalmente se procedió a diseñar el marco teórico de acuerdo a la información seleccionada.

Encuesta

Mediante esta técnica y aplicando un cuestionario se verificó la realidad temática de las variables de estudio, obteniendo datos preliminares, los mismos que sirvieron como base para diseñar las actividades del taller pedagógico.

Población

La población con la que se trabajó durante el desarrollo de la investigación estuvo conformada por los 18 estudiantes y el docente del séptimo grado de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

POBLACIÓN	
Docentes	1
Estudiantes	18
Total	19

Fuente Dirección de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.
Investigadora Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Procedimientos

Procedimientos para la fundamentación teórica

Se procedió a la búsqueda de información teórica (libros, pdf, bibliotecas virtuales)

Se seleccionó la información relevante para la construcción del marco teórico.

Se diseñó de fichas nemotécnicas y bibliográficas

Se redactó la fundamentación teórica

Procedimientos para el diagnóstico

Se planificó el diagnóstico

Se hizo una revisión de los anexos de investigación

Se aplicó el instrumento del cuestionario al docente y estudiantes

Se tabuló la información obtenida

Se formuló las conclusiones del diagnóstico, tomando en cuenta los datos más significativos encontrados con la aplicación de los instrumentos.

Procedimientos para el diseño del taller

Se procedió al análisis de las conclusiones del diagnóstico

Se determinó la alternativa que permitiría dar respuesta a las conclusiones del diagnóstico

Se estableció la planificación del taller

Procedimientos para la aplicación del taller

Se ejecutó las actividades iniciales del taller (dinámica).

Se aplicó el pre test

Se ejecutó las actividades del taller, para esto se hará uso de las principales actividades lúdicas ya sean juegos de actitudes, creativos, pasivos, activos, juegos cooperativos y competitivos.

Se ejecutó las actividades finales del taller, para esto se realizó una socialización de los resultados del taller.

Se ejecutó el post test

Procedimientos para la evaluación del taller

Se realizó una valoración entre los resultados significativos alcanzados con la aplicación del taller pedagógico haciendo una comparación entre los datos obtenidos con la aplicación del diagnóstico y el post test.

Se concluyó con la afirmación sobre la efectividad de la alternativa propuesta basada en actividades lúdicas para el fortalecimiento en la inteligencia interpersonal.

f. RESULTADOS

Resultados de la encuesta aplicada al docente de séptimo grado de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

1. La actividad lúdica se caracteriza por ser:

Tabla N°1

DOCENTE		
ACEPCIONES	f	%
Motivadora	1	100
Cansada	-	-
Socializadora	-	-
Integradora	-	-
Total	1	100

Fuente Cuestionario aplicado al docente de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

Las características de las actividades lúdicas en los procesos de integración escolar deben ser motivadoras, integradoras y socializadoras, pues permiten al estudiante adquirir hábitos de decisión, generalizadas en el orden práctico, mejorando sus relaciones interpersonales. (Muños, 2009).

En este sentido, los datos observados en la tabla indican que el docente de séptimo grado no identifica plenamente las características de las actividades lúdicas, señalando que estas se caracterizan por ser motivadoras, descartando la idea que la actividad lúdica pueda ser integradora y socializadora, incidiendo en el aspecto socioeducativo del estudiante.

De acuerdo al fundamento teórico y a lo evidenciando en los resultados del diagnóstico, se afirma que el docente investigado no tiene claramente definidas las características básicas de las actividades lúdicas, lo que conlleva a que no las aplique en el desarrollo de sus clases, esto conlleva a que el estudiante no tenga una buena integración con sus compañeros, pues estas características lúdicas permiten aceptar las opiniones, diferencias y actitudes del grupo clase.

2. Del siguiente listado, indique los tipos de juegos que aplica en el aula:

Tabla N° 2

DOCENTE		
ACEPCIONES	f	%
Actitudinales	-	-
Creativos	-	-
Concretos	-	-
Pasivos	-	-
Activos	1	100
Cooperativos y competitivos	-	-
TOTAL	1	100

Fuente Cuestionario aplicado al docente de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

Los principales juegos lúdicos que el docente puede aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje son los de tipo actitudinal, creativos, activos, pasivos, cooperativos y competitivos, lo que conlleva a que las clases sean más amenas, potenciando el juego lúdico como medio didáctico para alcanzar logros significativos, induciendo al estudiante en procesos de integración social a medida que va desarrollando sus aprendizajes (Matos, 2012).

En este sentido, se puede observar en los datos de la tabla que el docente no identifica claramente los principales juegos lúdicos, aplicando solamente juegos activos, con la única finalidad de cubrir un tiempo libre en salón de clase, lo que induce al estudiante a no integrarse en los procesos de enseñanza aprendizaje, dejando de lado la utilización de los juegos actitudinales, creativos, pasivos, cooperativos y competitivos, los mismos que permiten generar relaciones armónicas y sociales entre los estudiantes.

De acuerdo a lo expuesto, se puede afirmar que el docente desarrolla sus clases sin la utilización de los tipos de juegos lúdicos, dichos juegos propician un aprendizaje significativo y garantizan las buenas relaciones interpersonales entre docente-estudiante, y entre los estudiantes.

3. Cuando aplica actividades lúdicas en el aula de clase, el estudiante puede:

Tabla N° 3

ACEPCIONES	DOCENTE	
	f	%
Desarrollar la imaginación	-	-
Manipular material concreto	-	-
Seguir instrucciones lógicas	-	-
Desarrollar la pasividad	-	-
Desarrollar la creatividad	-	-
Cooperar con sus compañeros	-	-
Fortalecer sus capacidades motrices	1	100
TOTAL	1	100

Fuente Cuestionario aplicado al docente de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

La aplicación de actividades lúdicas dentro del salón de clase desarrollan habilidades de tipo social, con la relación armónica entre estudiantes, y de tipo educativo, en el ejercicio práctico de desarrollar la creatividad, la imaginación, y el dinamismo, con el fin de propiciar un ambiente integrador donde se desarrollen aprendizajes significativos. (García y Andreu, 2003).

De acuerdo al fundamento teórico, y observando los datos de la tabla, se evidencia que el docente de séptimo grado no identifica de manera concreta las habilidades que se pueden desarrollar mediante la aplicación de actividades lúdicas, lo cual repercute en la interacción educativa y social de sus estudiantes, y en gran parte del aprendizaje significativo que generan estas habilidades en procesos escolares.

En este sentido, se puede indicar que en la educación actual, el docente debe establecer la interacción armónica y educativa de los estudiantes, esto se conceptualiza en la aplicación de nuevas formas de aprendizaje, como lo son las actividades lúdicas, las cuales permiten generar actitudes y habilidades sociales, dinámicas, y creativas.

4. Para la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje usted:

Tabla N° 4

DOCENTE		
ACEPCIONES	f	%
Establecer un ambiente adecuado	-	-
Trabaja ejercicios del texto	-	-
Selecciona el material adecuado	-	-
Trabaja individualmente	-	-
Respeto las preferencias del estudiante	-	-
Valora la participación individual	1	100
Valora la participación grupal		
TOTAL	1	100

Fuente Cuestionario aplicado al docente de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

Las actividades utilizadas para la aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje, asume la postura profesional del educador quien debe preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen e interactúen de manera individual o grupal, además debe seleccionar materiales adecuados para desarrollar actividades dinámicas, respetando las preferencia e intereses de los estudiantes, a medida que desarrollan habilidades motrices y fortalecen sus relaciones interpersonales (Fernández, 2000).

En base al planteamiento anterior, se puede observar en los datos de la tabla que el docente de séptimo grado en el desarrollo de sus clases, enfatiza la importancia del trabajo individualizado como actividad para trabajar actividades lúdicas, indicando que cada estudiante trabaja y participa de manera particular, desvinculando la aplicación con materiales adecuados, relacionados con los intereses de los estudiantes, lo que conlleva a generar un ambiente caracterizado por el egocentrismo producido por el trabajo individualizado.

Lo antes planteado permite deducir que el estudiante desarrolla una actitud individualizada al momento de trabajar con actividades lúdicas, desfavoreciendo la integración del grupo clase, incidiendo en el desarrollo de aprendizajes significativos, que le permitan trabajar de manera activa, permanente y sobre todo de manera grupal.

5. La inteligencia interpersonal se caracteriza por ser:

Tabla N° 5

DOCENTE		
ACEPCIONES	f	%
Cooperativa	1	100
Individualista	-	-
Aburrido	-	-
Objetivo	-	-
TOTAL	1	100

Fuente Cuestionario aplicado al docente de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

La inteligencia interpersonal se caracterizan en gran parte por ser cooperativa, como medio para incentivar y dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje, además es objetiva, pues permite obtener un propósito relacionado con fines de relación social y de integración escolar (Poveda, 2007).

En base al planteamiento anterior, se puede observar en los datos de la tabla que el docente de séptimo grado no identifica claramente las características básicas de la inteligencia interpersonal, afirmando que el desarrollo de las relaciones sociales entre los estudiantes se caracteriza por ser únicamente cooperativa, en donde intervienen las habilidades del estudiante para desarrollar actitudes positivas, dejando de lado la objetividad, la misma que promueve la acción conjunta del estudiante en los procesos de enseñanza aprendizaje.

En este sentido, se puede afirmar que el docente debe generar en el estudiante una mentalidad socializadora y cooperativa, tomando en cuenta objetivos y metas propuestas, que en definitiva, guíen y viabilicen el trabajo conjunto en clase, proporcionando al estudiante nuevas formas de aprender.

6. La buena interrelación entre sus estudiantes favorece a:

Tabla N° 6

ACEPCIONES	DOCENTE	
	f	%
Desarrollar un campo de ayuda mutua	-	-
Crear buenos sentimientos	-	-
Elegir decisiones correctas	-	-
Mejorar las relaciones familiares	-	-
Mejorar las relaciones escolares	1	100
Utilizar material concreto	-	-
Plantear actividades extraclase	-	-
TOTAL	1	100

Fuente Cuestionario aplicado al docente de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

La aplicación de la inteligencia interpersonal en el proceso de enseñanza aprendizaje desarrolla un campo de ayuda mutua, mejora las relaciones escolares y familiares, creando un buen ambiente escolar activo, en donde el estudiante pone de manifiesto sus relaciones interpersonales, vinculándolo activamente en el desarrollo de la clase.(Vila, 2002).

En este sentido, los datos de la tabla reflejan que el docente no tiene conocimiento sobre la importancia de la inteligencia interpersonal en procesos educativos, pues únicamente indica que ayuda a mejorar las relaciones escolares, dejando de lado la importancia que tiene esta inteligencia en el reconocimiento de emociones, sentimientos e ideas, y al establecimiento de buenas relaciones en el grupo clase.

En base a los planteamientos anteriores, se puede deducir que el docente debe establecer un vínculo armónico que relacione el buen comportamiento y formación ética del estudiante, garantizando el pleno uso de la inteligencia interpersonal como medio para potenciar actitudes positivas en el grupo clase.

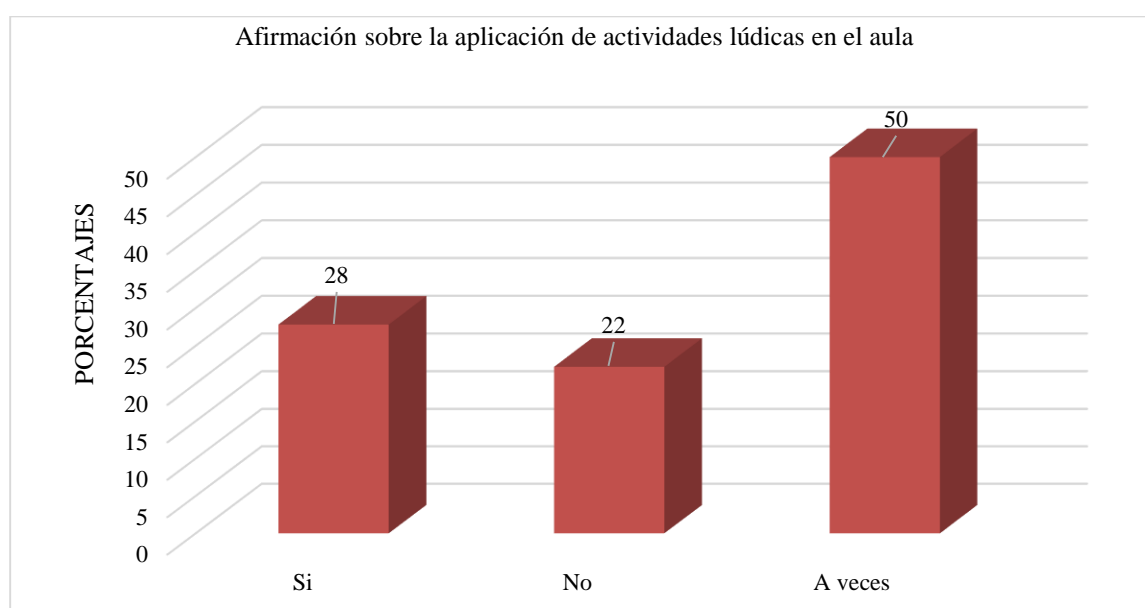
Resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes del séptimo grado de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo

1. ¿Tu profesor trabaja con actividades lúdicas?

Tabla N°7

ESTUDIANTES		
ACEPCIONES	f	%
Si	5	28
No	4	22
A veces	9	50
TOTAL	18	100

Gráfica N°1



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.
Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

Las actividades lúdicas en el aula de clase deben ser un referente dinámico en donde el docente ponga de manifiesto sus conocimientos teóricos relacionados con este tema de estudio, involucrando al estudiante de manera activa en los procesos de integración escolar y de enseñanza aprendizaje. (Astudillo, 2012).

En este sentido, se puede observar en los datos de la tabla y gráfico, que los estudiantes en su gran mayoría señalan que su docente en ocasiones suele aplicar actividades lúdicas en

el desarrollo de las clases, lo que genera que el estudiante no sea participativo, dinámico, y sobre todo, no establezca relaciones interpersonales con sus compañeros.

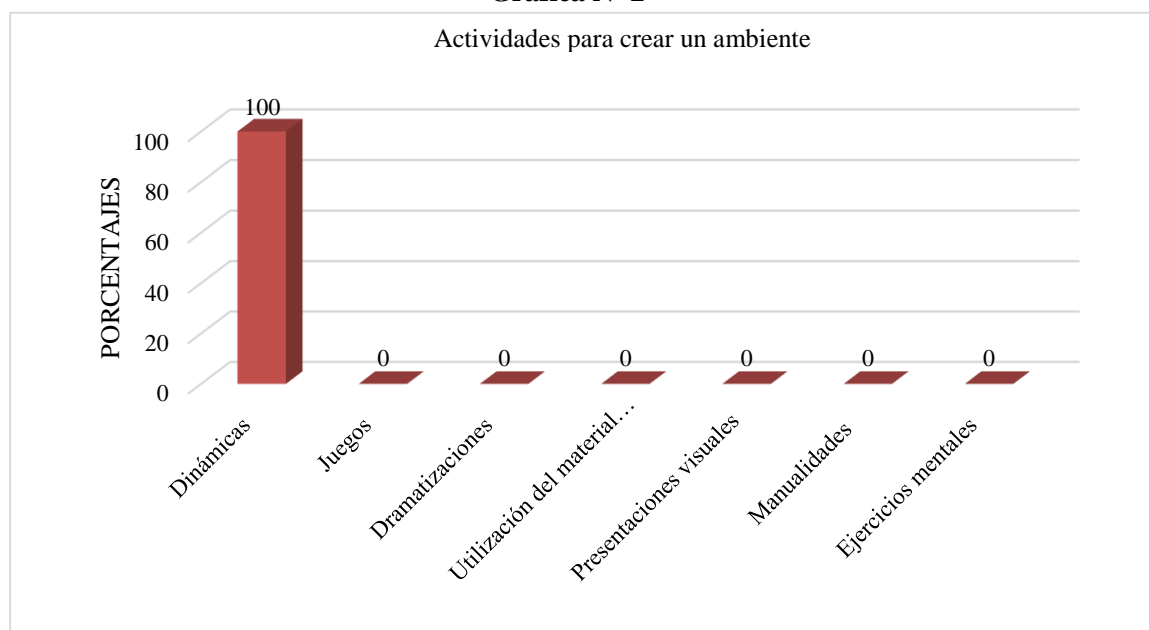
De acuerdo a los planteamientos anteriores, se puede deducir que el grado investigado no ha estado involucrado en el desarrollo de actividades lúdicas, por ende, el estudiante no tiene oportunidad de interactuar y mejorar sus relaciones educativas, esto conlleva a que el docente proponga acciones dinamizadoras que promuevan un aprendizaje significativo y buenas relaciones interescolares.

2. Del siguiente listado, señale las actividades que tu docente realiza en clase para desarrollar un ambiente activo:

Tabla N° 8

ESTUDIANTES		
ACEPCIONES	f	%
Dinámicas	18	100
Juegos	-	-
Dramatizaciones	-	-
Utilización del material concreto	-	-
Presentaciones visuales	-	-
Manualidades	-	-
Ejercicios mentales	-	-
Total	18	100

Grafica N° 2



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

El desarrollo de un ambiente activo en los procesos de enseñanza aprendizaje se debe realizar mediante una serie de actividades dinámicas, en donde el estudiante desarrolle habilidades y destrezas creativas y lúdicas, a través de juegos, dinámicas y materiales concretos, ejercicios lógicos, generando un trabajo dinámico y participativo. (Triviño, 2012).

En este sentido, los datos de la tabla y gráfico evidencian claramente que el docente de séptimo grado, desarrolla un ambiente activo con sus estudiantes mediante la aplicación de dinámicas, dejando de lado la utilización de materiales concretos y audiovisuales, así mismo no considera en el desarrollo de sus clases la aplicación de ejercicios mentales, dramatizaciones y manualidades, que representan actividades que potencian habilidades creativas en los estudiantes.

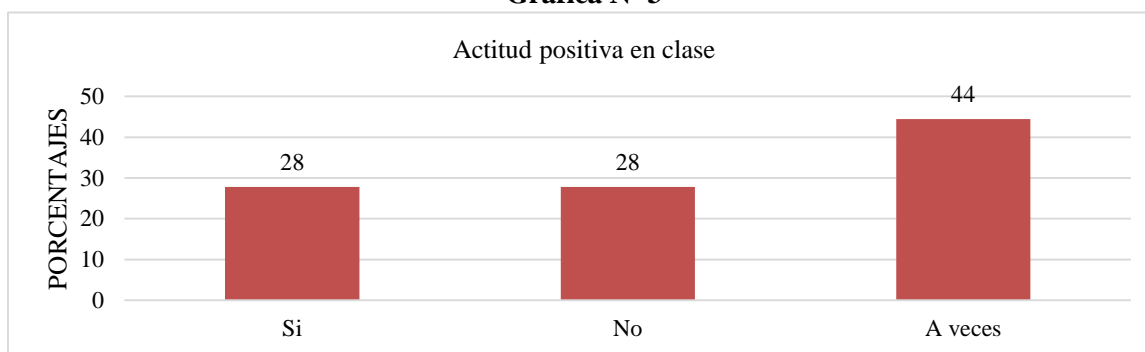
Sintetizando la información obtenida, se puede indicar que las actividades creativas, dinámicas y novedosas que proponga el docente en el salón de clase, deben estar en relación a los intereses del estudiante, involucrándolo en un ambiente activo, lleno de estrategias con actividades y acciones que permitan favorecer un desarrollo armónico en clase.

3. ¿Tiene una actitud positiva con tu profesor y compañeros?

Tabla N° 9

ACEPCIONES	ESTUDIANTE	
	f	%
Si	5	28
No	5	28
A veces	8	44
TOTAL	18	100

Grafica N° 3



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

Las relaciones interpersonales en un salón de clase se desarrollan a medida en que las diferencias entre estudiante y docentes sean aprovechadas de tal forma que permitan establecer un vínculo armónico para el fomento de la cooperación y la objetividad (Poveda, 2007).

En base a lo citado, los datos de la tabla y gráfico permiten evidenciar que la relación entre el docente y los estudiantes del séptimo grado no es favorable, de acuerdo a los estudiantes, su docente no se ha preocupado por la relación armónica y adecuada del grupo clase, relativamente ha planteado actividades tradicionales que integran procesos individualizados, potenciando diferencias negativas que inciden directamente en las relaciones interpersonales.

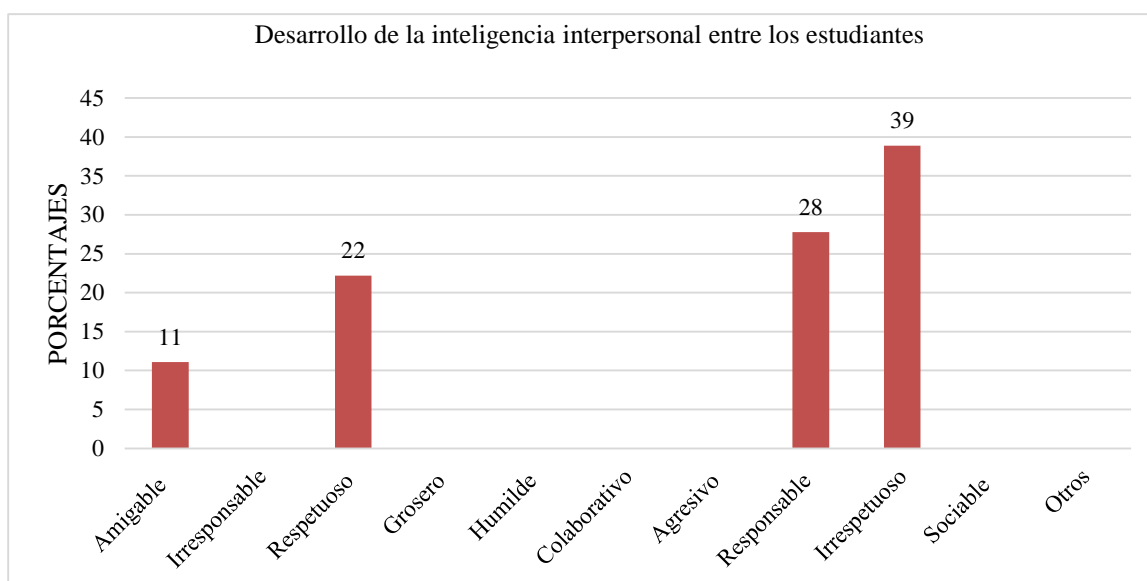
En este sentido se puede deducir que el estudiante debe desarrollar una actitud integradora y de compañerismo, en todos los procesos de enseñanza aprendizaje, valorizando la importancia de relacionarse de manera efectiva, permitiendo establecer en los procesos escolares el fortalecimiento de uniones y vínculos sociales.

4. En el aula tu forma de relacionarte con tus compañeros es:

Tabla N°10

ESTUDIANTES		
ACEPCIONES	f	%
Amigable	2	11
Irresponsable	-	-
Respetuoso	4	22
Grosero	-	-
Humilde	-	-
Colaborativo	-	-
Agresivo	-	-
Responsable	5	28
Irrespetuoso	7	39
Sociable	-	-
TOTAL	18	100

Gráfica N°4



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

El desarrollo de la inteligencia interpersonal entre los estudiantes debe generar una actitud positiva, en donde se presente una gama de valores que promuevan las buenas relaciones sociales, involucrando al estudiante en un contexto educativo armónico en donde ponga de manifiesta sus sentimientos e ideas (Vila, 2002).

En este sentido, la tabla y gráfico reflejan que la relación interpersonal entre los estudiantes de séptimo grado no es favorable, lo que genera un clima escolar inadecuado para fomentar la unión del grupo clase, disminuyendo las posibilidades de generar compañerismo.

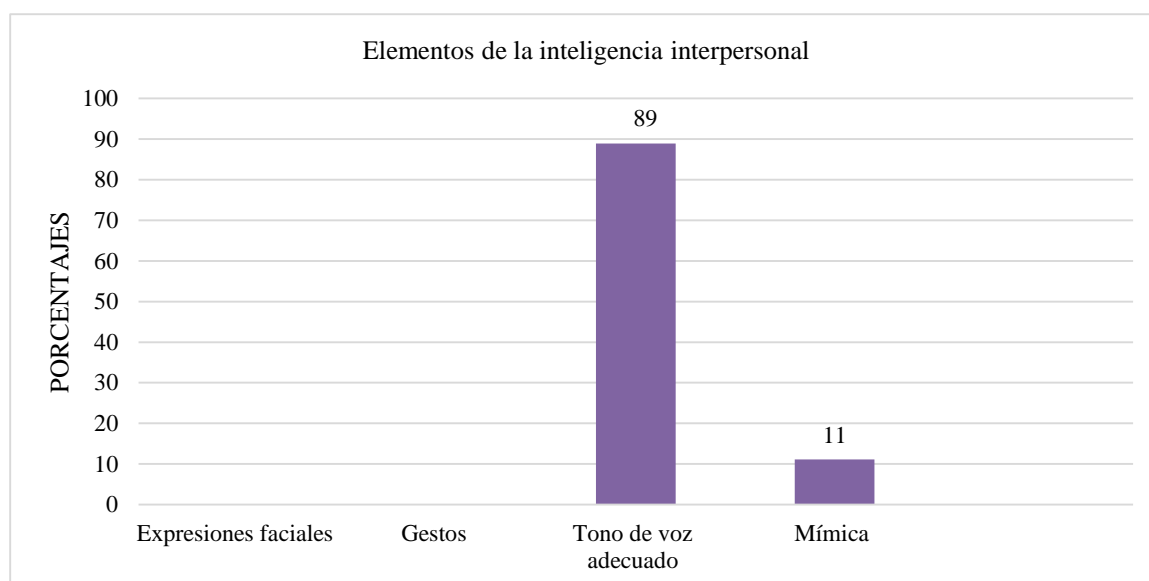
Lo antes planteado permite señalar que el docente no se ha preocupado por fomentar relaciones favorables para desarrollar la inteligencia interpersonal entre sus estudiantes, esto produce que el estudiante se sienta aludido y desmotivado. Consecuentemente, el docente debe diseñar actividades que permitan al estudiante relacionarse adecuadamente en el desarrollo de la clase.

5. ¿Qué elementos utiliza tu profesor en el desarrollo de actividades?

Tabla N° 11

ESTUDIANTES		
ACEPCIONES	F	%
Expresiones faciales	-	-
Gestos	-	-
Tono de voz adecuado	16	89
Mímica	2	11
Total	18	100

Gráfica 5



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Elaboración Verónica Tereza Quinche Bermeo.

Análisis e interpretación

Los elementos que intervienen en la inteligencia interpersonal y que permiten evidenciar las actitudes de los estudiantes y docentes son las expresiones faciales, gestos, posturas y la voz, el conjunto de estos elementos desarrollan un clima escolar dinámico y activo donde se evidencia una comunicación eficiente entre estudiantes y docentes, de manera que permitan interpretar diferentes estados de ánimo que pueden ser positivos o negativos (Zaruma, 2013).

En este sentido y dirección, los datos de la tabla y gráfico indican los estudiantes en el desarrollo de relaciones interpersonales, aplican un tono de voz adecuado con la finalidad

de interpretar de una manera adecuada los contenidos, ideas y sentimientos que pudiesen expresar mediante la utilización de este elemento, pero como se evidencia el docente no ha involucrado a sus estudiantes a descubrir las distintas formas o elementos que intervienen en la inteligencia interpersonal, importantes para el fortalecimiento de relaciones efectivas, buena comunicación y un clima escolar adecuado.

En base a lo referenciado en la teoría y de acuerdo a los resultados del diagnóstico, se afirma que el estudiante debe manifestar diferentes estilos de involucramiento interpersonal, tomando una actitud positiva frente a los distintos elementos que intervienen en los procesos de la inteligencia interpersonal, generando un clima favorable para la buena comunicación, manteniendo relaciones sociales eficientes.

Resultados sobre la efectividad de la aplicación de talleres pedagógicos

Variables/indicadores	Estudiantes			
	Pretest		Postest	
	f	%	F	%
Actividades lúdicas				
1. Aplicación de actividades lúdicas en el aula				
Si	5	28,	18	100
2. Características de las actividades lúdicas aplicadas en la integración escolar				
Motivadoras	4	22	18	100
Socializadora	-	-	15	83,3
Integradora	-	-	15	83,3
3. Aplicación de juegos lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje				
Actitudinales	-	-	15	83
Creativos	-	-	15	83
Pasivos	-	-	15	83
Activos	18	100	18	100
Cooperativos y competitivos	-	-	15	83
4. Actividades utilizadas para la aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje				
Crear un ambiente adecuado	3	17	16	89
Seleccionar el material adecuado	5	28	16	89
Respetar las preferencias del estudiante	-	-	16	89
Valorar la participación grupal	3	17	16	89
Inteligencia interpersonal				
1. Actitud positiva en clases				
Si	5	28	17	94,4
2. Desarrollo de la inteligencia interpersonal entre estudiantes				
Amigable	2	11	15	83
Respetuoso	4	22	15	83
Humilde	-	-	15	83
Colaborativo	-	-	15	83
Responsable	5	28	15	83
Sociable	-	-	15	83
3. Características de la inteligencia interpersonal				
Cooperativo	4	22	16	89
Objetivo	2	11	15	83

4. Elementos de la inteligencia interpersonal	-	-	16	89
Expresiones faciales	16	89	18	100
La voz	2	11	16	89
Las posturas	-	-	16	89
Los gestos				

Con la aplicación de dos talleres pedagógicos sobre actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los y las estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, se obtuvieron los siguientes logros:

- De un 28% de estudiantes se pasó a un 100% que reconoce la aplicación de actividades lúdicas en aula, desarrollando así en el estudiante un ambiente dinámico y activo.
- De un 22% de estudiantes se pasó a un 100% que reconocen que una de las características básicas de las actividades lúdicas es la motivadora, mientras que de un 0% de estudiantes se pasó a un 83% que lograron identificar plenamente las características de las actividades lúdicas socializadoras e integradora las mismas que intervienen en los procesos de integración escolar.
- De un 0% de estudiantes se consiguió un 83% participaron activamente en la aplicación de distintos tipos de juegos lúdicos como los son actitudinales, creativos, pasivos, cooperativos y competitivos, los mismos que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- De un total de 61% de estudiantes se pasó 89% quienes estuvieron involucrados en actividades utilizadas para la aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje desarrollando un ambiente adecuado, utilizando el material acorde a la actividad a realizar, respetar las opiniones, y contribuir a una buena relación del grupo grase a través del trabajo grupal.
- De un 28% de estudiantes se obtuvo un 94%, mantengan una actitud positiva dentro del aula de clase incentivando a si una buena integración escolar.
- De un total de 61% de estudiantes se consiguió un 83% que desarrollo de la inteligencia interpersonal a través de amabilidad, respetar la opiniones, ser humilde, colaborar en el grupo clases, responsable y ser sociable contribuyendo a mejorar las relaciones interpersonales.
- De 22% de estudiantes se pasó a un 90% que reconocen a la cooperación como una característica básica de la inteligencia interpersonal, mientras que de un 11% de estudiantes se pasó a un 83% que identifican plenamente a la objetividad como características de la inteligencia interpersonal.

- Sobre los elementos de la inteligencia interpersonal en el proceso de enseñanza aprendizaje, de 0% de estudiantes se pasó a un 89% que utilizan gestos y expresiones faciales como elementos para interactuar con sus compañeros, mientras que de un 11% de estudiantes se pasó a un 89% que aplicaron satisfactoriamente durante el desarrollo de los talleres pedagógicos las posturas como medio para expresar ideas o sentimientos.

A modo de conclusión se puede afirmar que las actividades lúdicas en Educación Básica, fortalecen las relaciones interpersonales en un grupo clase, generando de esta manera aprendizajes significativos, permitiendo al docente vincular en el desarrollo de sus clases, actividades dinámicas, creativas, y motivadoras. En este sentido, las nuevas temáticas didácticas como es el caso de las actividades lúdica, permiten adquirir actitudes positivas en un ambiente armónico y activo. Por todo lo expuesto se indica que la alternativa propuesta fue efectiva.

g. DISCUSIÓN

Objetivo General

- Aplicar actividades lúdicas que permitan fortalecer la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica de Mariana Gutiérrez de Hidalgo, cantón Catamayo, parroquia San Pedro de la Bendita. Periodo 2014- 2015.

Informante	Indicador	Indicadores en situación negativa			Indicadores en situación positiva		
		Deficiencias	Obsolescencia/causa	Necesidades	Teneres	Innovaciones	Satisfactores
Docente Estudiantes	Aplicación de actividades lúdicas en el aula	La mayoría de estudiantes mencionan que su docente no aplica actividades lúdicas en el salón de clase	El docente solo utiliza juegos activos como pasatiempo.	Estrategias docentes sobre actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje.	Estudiantes involucrados en actividades lúdicas para el fomento de relaciones interpersonales	Participación activa de los estudiantes y docente en procesos dinámicos y armónicos.	Los estudiantes aplicaron actividades lúdicas en aula, desarrollando un ambiente dinámico y activo.
	Actitud positiva en clases.	La mayoría de los estudiantes no mantenían una actitud positiva frente a sus compañeros y docente.	El docente no implementaba actividades para desarrollar un clima escolar armónico e integrador.	Implementar recursos didácticos para potenciar la armonía en el grupo clase	Estudiantes involucrados en el desarrollo de actividades de integración escolar.	Lograr la integración escolar de todos los estudiantes durante todo el desarrollo del proceso educativo.	Los estudiantes desarrollaron una actitud positiva dentro del aula de clase incentivando así una buena integración escolar.

Informante	Indicador	Indicadores en situación negativa			Indicadores en situación positiva		
		Deficiencias	Obsolescencia/causa	Necesidades	Teneres	Innovaciones	Satisfactores
Docente Estudiantes	Fortalecimiento de la inteligencia interpersonal entre estudiantes	Los estudiantes no manifestaban actitudes de compañerismo y cooperación, necesarias para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal	El docente no aplicaba actividades para desarrollar la inteligencia interpersonal, esto producía que el estudiante se senta desmotivado	Diseñar actividades que permitan al estudiante relacionarse adecuadamente en el desarrollo de la clase.	Estudiantes involucrados en un clima educativo favorable para el desarrollo de relaciones interescolares	Establecer en los procesos educativos actividades que permitan al docente diseñar y aplicar estrategias de interacción interescolar.	Los estudiantes fortalecieron su inteligencia interpersonal a través de amabilidad, respetar las opiniones, ser humilde, colaborar en el grupo clases, siendo responsable y ser sociable.
	Elementos de la inteligencia interpersonal	Los estudiantes no aplicaban los elementos de la inteligencia interpersonal	El docente solo utiliza un tono de voz como elemento básico para fomentar la inteligencia interpersonal	Actualización en actividades para el desarrollo de elementos como fundamento para mejorar la actividad escolar y así incentivar al estudiante a una integración activa en el aula.	Estudiante involucrados en actividades escolares que permitan manifestar los distintos elementos de la inteligencia interpersonal	Involucrar activamente a todos los estudiantes en procesos de integración social mediante la utilización de los elementos de la inteligencia interpersonal	Los estudiantes utilizaron gestos, expresiones faciales y posturas, elementos para interactuar con sus compañeros, para expresar ideas o sentimientos.

h. CONCLUSIONES

- Se explicó los conceptos básicos y teóricos relacionados con las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal ya que el uso de actividades lúdicas en los procesos de integración, establece acciones activas y dinamizadoras que fortalecen las relaciones interpersonales entre los estudiantes de Educación Básica.
- Se identificó los principales obstáculos que se encuentran en el contexto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela Mariana Gutiérrez de Hidalgo ya que la aplicación de actividades lúdicas en el grado investigado se establecían como pasatiempo, las mismas que no permitían generar un ambiente favorable para el desarrollo de relaciones interpersonales eficientes.
- Se elaboró una propuesta de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal la cual permitió aplicar un conjunto de actividades donde se evidenció, la interrelación y la creatividad de los estudiantes del séptimo grado de la escuela Mariana Gutiérrez de Hidalgo.
- Se aplicó la propuesta de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela Mariana Gutiérrez de Hidalgo la cual permitió generar en el estudiante del séptimo grado, una motivación por aprender y relacionarse, adecuando y estableciendo un clima escolar donde se fomentó la práctica de valores, fortaleciendo así la inteligencia interpersonal del educando.
- Se valoró la efectividad de la propuesta de actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela Mariana Gutiérrez de Hidalgo ya que se vio reflejada en la cooperación y la objetividad manifestada por los estudiantes del séptimo grado, quienes además aplicaron de manera correcta los talleres realizados, para demostrar sus ideas y sentimientos, durante lo desarrollado en los talleres pedagógicos.

i. RECOMENDACIONES

- Al docente del séptimo grado de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez, se le recomienda seleccionar y adaptar temas sobre el uso de actividades lúdicas, como medios para potenciar aprendizajes significativos en las relaciones interpersonales en sus estudiantes.
- Al docente del séptimo grado que aplique actividades lúdicas como actividades generadoras de aprendizajes, estableciendo ambientes armónicos favorables para el desarrollo de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de relaciones interpersonales.
- Se le recomienda al docente del séptimo grado establecer actividades lúdicas donde se evidencie el involucramiento primordial de los estudiantes del séptimo grado, con la finalidad de fortalecer las relaciones interpersonales.
- Se le recomienda al docente del séptimo grado, registrar el avance progresivo de sus estudiantes, con el objetivo de adaptar nuevas actividades que complementen lo planificado.
- Se recomienda al docente del séptimo grado, evaluar la efectividad de la aplicación de actividades lúdicas durante sus clases, a través de la valoración del trabajo realizado por sus estudiantes, analizando todos los aciertos y desaciertos obtenidos, esto le permitirá verificar si las actividades propuestas en clase fueron efectivas o no.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TALLERES PEDAGOGICOS

APLICACION DE LOS TALLERES SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

AUTORA

Verónica Tereza Quinche Bermeo.

DIRIGIDO A:

Estudiantes del séptimo grado

LUGAR

Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo

FECHA

Junio 2015

Taller 1: la cooperación como característica fundamental de la inteligencia interpersonal

1. Datos informativos

Duración 4 horas

Responsable Verónica Quinche

Participantes estudiantes y docente del séptimo grado de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, del cantón Catamayo, parroquia San Pedro de la Bendita.

Local: aula de séptimo grado de Educación General Básica

2. Objetivo

- Identificar la característica de la cooperación como elemento básico de la interacción entre los estudiantes dentro del aula, aplicando el juego cooperativo y competitivo para mejorar la interrelación entre los estudiantes.

3. Contenido

Mi país llamado Ecuador

- Sus regiones
- Sus ciudades y capitales
- Su cultura
- Su producción
- Sus tradiciones
- Sus platos típicos

4. Actividades

Actividades iniciales

- Presentación del investigador y de los objetivos del taller
- Canción a mi lindo Ecuador

Actividades de desarrollo

- Conformación de grupos
- Explicación de actividades para la aplicación del juego cooperativo.
- Lectura dirigida sobre el Ecuador, por parte de la facilitadora
- Identificación de las regiones naturales del Ecuador
- Identificación de ciudades del país y capitales
- Identificación de culturas de nuestro país
- Identificación de frutas que produce nuestro país
- Identificación de tradiciones típicas del Ecuador
- Identificación de platos típicos de nuestro país

Actividades finales

- Opiniones sobre la realización del taller
- Explicación dialogada para la retroalimentación de aprendizajes.

5. Recursos

- Computadora
- Hojas de papel
- Cartulinas
- Esferos
- Lápices
- Borradores
- Sacapuntas
- Marcadores
- Pista de reproducción
- Parlantes

6. Programación

Fecha	Duración	Actividades	Recursos	Evaluación
08/06/2015	10 minutos	Iniciales	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pista de reproducción • Parlantes 	Participación del estudiante
		1. Ingreso al aula de clase		
	20 minutos	2. Presentación de la investigadora con los estudiantes y por el docente		
		3. Canción a mi lindo Ecuador		
08/06/2015	10 minutos	4. Lluvia de ideas para abordar los conocimientos previos respecto al tema a tratarse.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel • Cartulinas • Esferos • Lápices • Borradores • Sacapuntas 	Participación del estudiante
	10 Minutos	Desarrollo		
	15 minutos	5. Conformación de grupos de tres estudiantes.		
	20 minutos	6. Explicar las actividades que se desarrollaran en la clase		
08/06/2015	20 minutos	7. Realizar una lectura sobre el Ecuador.		
	60 minutos	8. Cada grupo después de haber escuchado la lectura procede a identificar y escribir en una hoja, regiones naturales, ciudades y		

	capitales, culturas, frutas, platos típicos y tradiciones típicas del Ecuador.		
35 minutos	9. Socialización de los temas tratados.		
	Actividades finales	• Cuestionario	Participación del estudiante
25 minutos	10. Opinar sobre la aplicación de las actividades del taller		
08/06/2015	11. Entrega de tarjetas con preguntas relacionadas sobre el Ecuador.		
15 minutos			

7. Resultados esperados

- Fortalecer la cooperación mediante el juego cooperativo como elemento básico de la interacción entre los estudiantes dentro del aula.

8. Evaluación - retroalimentación

Cuestionario

- ¿Cómo se llama tu país?
- ¿Cuáles son las regiones naturales?
- ¿Cómo se llama tu ciudad y capital?
- ¿Cuáles son las frutas que produce Ecuador?
- ¿Cuáles son las tradiciones típicas del Ecuador?
- ¿Cuáles son los platos típicos del Ecuador?

9. Conclusiones

- La aplicación del juego cooperativo en los procesos de enseñanza aprendizaje mejora la interrelación entre estudiantes, permitiendo fortalecer la cooperación como características básica de la inteligencia interpersonal.

- La cooperación entre los estudiantes de Educación General Básica fortalece el desarrollo de relaciones favorables para generar ambientes armónicos y aprendizajes significativos.

10. Recomendaciones

- Aplicar diversos juegos cooperativos en los procesos de enseñanza aprendizaje, permitiendo establecer actividades creativas y dinámicas, necesarias para generar ambientes armónicos donde se fomente la cooperación y el compañerismo, elementos básicos de la inteligencia interpersonal.

11. Bibliografía

- Betancourt, R. (2011). *El taller como estrategia didáctica*. Bogotá: Educación, pedagogía y docencia.
- Matos, R. (2002), *Juegos como recursos pedagógicos en el Preescolar*.
- Poveda, P. (2006). *Implicaciones de aprendizaje tipo cooperativa en las relaciones interpersonales*. Argentina - Universidad de Alicante.
- Muños, J (2009). *La importancia de la socialización en la educación actual*. Granada

Taller 2: la objetividad como característica fundamental de la inteligencia interpersonal

1. Datos informativos

Duración 4 horas

Responsable Verónica Quinche

Participantes estudiantes y docente del séptimo grado de Educación General Básica, de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, del Cantón Catamayo, Parroquia San Pedro de la Bendita.

Local aula de séptimo grado de Educación General Básica

2. Objetivo

- Identificar las características de la objetividad como elemento básico de la interacción entre los estudiantes dentro del aula, aplicando el juego creativo para mejorar la interrelación entre los estudiantes, además de socializar las manualidades como desarrollo fundamental de la objetividad.

3. Contenido

La historieta

- Estructura

4. Actividades

Actividades iniciales

- Presentación del investigador y de los objetivos del taller
- Lectura sobre el día del padre

Actividades de desarrollo

- Explicación de actividades para la aplicación del juego creativo
- Elaboración de la manualidad a realizar
- Socialización de la manualidad

Actividades finales

- Opiniones sobre la realización del taller

5. Recursos

- Computadora
- Hojas de papel
- Fomix de colores
- Esferos
- Lápices
- Barritas de silicón
- Pistola de silicón
- Marcadores

6. Programación

Fecha	Duración	Actividades	Recursos	Evaluación
08/06/2015	20 minutos	Iniciales 1. Lectura sobre el día del padre	• Computadora • Pista de reproducción	Participación del estudiante
	25 minutos	2. Lluvia de ideas para abordar los conocimientos previos respecto al tema a tratarse.	• Parlantes	
08/06/2015	15 minutos	Desarrollo 3. Entrega de materiales	• Hojas de papel • Fomix rojo, crema, café	Participación del estudiante
	15 minutos	4. Explicar las actividades que se desarrollaran en la clase	• Tijera	
	20 minutos	5. Explicar el proceso de la realización de osito por el día del padre.	• Estilete	
	60 minutos	6. Elaborar la manualidad, siguiendo los pasos respectivamente	• Barras de silicón • Pistola de silicón	
	20 minutos	7. Decoración de los ositos	• Esferos	
	20 minutos	8. Socialización de las manualidades.	• Marcadores	

08/06/2015	25 minutos	Actividades finales 9. Los estudiantes opinan sobre la aplicación de las actividades del taller	• Diálogo	Participación del estudiante
	20 minutos	10. Entrega de los ositos a sus padres.		

7. Resultados esperados

- Fortalecer la objetividad mediante el juego creativo como elemento básico de la interacción entre los estudiantes dentro del aula.

8. Evaluación

Dialogo: Mensaje de sobre el día del padre

9. Conclusiones

- La aplicación del juego creativo en los procesos escolares optimiza la interrelación entre estudiantes, permitiendo fortalecer la objetividad como características básica de la inteligencia interpersonal.
- La objetivad entre los estudiantes de Educación General Básica fortalece el desarrollo de relaciones favorables para generar ambientes armónicos y aprendizajes significativos, permitiendo al educando vivenciar el gusto por sí mismos de trabajar en grupo sin importar los niveles de destreza, al mismo tiempo que todos tienen la oportunidad de superarse, con la posibilidad de integrar la autoestima como un valor propio

10. Recomendaciones

- Aplicar diversas actividades creativas y dinámicas que direccionen el proceder de todos los maestros hacia un mismo objetivo, promoviendo la práctica de valores como la cooperación y solidaridad necesarios para favorecer al desarrollo de relaciones interescolares entre los estudiantes.

11. Bibliografía

- Betancourt, R. (2011). *El taller como estrategia* didáctica. Bogotá: Educación, pedagogía y docencia.
- Matos, R. (2012). *Juegos como recursos pedagógicos en el Preescolar*.
- Baygorria, N. (2006). *Objetividad – Leonismo*. Argentino - Universidad de Alicante.
- Zaruma, J. (2013). *Comunicación Verbal y no Verbal*. Loja- Ecuador

j. BIBLIOGRAFÍA

- Ander, E. (2006). *Claves para Introducirse en el Estudio de las Inteligencias Múltiples*. Argentina: Ediciones Homo Sapiens.
- Astudillo, (2012). *Las Actividades Lúdicas del Docente y el Desempeño Académico*. Cuenca.
- Betancourt, R. (2011), *El Taller como Estrategia Didáctica*, Bogotá: Editorial La Salle. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Cano, A. (2012), *Metodología de Taller en los Procesos de Educación Popular*. Editorial ReLMeCS.
- Cevallos, A. (2009). *La Evaluación*. Quito, Ecuador: Grupo Santillana S. A.
- Cortijo, R. (2010). *Como planificar y evaluar según el nuevo referente curricular del Ministerio de Educación*. Quito, Ecuador: Grupo Santillana S.A.
- Dueñas, L. (2011). *Diagnóstico Pedagógico*. Madrid: Editorial UNED.
- Duarte. (2003). *Gestión de la Convivencia Escolar en Chile*. Editorial Anhelos y Desafíos.
- Fernández (2000). *Didáctica de la Educación*. Madrid, España; Editorial Editez.
- Fonseca, Y. (2011), *Comunicación Oral y Escrita*. México: Primera edición Pearson Educación.
- García, A. (2003). *Actividades Lúdicas en la Enseñanza del Juego Didáctico*. España: Editorial Centro Virtual Cervantes.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed. Multiple Intelligences for the 21st Century*. Basic Books.

- Jenichen. (2002). *Inteligencia interpersonal*. Buenos Aires: Editorial Bonum
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Editorial Magisterio
- Lezama C. (14 de Enero de 2000). *Papel del Recreador en la Sociedad Contemporánea*.
Blogspot, Recuperado de: <http://redcreacion.org/documentos.htm>.
- Maya B. (2007). *El taller educativo*. Bogotá: Editorial magisterio
- Martínez, S. (2010). *La Motivación en el Contexto Educativo*.
- Muños, J. (2003). *La Importancia de la Socialización en la Educación Actual*. Granada
- Matos, R. (2002). *Juegos como Recursos Pedagógicos en el Preescolar*.
- Pérez, J. (2009). *Modelo Pedagógico*. Perú-Trujillo.
- Piaget, J. (1932): *El juicio moral en el niño*. Barcelona, Fontanella.
- Poveda, P. (2006). *Implicaciones del Aprendizaje cooperativo en las relaciones interpersonales*. Argentina: Editorial Alicante.
- PROGRAMA JÓVENES COOPERANTES. (2006). *Taller de actividades lúdicas en la escuela*.
- Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-práctico*. México: Trillas.
- Triviño, J.(2012). *Ambiente escolar*. Quito
- Vila, B. (2002). *Inteligencia Interpersonal*. Argentina - Buenos Aires.
- Zaruma, J. (2013). *Comunicación Verbal y no Verbal*. Loja- Ecuador

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

Carrera de Educación Básica

TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015.

Proyecto de investigación para la obtención de Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención:

AUTORA:

Verónica Tereza Quinche Bermeo.

LOJA/ECUADOR

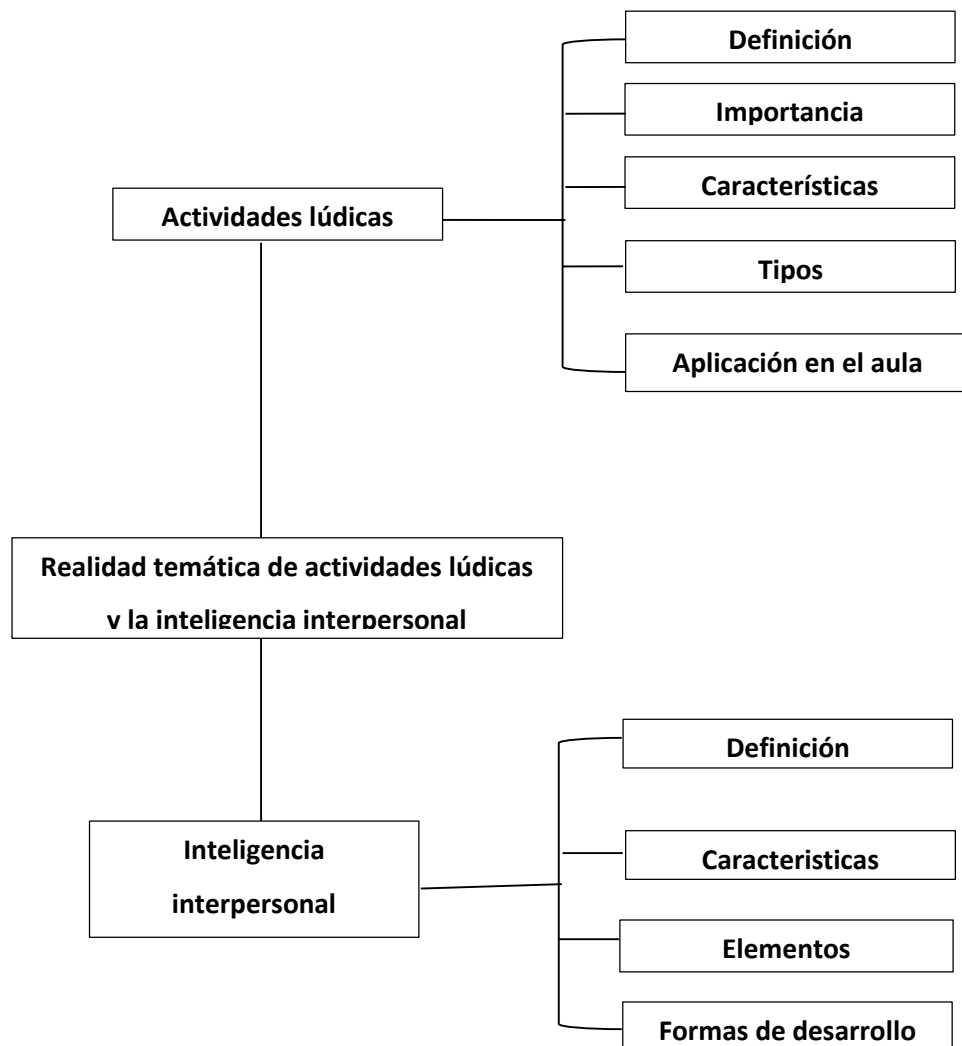
2015

a. TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO, DEL CANTÓN CATAMAYO, PARROQUIA SAN PEDRO DE LA BENDITA. PERÍODO ACADÉMICO 2014- 2015.

b. PROBLEMÁTICA

1. Mapa mental de la realidad temática



2. Delimitación de la realidad temática

2.1. Delimitación temporal

La presente investigación educativa se desarrollará en el periodo académico 2014-2015, en el primer quimestre educativo de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

2.2. Delimitación Institucional

Las actividades lúdicas preparan a los individuos para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formarán parte y se favorecerán de la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

En este mismo orden y dirección, la inteligencia interpersonal permite establecer distinciones en los estados de ánimo, las motivaciones, y los sentimientos de otras personas. Esto puede incluir la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz y los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica.

De acuerdo con lo establecido, la presente investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, ubicada en la provincia de Loja, cantón Catamayo, parroquia San Pedro de la Bendita; su institucionalidad inició el 01 de enero del 1990, su creadora la señora Mariana Gutiérrez, con sus actividades y gestiones realizadas ante el Ministerio de Educación en el año 1990, obtuvo el permiso para el funcionamiento de una escuela básica escolar, lo que se constituiría en un gran aporte socioeducativo en la parroquia.

Las actividades educativas iniciales se cumplieron por el trabajo profesional de cuatro docentes, que se responsabilizaron de la formación de aproximadamente 50 estudiantes de los sectores aledaños a la parroquia y estaban distribuidos de segundo a séptimo años de Educación Básica. En la actualidad la población estudiantil está conformada por 110 estudiantes de ambos sexos provenientes de las parroquias Zambí, El Cisne y del cantón Catamayo; y, se forman mediante el trabajo de nueve docentes, todos ellos con formación de tercer nivel con grado de licenciatura de Educación General Básica.

La oferta educativa actual va desde de los grados de inicial 1 y 2 hasta séptimo grado de Educación General Básica y se cumple con estricta observación de los lineamientos teóricos y metodológicos del Ministerio de Educación a través de la actualización y fortalecimiento del currículo de la Educación Básica vigente desde el año 2010.

La estructura física de la escuela está distribuida por la dirección donde se ubica la docente responsable de los procesos educativos administrativos; diez aulas

acondicionadas psicopedagógicamente para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje. La infraestructura se complementa con una bodega y un centro de cómputo, que están distribuidos de manera ordenada en la escuela, y proporcionan apoyo logístico al proceso formativo de los estudiantes cumpliendo así una determinada función en el establecimiento.

La misión de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez garantiza la formación de personas reflexivas que contribuyan a fortalecer la cultura y los lazos de unión en la parroquia, mediante una educación de calidad y calidez.

Desde esta perspectiva, la escuela antes referenciada valora las acciones conjuntas de los todos los integrantes de la comunidad educativa por fortalecer nuevos paradigmas sociales, en un contexto académico.

2.3. Beneficiarios

Los reales beneficiados de la presente investigación serán los 15 estudiantes que se encuentran en el séptimo grado de Educación General Básica, de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

3. SITUACIÓN DE LA REALIDAD TEMÁTICA

Para establecer la situación de la realidad temática se formularon diálogos informales dirigidos al docente y 5 estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, logrando determinar los principales obstáculos por los que atraviesan las variables intervinientes en el presente proceso investigativo:

- El docente (100%), si bien tiene una definición aceptada sobre las actividades lúdicas, no las establece como una opción para generar conocimiento, sino que son implementadas como dinámicas al momento de iniciar una clase, pues el inicio de una clase escolar de acuerdo al docente es el punto clave de todo proceso enseñanza aprendizaje en el aula. Por consiguiente, el estudiante se centra en procesos activos iniciales, lo que conlleva a que el aprendizaje dinámico sea temporal.
- Posteriormente, el docente (100%) tuvo una idea acertada sobre las características de las actividades lúdicas, considera que son relevantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, que ayudan a mejorar las distintas manifestaciones lúdicas del estudiante. No obstante no las incorpora en su metodología de trabajo por ser un tema actual en Educación Básica que no ha tenido la suficiente vinculación con los procesos escolares, lo que desfavorece el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de destrezas.

- De igual manera, el docente (100%) tiene una idea acertada sobre los tipos de actividad lúdica que se desarrollan en el proceso de enseñanza, a pesar de esta afirmación, el docente en ocasiones emplea algún tipo de actividad lúdica para generar conocimientos, pues manifiesta que la actividad lúdica es un concepto vinculado con la asignatura de Educación Física, ya que es aquí donde se fortalecen las actividades motrices de los estudiantes. Por consiguiente, el tipo de actividad lúdica que se aplique en el aula, será caracterizado simplemente como una exploración de los conocimientos previos, si bien es cierto, son indispensables para crear nuevos conocimientos, el problema radica en la determinación inicial del docente de aula por no establecer un tipo de actividad lúdica para concretar conceptos.
- En este orden de ideas, el docente (100%), manifiesta que aplica actividades lúdicas, únicamente al inicio de sus clases desfavoreciendo el trato diferenciado de trabajar escolarmente con este tipo de actividades en todo el proceso de aprendizaje (experiencia, construcción de conocimiento y aplicación) con sus estudiantes, pues, desde el punto de vista del docente, el proceso de aplicación con actividades lúdicas deben ser planificadas adecuadamente, y por no contar con el suficiente tiempo para elaborar una estrategia lúdica favorable, la desarrolla simplemente como una actividad inicial en la gran mayoría de sus planificaciones. Como resultado de lo mencionado, el proceso de aprendizaje atiende a demostraciones dinamizadoras basados en la experiencia, desmereciendo la importancia de destinar actividades lúdicas relevantes para crear en el estudiante aprendizajes significativos.
- En este mismo sentido, siguiendo la lógica establecida, el docente (100%), define a la inteligencia interpersonal como un mecanismo para fortalecer las actitudes sociales entre los estudiantes, sin embargo, no da una valoración específica como ente regulador en los procesos de enseñanza aprendizaje que desarrolla en el aula, motivo que deriva en la desvalorización de actitudes significativas y en la pérdida de la identidad personal del estudiante.
- De otro lado, el docente (100%) no tiene una noción clara sobre las características de la inteligencia interpersonal, lo que distingue a esta inteligencia como una capacidad individual de cada estudiante que se desarrolla a lo largo de su vida escolar. Por lo tanto las diferentes manifestaciones de sus estudiantes en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje lo llevan a poner énfasis en el trabajo individualizado,

memorísticos, lo que limita el desarrollo de capacidades de interacción y comunicación social en los estudiantes.

- En este mismo sentido, el docente (100%), supo explicar brevemente los elementos de la inteligencia interpersonal, pero no de una manera científica, sino empíricamente, pues esta afirmación se basa en las experiencias escolares que ha tenido a lo largo de todo un proceso académico, y se ha despreocupado por instruirse en el campo de la caracterización de habilidades reflexivas en relación con actitudes sociales adecuadas para fomentar una convivencia intraclase entre sus estudiantes, por consiguiente, las caracterizaciones interpersonales en el proceso enseñanza aprendizaje se desarrollan en un contexto empírico.
- Finalmente, el docente (100%) señala que no aplica las distintas formas de desarrollo de la inteligencia interpersonal en el proceso de enseñanza, pues defiende la idea de que un aprendizaje establecido socialmente radica en el desenvolvimiento individual de cada individuo. Por consiguiente, el trabajo cooperativo-social entre los estudiantes se dirige hacia un proceso individualista, lo que ocasiona un desinterés por desarrollar una convivencia interescolar.

4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Una vez determinada la problemática a investigar, donde destacan diferentes factores, tales como los sujetos que motivan la realización de la investigación y el entorno escolar donde debe interactuar, se ha detectado los factores de afectación que ejerce tal situación sobre los individuos. Desde la perspectiva, se formula el problema mediante la siguiente interrogante:

¿Qué actividades lúdicas deben incorporarse en el proceso enseñanza aprendizaje para fortalecer la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela Mariana Gutiérrez de Hidalgo, cantón Catamayo, parroquia San Pedro de la Bendita?

c. JUSTIFICACIÓN

La transformación que ha sufrido la sociedad en las últimas décadas a nivel mundial, nacional, regional y local, con un crecimiento acelerado de la poblacional de niños y niñas, y la preocupación por mejorar su estándar de vida, permite la formación de profesionales capacitados para cubrir los requerimientos en la formación de los nuevos ciudadanos con un alto valor humanístico, capaces de desempeñarse en forma autónoma, crítica y creativa, para lograr desempeños en los ámbitos cognitivos, procedimentales y actitudinales de las generaciones actuales.

Por consiguiente, el presente trabajo se justifica, fundamentalmente por fortalecer la actividad lúdica como un elemento clave en el proceso de formación social de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, lo que evidencia la actitud positiva de los integrantes de la escuela antes referenciada por facilitar el desarrollo del proceso investigativo demostrando un interés escolar y social.

De este modo, se señala la importancia de la actividad lúdica como un recurso didáctico que fortalece la apertura de relaciones sociales entre estudiantes y docentes, cumpliendo así con los estándares de calidad de educación, garantizando un ambiente escolar de actividades dinámicas y activas.

En este mismo sentido, se justifica la importancia de la inteligencia interpersonal como la capacidad de percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones, y los sentimientos de otras personas, puede incluir la sensibilidad, las expresiones faciales, la voz y los gestos, la capacidad para discriminar entre diferentes clases de señales interpersonales y la habilidad para responder de manera efectiva a estas señales en la práctica.

Académicamente uno de los objetivos de la Universidad Nacional de Loja, es buscar solución a los diferentes problemas que existen en los centros educativos. Este trabajo es altamente investigativo, ya que permitirá lograr un mejor conocimiento social y educativo sobre los diversos problemas que existen en las instituciones de Educación Básica.

Además el presente trabajo investigativo promoverá la aplicación de propuestas escolares que contribuirán al fortalecimiento de las relaciones sociales entre los estudiantes, estableciendo compromisos y acuerdos para cambiar la realidad institucional de las variables de estudio en la de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

Finalmente se menciona la factibilidad del presente trabajo investigativo, ya que al identificar los principales problemas que se detectaron en la escuela objeto de investigación, en relación con el desarrollo de las variables de estudio, se analiza y se valora la importancia de realizar una serie de actividades basadas en procesos lúdicos, que permitirán mejorar las relaciones interpersonales de los y las estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela antes referenciada, lo que contribuirá a valorar propuestas y diseños de aprendizaje, producto de la investigación aplicada.

d. OBJETIVOS

1. Objetivo General

Aplicar actividades lúdicas que permitan fortalecer la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica de Mariana Gutiérrez de Hidalgo, cantón Catamayo, parroquia San Pedro de la Bendita. Periodo 2014- 2015.

2. Objetivos Específicos

- Explicar los conceptos básicos y teóricos relacionados con las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en la Educación General Básica.
- Identificar los principales obstáculos que se encuentra en el contexto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal en los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo.
- Elaborar una propuesta de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica de Mariana Gutiérrez de Hidalgo.
- Aplicar la propuesta de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica de Mariana Gutiérrez de Hidalgo.
- Valorar la eficacia de la propuesta de actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la escuela de Educación Básica de Mariana Gutiérrez de Hidalgo.

e. MARCO TEÓRICO

1. Contenido

1.1. ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

1.1.1. Definición

1.1.2. Importancia

1.1.3. Características

1.1.3.1. Motivadora

1.1.3.2. Socializadora

1.1.3.3. Integradora

1.1.4. Tipos

1.1.4.1. Juegos de actitudes

1.1.4.2. Juegos creativos

1.1.4.3. Juegos pasivos

1.1.4.4. Juegos activos

1.1.4.5. Juegos cooperativos y competitivos

1.1.5. Aplicación en el aula

1.1.5.1. Rol del educador

1.2. INTELIGENCIA INTERPERSONAL

1.2.1. Definición de inteligencia

1.2.2. Definición de inteligencia interpersonal

1.2.3. Características

1.2.3.1. Cooperativa

1.2.3.2. Objetiva

1.2.4. Elementos de la inteligencia interpersonal

1.2.4.1. Expresiones faciales

1.2.4.2. La voz

1.2.4.3. Posturas

1.2.4.4. Los gestos

1.2.5. Formas de desarrollo

1.2.5.1. Clima escolar

1.2.5.1.1. Sugerencias para mejorar un clima escolar favorable

1.2.5.2. Comunicación

1.2.5.2.1. Sugerencias para mejorar la comunicación en el aula

1.3. EL DIAGNÓSTICO

1.3.1. Definición

1.3.2. Objetivos

1.3.3. Características

1.3.4. Elementos

1.3.5. Tipos

1.3.5.1. Diagnóstico social

1.3.5.2. Diagnóstico psicométrico

1.3.5.3. Diagnóstico individual

1.3.5.4. Diagnóstico de grupo

1.3.6. Etapas

1.4. EL TALLER COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN EN LA REALIDAD TEMÁTICA

1.4.1. Definición de taller educativo

1.4.2. Estructura de un taller educativo

1.4.3. Etapas del taller educativo

1.4.3.1. Planificación

1.4.3.2. Ejecución

1.4.3.3. Cierre

1.5. APLICACIÓN DE ALTERNATIVA

1.5.1. Inicio

1.5.2. Desarrollo

1.5.3. Cierre

1.6. EVALUACIÓN DE ALTERNATIVA

1.6.1. Definición de evaluación

1.6.2. Tipos de evaluación

1.6.2.1. Por las necesidades o contexto

1.6.2.2. Por el diseño o planificación

1.6.2.3. Por el proceso y desarrollo del programa

1.6.2.4. Por los resultados o productos

1.6.3. Objeto

1.6.4. Objetivos

1.6.5. Metodología de evaluación

1.6.6. Resultados de evaluación

1.6.7. Utilización de resultados de evaluación

2. Desarrollo del marco teórico

2.1. ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

2.1.1. Definición.

Según Astudillo (2012), las actividades lúdicas son procesos que tienen como fin formar al estudiante con creatividad, permitiéndole al docente alcanzar logros propuestos, formando seres críticos y reflexivos para desarrollar un mejor desempeño académico, establecidos en cualquier situación pedagógica y que sirven para sus conocimientos.

Desde esta perspectiva la actividad lúdica representa un conjunto de elementos dinamizadores que mejoran el rendimiento académico del estudiante, desarrollando un ambiente favorable para el proceso enseñanza aprendizaje.

En este sentido, la actividad lúdica ayuda al estudiante a desarrollarse como un ente activo y dinamizador, permitiendo establecer un ambiente motivador para un aprendizaje significativo.

2.1.2. Importancia.

Las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje son importantes porque permiten realizar las clases más amenas, aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes, el docente tiene la posibilidad de analizar de forma más eficaz la asimilación de los contenidos impartidos, permitiéndole comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes ,y sobre todo, el estudiante adquiere hábitos de decisión, generalizadas en el orden práctico, mejorando sus relaciones interpersonales (Astudillo, 2012).

Según se ha citado, la actividad lúdica fortalece el rendimiento escolar de los estudiantes, desarrollando en ellos habilidades activas y dinamizadoras con procesos significativos para un buen desenvolvimiento social.

2.1.3. Características.

2.1.3.1. Motivadora

Según Muños, (2003), las actividades lúdicas fortalecen en el estudiante su propio aprendizaje y las actividades que lo conducen a él, se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. De esta manera fortalece su actividad lúdica y mejora sus conocimientos.

Genera en el estudiante un estado de ánimo activo que le permite involucrarse efectivamente en proceso dinámicos.

2.1.3.2. Socializador

Muños (2009), menciona que las actividades lúdicas son procesos en donde el individuo se convierte en un miembro del grupo y llega a asumir las pautas de comportamiento de ese grupo como: normas, valores, actitudes, etc.

Involucra al estudiante en un grupo social propiciando un desarrollo efectivo en las relaciones escolares dentro de un proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1.3.3. Integradora

Muños (2006), menciona que las actividades lúdicas brindan la oportunidad de aprender a comprender, aceptar, conocer, compartir y vivir con las “diferencias”, porque estos aprendizajes, más allá de ser contenidos curriculares, son la esencia misma de una sociedad abierta, democrática y progresista.

Contempla aspectos para una buena integración escolar que brindan la oportunidad de expresar opiniones e ideas relacionadas con una participación activa en el aula.

2.1.4. Tipos.

Desde el punto de vista de esta teoría, la actividad lúdica es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en la lúdica un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas (Matos, 2002). Desde la conceptualización de este autor se menciona los siguientes tipos de juegos relacionados con actividades lúdicas.

2.1.4.1. Juegos de actitudes

Son aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Son considerados para fortalecer etapas exploratorias en donde los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

2.1.4.2. Juegos creativos

Son actividades que estimulan la imaginación y creatividad del estudiante, tratan de representar a las personas en la vida real y se pone de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos y heroicos. Además, se trabaja con materiales didácticos de forma específica y apropiada para fines establecidos en actividades manuales.

2.1.4.3. Juegos pasivos

Son aquellas actividades consideradas diversiones, en donde los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos juegos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

2.1.4.4. Juegos activos

Son aquellas actividades en donde el estudiante desarrolla movimientos representativos como cantar, bailar o realizar alguna dinámica.

Además, representan la acción del estudiante sobre el proceso de acción relacionado con la actividad lúdica, pues fomentan la puesta a prueba de las capacidades motrices desde una perspectiva dinamizadora.

2.1.4.5. Juegos cooperativos y competitivos

Son actividades de tipo grupal que se caracterizan por el alto grado de ayuda y colaboración entre los estudiantes, además de la competencia sana que se establece, como un refuerzo positivo en el aprendizaje.

2.1.5. Aplicación en el aula

2.1.5.1. Rol del educador

Fernández y otros (2000), resume el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en las siguientes funciones:

- El docente debe preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es importante la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador.
- Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas.
- El docente debe establecer los juegos lúdicos relacionados con las experiencias de los estudiantes.
- De igual manera, respetar las preferencias de cada estudiante. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del estudiante.

- El docente debe desarrollar a través del juego un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal.

2.2. INTELIGENCIA INTERPERSONAL

2.2.1. Definición de inteligencia.

Como afirma Vila (2002), la inteligencia es una capacidad que puede ser desarrollada y aunque no ignora el componente genético, considera que los seres nacen con diversas potencialidades y su desarrollo dependerá de la estimulación, del entorno, de sus experiencias.

De esta forma, se define a la inteligencia como un desarrollo cognitivo en los procesos mentales que realiza el individuo, permite estructurar las capacidades de razonar e interpretar información desde un enfoque global de la realidad.

2.2.2. Definición de inteligencia interpersonal.

De acuerdo a Vila (2002), la inteligencia interpersonal es la habilidad para establecer contacto con otras personas, relacionarse, e interactuar con ellas, permite comprender sentimientos, pensamientos e interpretar la conducta de los demás, captar estados de ánimo, sentir lo que otros sienten poniéndose en su lugar.

De acuerdo a esta afirmación, la inteligencia interpersonal se define como la capacidad para asumir diversos roles dentro de un grupo, con curiosidad e interés por distintos estilos de vida, interpretando adecuadamente los aspectos sociales.

2.2.3. Características.

2.2.3.1. Cooperativa

Poveda (2007), menciona que la inteligencia interpersonal desarrolla un campo de ayuda mutua entre los estudiantes, utiliza la energía mental para crear buenos deseos y sentimientos puros hacia los demás y hacia las actividades escolares. La cooperación es posible cuando hay facilidad, ser fácil significa ser sincero y de espíritu generoso. Tal generosidad le hace al estudiante digno de recibir la cooperación de todos.

2.2.3.2. Objetiva

Baygorria (2004), menciona que la inteligencia interpersonal es objetiva pues permite al estudiante tomar decisiones más eficientes, mejorar sus relaciones familiares y escolares, será apreciado por generar a su alrededor un sentido real de paz y de justicia.

2.2.4. Elementos de la inteligencia interpersonal.

Desde la concepción teoría de Zaruma (2013) se establece varios elementos que distinguen a la inteligencia interpersonal, que a continuación se detallan:

2.2.4.1. Expresiones faciales

A través de la cara, y más concretamente de los gestos que se realiza con ella, se transmite una gran información, en especial a través de los ojos de y de la boca, que expresan sentimientos o actitudes del emisor. Entre las siete emociones básicas propias del ser humano que se transmite a través de la expresión facial son: alegría, tristeza, miedo, enojo, asco, desprecio y sorpresa.

2.2.4.2. La Voz

El tono de la voz, que puede modularse mediante la tensión de las cuerdas vocales, es un factor que relaciona el sentimiento y la expresión que empleamos, eso es, lo que sentimos y vocalizamos.

2.2.4.3. Posturas

Es el modo en que se mantiene el cuerpo cuando estamos de pie, caminando, sentados o acostados.

2.2.4.4. Los gestos

En los gestos se analizan los movimientos de la cara, las manos, los brazos y las piernas, la cabeza y el cuerpo en su conjunto. Los gestos transmiten información acerca de nuestro estado de ánimo o expresan una valoración sobre algo o acerca de alguien.

2.2.5. Formas de desarrollo.

2.2.5.1. Clima escolar

Para Duarte (2003) “el clima o ambiente como forma de desarrollo de la inteligencia interpersonal constituye un espacio en movimiento, una construcción diaria, que no se limita a las relaciones interpersonales básicas entre estudiantes y docentes para la implementación del currículo, por el contrario, se instaura en la diversidad de dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias educativas y socioafectivas para cada uno de los participantes. Un clima escolar positivo es donde tanto docentes como estudiantes pueden resolver sus conflictos de forma no violenta, se facilita el aprendizaje de todos los miembros quienes se sienten agradados y tienen la posibilidad de desarrollarse como personas, generándose una sensación de bienestar general.

Además se crea confianza en las propias habilidades, interacción positiva entre pares y con los demás actores y los estudiantes se sienten protegidos, seguros y queridos.

2.2.5.1.1. Sugerencias para crear un clima escolar favorable

Según Rico, (2012), las principales sugerencias para mejorar el clima escolar son:

- Trabajar la acogida, la convivencia, la estabilidad, la gestión de las crisis, los planes individuales, y luchar contra los estigmas.
- Trabajar la justicia escolar. Los castigos a veces son necesarios, pero solo con castigos no se acaban los problemas. Los agresores tienen derecho a cambiar el comportamiento. Suelen ser conformistas y no saben qué hacer para salir de su papel. Hay que darles la oportunidad de ponerse en diferentes puntos de vista.
- Luchar contra la soledad de las víctimas (tanto agresores como agredidos). No dejar pasar el tiempo. Trabajar la prevención.
- La calidad del sistema no puede ser superior a su personal. La formación ante todo.
- Luchar contra la discriminación y la estigmatización por cualquier motivo (raza, cualidades intelectuales, discapacitados, etc.).

2.2.5.2. Comunicación

La comunicación como forma de desarrollo de la inteligencia interpersonal, surge como un proceso sistémico que permite la interacción entre dos o más personas mediante un mismo código. Este proceso se caracteriza por interrelacionar, vivencias, experiencias, creencias, entre otras cosas, esto permite un mayor dinamismo en el acto comunicativo.

Como afirma Fonseca (2011), una buena comunicación permite informarnos y comprender aspectos académicos, sociales y políticos, entre otros, estableciendo valores interdisciplinarios entre el emisor y el receptor.

2.3. EL DIAGNÓSTICO EDUCATIVO

2.3.1. Definición.

Martínez (2010), el diagnóstico es un proceso fundamental para conocer las características y condiciones en las que se encuentra un grupo, un lugar o algún aspecto relacionado con la realización o logro, por lo que brinda conocimientos específicos y valiosos para la toma de decisiones.

El diagnóstico es el análisis que se realiza para determinar cualquier situación y cuáles son las tendencias. Esta determinación se realiza sobre la base de datos y hechos recogidos y ordenados sistemáticamente.

En definitiva el diagnóstico es la aproximación satisfactoria sobre los posibles problemas existentes en un entorno social, económico y educativo, validado por información empírica.

2.3.2. Objetivos.

Para Marín y Rodríguez (2001), la meta última del diagnóstico pedagógico debe ser la comprensión y la explicación sin obviar la predicción. De esta forma, el diagnóstico permite:

- Analizar situaciones de los estudiante a través de: la exploración y recogida de información de una manera intencional, identificación y reconocimiento de las categorías o variables descritas en los marcos de referencia del diagnóstico pedagógico, descripción y registro de las variables mediante su representación, explicación dando respuestas rigurosas al por qué de los fenómenos.
- Evaluar y valorar la información obtenida en el análisis, estableciendo un juicio sobre la situación del alumnado.
- Predecir estableciendo un pronóstico sobre la evolución futura del estudiante.

2.3.3. Características.

El diagnóstico pedagógico es un proceso en el que resulta difícil marcar el final de la intervención:

- El seguimiento del caso se convierte en una prolongación de la tarea diagnóstico.
- En el diagnóstico pedagógico es el profesorado quien señala el problema. En este sentido es importante insistir en la labor de corresponsabilizarían y coparticipación del profesorado y el pedagogo.
- El diagnóstico pedagógico se realiza en un contexto por lo que es necesaria una contextualización. Implica a toda la comunidad educativa.
- El diagnóstico pedagógico se centra en el conocimiento del estudiante. Trabaja sobre personas que están inmersas en una situación de enseñanza-aprendizaje. El alumnado en cuanto protagonista de su aprendizaje, capaz de ir elaborando su propio conocimiento mediante su actividad y su reflexión interna, a través de la colaboración con otros. En ese sentido el diagnóstico pedagógico debe tener en

cuenta aspectos relacionados con la organización escolar, de enfoque pedagógico y establecimiento de contenidos.

- El diagnóstico pedagógico intenta modificar manifestaciones de los conflictos que se expresan en el ámbito escolar, en la familia o bien cualquier tipo de tratamiento externo. Todos ellos sirven de soporte de la tarea educativa de la escuela.
- El diagnóstico pedagógico trata de acercar y conseguir comunicaciones funcionales y operativas entre dos sistemas fundamentales para el niño: la familia y la escuela. Esta tarea se suele realizar durante el propio proceso del diagnóstico, comentando y analizando aspectos que pueden ayudar en la proceso de comprensión mutua de la tarea que se realiza en torno al estudiante.
- En el diagnóstico pedagógico el pedagogo y el profesorado juegan un papel primordial

2.3.4. Elementos.

De acuerdo a Dueñas (2002), los elementos del diagnóstico pedagógico están relacionados con las características del estudiante. Éstas pueden ser:

- **Individuales:** se relacionan con todos aquellos factores que configuran la realidad total del individuo: condiciones personales (físicas, sensoriales, intelectuales, personalidad, intereses, competencia curricular, estilo de aprendizaje, intereses, actitudes, adaptación al entorno, interacción entre iguales).
- **Contextuales:** referidas al medio en el que se encuentra inmerso el alumnado y que influye en su desarrollo. Incluye:
 - ✓ Ambiente familiar
 - ✓ Ambiente educativo
 - ✓ Ambiente social

2.3.5. Tipos.

El diagnóstico provee de ciertos elementos para el análisis de las situaciones que acontecen en la vida escolar, comprender y transformar lo que de alguna manera no se está realizando o desde el punto de vista de los actores no está cumpliendo con la misión escolar, desde esta perspectiva, varios autores (Martínez y otros, 2011) establecen cuatro tipos de diagnósticos escolares:

2.3.5.1. Diagnóstico social

Se refiere al estudio del medio ambiente familiar y cultural en el cual vive el niño, considerando la influencia que éste tiene sobre su desarrollo general. Conocer

el nivel ocupacional y de estudios alcanzados por los adultos de su familia y la atmósfera que rodea al niño, podrá explicar en gran medida sus rendimientos insuficientes y los problemas emocionales que presente. Hacer un diagnóstico psicosocial es imprescindible ya que “el hecho de crecer en diferentes medios sociales físicos hace que cada niño desarrolle distintos patrones de conducta. Estas diferencias pueden atribuirse básicamente a diferencias genéticas y/o al proceso de socialización, siendo los padres los agentes de socialización más importantes durante la infancia.

2.3.5.2. Diagnóstico psicométrico

Contempla la evaluación intelectual, de personalidad, la evaluación de las funciones psicológicas denominadas “básicas” en el proceso de aprendizaje y de los aspectos pedagógicos, a través de instrumentos estandarizados

2.3.5.3. Diagnóstico individual

Permite mayor libertad de acercamiento a la situación específica que está viviendo cada niño. Sin embargo, al leer los informes psicológicos o psicopedagógicos, se suele observar una cierta rigidez en las descripciones que rara vez dan cuenta de lo que sucede con el mundo interno de los niños. Los reportes escritos parecen de algún modo hechos en serie, tendiendo a centrarse en los aspectos negativos de la persona y su situación, más que en el lugar donde se encuentran las potencialidades del cambio.

2.3.5.4. Diagnóstico de grupo

El cual trata de analizar la situación escolar del grupo, indicando elementos como su grado de comunicación, la integración que tienen los individuos, la socialización que presentan e incluso la cohesión que hay en el grupo escolar.

2.3.6. Etapas.

De acuerdo a las afirmaciones de Dueñas (2002), se mencionan algunos pasos o fases que debe seguir un investigador para diagnosticar un problema incidente en un lugar específico:

- **Planificación:** en esta etapa se realiza un análisis de la práctica educativa, obteniendo la ubicación de indicadores, seleccionando una problemática, definición del problema, y determinando los objetivos que se plantearan para el proceso investigativo.

- **Recogida de datos:** se seleccionan, elaboran y construyen los instrumentos que servirán para la obtención de resultados iniciales sobre el problema o problemática detectada.
- **Procesamiento de datos:** el investigador revela los datos obtenidos con la aplicación de los instrumentos del diagnóstico que permitirán observar detalladamente los obstáculos que intervienen en el proceso investigativo.
- **Conclusiones:** se indican las respuestas a las preguntas manejadas durante todo el proceso de la investigación, así como los comentarios en torno a cada una de las conclusiones obtenidas.
- **Toma de decisiones:** se identifican las posibles soluciones, mismas que deberán ser susceptibles de transformarse en proyectos concretos para alcanzar los objetivos.

2.4. EL TALLER COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN EN LA REALIDAD TEMÁTICA

2.4.1. Definición de taller pedagógico.

Betancourt (2011), el taller es un modo de organizar la actividad que favorece la iniciativa de los participantes para buscar soluciones a los interrogantes planteados en los aprendizajes propuestos, estimulando el desarrollo de su creatividad. Es un modo de organizar la actividad que propicia la aplicación de los conocimientos ya adquiridos con anterioridad a situaciones nuevas de aprendizaje.

El taller requiere de un espacio que permita la movilidad de los participantes para que puedan trabajar con facilidad, y donde los recursos de uso común estén bien organizados. Requiere de una distribución de tiempos que evite sesiones demasiado cortas que apenas den la oportunidad de desplegar y recoger el material necesario para su uso.

2.4.2. Estructura de un taller pedagógico

Betancourt (2011), De acuerdo a modelos ejemplificados, la estructura de un taller se plantea de la siguiente manera:

- **Presentación del tema u objeto de estudio:** es presentar una metodología que permite desarrollar capacidades y habilidades lingüísticas, destrezas cognitivas, practicar valores humanos, a través de actividades cortas e intensivas que logren la cooperación, conocimiento y experiencia en un grupo pequeño de personas.

- **Datos informativos:** sobre los participantes, observando la dinámica del grupo y creando una atmósfera propicia para el adecuado manejo del taller, aquí se presenta información específica sobre:
 - ✓ Nombre del Facilitador
 - ✓ Nombre del taller
 - ✓ Beneficiarios
 - ✓ Grado de educación básica
 - ✓ Fecha de inicio
 - ✓ Fecha de finalización
- **Objetivo:** es importante tener claros los objetivos que se busca alcanzar con el taller, por un lado para poder ver qué cosas pueden lograrse con el taller y que cuales no; y por otro para poder luego hacer una adecuada evaluación, valorando el taller en el marco de la totalidad del proceso.
- **Actividades a desarrollarse durante el proceso del taller:** En función de los objetivos que se persigan con el taller, las actividades que se quieran trabajar en él y las características de los participantes, se analizará la estrategia del abordaje de los contenidos, la secuencia lógica de su tratamiento, los tiempos a dedicar a cada tema, y las técnicas específicas que se utilizarán (dinámicas de caldeamiento y presentación, técnicas dramáticas, técnicas participativas para la evaluación o el diagnóstico, etcétera).
- **Metodología utilizada:** el taller puede también ser una metodología a utilizar como parte de una estrategia de sistematización de una experiencia, en tanto permite analizar elementos del proceso de desarrollo de dicha experiencia, en función de determinados ejes de análisis, procurando reconstruir, de-construir y reflexionar críticamente sobre el proceso realizado, con el fin de objetivar aprendizajes colectivos.
- **Recursos:** son los que se incluye en la actividad planificada: desde el salón, hasta los materiales de trabajo gráfico u otros.
- **Descripción de los resultados de aprendizaje:** se realiza una interpretación de lo sucedido-producto durante el taller. Esta interpretación es realizada de acuerdo al tema de trabajo y los objetivos con que se desarrolló en el taller.
- **Conclusiones:** de la descripción de resultados, se interpretan las conclusiones objetivamente de los producidos-creados por el grupo.

- **Recomendaciones;** Luego de la discusión, y a partir de ella, se realiza la síntesis de lo trabajado y producido por el grupo

- **Bibliografía:** fuentes de consulta sobre los talleres

2.4.3. Etapas del taller pedagógico.

Según Cano (2012) hay que tener en cuenta los siguientes pasos para realizar un taller educativo:

2.4.3.1. Planificación

Refiere a lo reseñado en el subtítulo anterior, a lo que se le debe sumar la convocatoria, la invitación a los participantes. La convocatoria es un aspecto también muy importante, que puede realizarse con diferentes medios y metodologías. En cualquier caso, es importante incluir información clara sobre el “para qué” se convoca.

2.4.3.2. Ejecución

Si los integrantes del taller no se conocen es bueno comenzar dedicando un tiempo a la presentación, utilizando eventualmente técnicas específicas para ello. Lo fundamental de la apertura, imprescindible para cualquier taller, y condición casi necesaria para el éxito del mismo es el análisis de las expectativas, el contrato de trabajo y el establecimiento del encuadre. Finalmente se procede al desarrollo con flexibilidad y creatividad de las tareas planificadas.

2.4.3.3. Cierre

El cierre es un momento necesario en el proceso del taller, pues se debe realizar una finalización con todas las expectativas y sugerencias de los participantes, en donde se evidencia un resultado preliminar de lo ejecutado en el taller pedagógico.

2.5. APLICACIÓN DE ALTERNATIVAS

2.5.1. Inicio.

Para el inicio del taller se realizarán las siguientes actividades:

- Se realiza una introducción con todas las ideas principales para el desarrollo del taller educativo.
- Se indica el objetivo del taller educativo

2.5.2. Desarrollo.

En esta etapa, se realizará lo siguiente:

- Presentación del investigador
- Acuerdos y compromisos sobre las actividades a desarrollarse en el taller

- Explicación teórica sobre las variables de estudio
- Presentación de actividades a desarrollarse en el taller
- Explicación de actividades
- Entrega del material didáctico para la realización de actividades
- Desarrollo de actividades
- Socialización de trabajos realizados

2.5.3. Cierre.

Para comprobar los aprendizajes logrados con el desarrollo de las actividades realizada, el autor menciona:

- Resumir la sesión y pedir retroalimentación: es importante hacer un resumen breve para que realmente se haga un aprendizaje significativo y la retroalimentación sea valedera.
- Recoger todas las opiniones o dudas de los estudiantes sobre el desarrollo de la actividad presentada.
- Extraer conclusiones por cada actividad desarrollada en el taller.
- Plantear recomendaciones para mejorar el aprendizaje alcanzado.

2.6. EVALUACIÓN DE ALTERNATIVA

2.6.1. Definición de evaluación.

La evaluación se puede entender de diversas maneras, dependiendo de las necesidades, propósitos u objetivos de la institución educativa, tales como: el control y la medición, el enjuiciamiento de la validez del objetivo, la rendición de cuentas, por citar algunos propósitos. Desde esta perspectiva se puede determinar en qué situaciones educativas es pertinente realizar una valoración, una medición o la combinación de ambas concepciones.

Algunas definiciones presentan una orientación meramente cuantitativa de control y medición del producto, se pueden concebir como “una fase de control que tiene como objeto no sólo la revisión de lo realizado sino también el análisis sobre las causas y razones para determinados resultados, y la elaboración de un nuevo plan en la medida que proporciona antecedentes para el diagnóstico. (Duque, 1993).

A la vez, la evaluación está orientada por una teoría institucional (leyes, reglamentos, decretos y circulares) y por la cultura evaluativa existente, entendida como la forma que se han realizado los procesos evaluativos. Ésta se construye a través del conjunto de valores internalizados por docentes, alumnos, directores, supervisores padres y representantes de

entes empleadores, acerca de la forma de concebir y practicar la evaluación en un determinado proceso educativo. (Duque, 1993).

2.6.2. Tipos de evaluación.

Tomando como referencia la clasificación propuesta por Cano (2005) los distintos tipos de evaluación pueden clasificarse de la siguiente manera:

2.6.2.1. Por las necesidades o contexto

Esta evaluación se hace después de haber estudiado la realidad y es previa a la formulación del proyecto. Se evalúa el contexto y la realidad sobre la que se quiere intervenir y se realiza un diagnóstico de las necesidades de y con el grupo destinatario, para dirigir nuestra acción. Este tipo de evaluación coincide con el análisis de la realidad, que ya ha sido tratado previamente. Esta evaluación sirve, sobre todo, para ayudar a desarrollar objetivos y para tomar decisiones sobre la planificación de la intervención. A su vez cumple la función de ofrecer una base que sirva para juzgar los resultados del programa.

2.6.2.2. Por el diseño o planificación

Esta es una evaluación del diseño del programa, de su coherencia y su aplicabilidad. Puede cumplir una función de ayuda, a la hora de dar forma a propuestas y proyectos y formar decisiones sobre la estructuración de los mismos. Permite, además, obtener una base para juzgar cómo se está llevando a cabo el programa. Las bases para este tipo de evaluación se pueden encontrar en los procesos de planificación y elaboración de proyectos también tratados anteriormente.

2.6.2.3. Por el proceso y desarrollo del programa

Este tipo de evaluación sirve para guiar el proceso de ejecución del programa, de manera que se obtenga una información útil para realizar los ajustes convenientes mientras el programa se está llevando a cabo. Busca, pues, explicaciones de lo que pasa, de los fallos y los cambios que se producen. Se puede realizar a través de distintos “puntos de control” y tiene una función de retroalimentación, de ofrecer información que permita mejorar y refinar el diseño y la ejecución del programa. Esta información, además, puede ser útil posteriormente cuando se evalúen los resultados. Así, este tipo de evaluación de proceso pretende ir ajustándose mejor a la realidad y a los destinatarios a los que se dirige.

2.6.2.4. Por los resultados o productos

Describe y juzga los resultados de un programa de intervención, relacionándolos con los objetivos y las necesidades, para evaluar el mérito y valía del programa en su conjunto. Así, sirve para evaluar los efectos que ha producido el programa., no sólo los pretendidos y positivos, sino también los no buscados y negativos. Se evalúa una vez finalizada la acción y facilita la toma de decisiones sobre la continuación, terminación o modificación del programa.

2.6.3. Objeto.

El objeto de evaluación engloba diferentes elementos como estudiantes, docentes y directivos, los recursos, los programas, los proyectos, las estrategias metodológicas, además de los contextos. Todo esto se concreta en el aula a medida que el docente toma una iniciativa por mejorar el proceso educativo (Juan Morales, 2001).

2.6.4. Objetivos.

Como señala Morales (2001) la evaluación es un proceso que involucra diferentes objetivos:

- Determina las metas u objetivos a ser aplicados
- Elige o establece las adecuadas magnitudes técnicas.
- Permite la rectificación del proceso de aprendizaje y de autoformación del proceso enseñanza, cuando las condiciones los permitan.

2.6.5. Metodología de evaluación.

Un método de evaluación está caracterizado por un conjunto de etapas que buscan la concreción y consolidación del aprendizaje, lo que garantiza una mejor calidad en la enseñanza (Carriazco, 2009). A continuación se describe la metodología a seguir para obtener un resultado sobre la valoración del taller educativo:

- **Método analítico:** aquí se analiza de manera general la información obtenida a través del desarrollo del taller educativo para comenzar a tener una primera impresión sobre la eficacia de la propuesta.
- **Método inductivo:** se parte de premisas particulares de cada estudiante sobre el desarrollo de la actividad propuesta para conseguir deducciones generales de los resultados alcanzados.
- **Interpretación de resultados:** se realiza de manera cuanti-cualitativa de acuerdo a los resultados obtenidos con el desarrollo del taller.

- **Conclusiones:** serán establecidas al final de la interpretación de los resultados tomando como base lo acordado con los objetivos presentados al inicio de la actividad.

2.6.6. Resultados de evaluación.

- Preguntas clave a las que debe dar respuesta:
 - ✓ ¿Se cumplieron o están cumpliendo los objetivos específicos previstos por el proyecto en su formulación inicial?
 - ✓ ¿En qué medida?
 - ✓ ¿Dicho cumplimiento se realiza en los tiempos y con los costos previstos originalmente?
 - ✓ ¿Qué recomendaciones para la gestión del proyecto se pueden obtener de este análisis?
- Bloque de contenido y tópicos para su análisis
 - ✓ Objetivos específicos y su correspondencia con resultados
 - ✓ Resultados y su correspondencia con el cronograma
 - ✓ Resultados y su correspondencia con el presupuesto
 - ✓ Resultados y su correspondencia con los resultados de otros programas
 - ✓ Tipos de resultados
 - ✓ Factores facilitadores y obstaculizadores para el logro de los resultados

2.6.7. Utilización de resultados de evaluación.

De acuerdo a los objetivos planteados en la propuesta a desarrollar, se estima que los resultados de la evaluación serán establecidos para:

- Elaborar nuevas propuestas didácticas
- Conseguir una mayor comprensión de los contenidos de estudio
- Fomentar la participación activa de todos los involucrados en los procesos de enseñanza aprendizaje.

f. METODOLOGÍA

1. Diseño de investigación

Para iniciar el proceso metodológico del presente trabajo investigativo se tomará en cuenta el lugar objeto de investigación, la intencionalidad de los objetivos y la alternativa educativa propuesta como solución. A continuación se presenta la lógica procesual a seguir:

1.1. Diseño cuasi- experimental

La metodología que se aplicará será de diseño cuasi - experimental, en donde se pretende fortalecer la inteligencia interpersonal mediante una serie de actividades lúdicas que serán encaminadas hacia el desarrollo de actitudes positivas, creando nuevos ambientes dinámicos y activos en donde el estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica y docente responsable del grado interactúen adecuadamente.

En este sentido se aplicaran actividades iniciales como es el caso de la encuesta que tiene la finalidad de obtener información sobre el estado actual de las variables, logrando tener bases para el diseño de una propuesta didáctica adecuada para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal, mereciendo la utilización de un postest, para valorar el proceso de la alternativa aplicada.

Es cuasi experimental ya que los sujetos que participan están inmersos en contexto social y educativo que se interrelacionan en un conjunto de aspectos de inclusión. Además este diseño es flexible, ya que juega un papel primordial en la investigación aplicada, lo que permite abordar el estudio de fenómenos sociales que se desarrollan en una correlación empírica y teórica.

1.2. Investigación transversal

La presente investigación aplicada será transversal por efectuarse en un tiempo determinado, específicamente en el periodo académico 2014-2015, en el primer quimestre educativo de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, conjuntamente con los y las estudiantes y docente del séptimo grado de Educación General Básica. En este periodo se analizará la realidad temática institucional de las variables, poniendo en práctica actividades iniciales que servirán para diseñar una propuesta de alternativa.

1.3. Investigación de campo

La presente investigación tiene plenamente identificado su campo investigativo, pues se aplicara en la Escuela de Educación General Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, del cantón Catamayo, parroquia San Pedro de la Bendita. Este campo educativo reúne todas

las características sociales de un diseño cuasi – experimental, en donde se ejecutaran técnicas e instrumentos de estudio que permitan analizar y evaluar el desarrollo de las variables objeto de investigación.

1.4. Investigación explicativa

La presente investigación además de desarrollarse en un contexto educativo, será explicativa, pues su único fin es de manifestar a partir de la fundamentación teórica los procesos y desarrollos de las variables de estudio, interpretando las perspectivas y concepciones de autores, desde una lógica conceptual y objetiva.

2. Métodos, técnicas e instrumentos

2.1. Métodos

2.1.1. Método inductivo.

Este método servirá como base para analizar las dos variables con sus respectivos indicadores a partir de la consulta bibliográfica y de internet, permitirá analizar el tipo de instrumento que se utilizará para diagnosticar el estado actual de las variables, este método permitirá identificar las actividades que serán estructuras en el diseño de la alternativa, se aplicará este método, también en el momento de analizar los resultados del desarrollo del taller culminando con la comparación de los resultados del pretest y postest.

2.1.2. Método deductivo

Por otra parte el método deductivo servirá para establecer las conclusiones de la interpretación de resultados del diagnóstico aplicados, permitirá evaluar la aplicación de la alternativa, finalmente por medio de este método se establecerán conclusiones y recomendaciones sobre el desarrollo de la investigación aplicada.

2.2. Técnicas

2.2.1. Técnicas fichaje

La técnica de fichaje servirá para recabar información de los fundamentos teóricos, que servirá para estructurar el marco teórico de la investigación, para lo cual se seguirá el siguiente proceso: consulta bibliográfica y de internet sobre información general de las variables de acuerdo a los indicadores, posterior a esto, se seleccionará la información específica que formará parte de la fundamentación teórica, se describirá la información teórica mediante fichas nemotécnicas y de estudio, finalmente se procesará a diseñar el marco teórico de acuerdo a la información seleccionada.

Encuesta

Sirve para verificar los datos y recolección de información sobre los pretest y postest, se la aplicará a los y las estudiantes y al docente del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, todo esto se efectuará primeramente determinando la fecha de la aplicación de la encuesta con el director de la escuela, en el tiempo acordado, posteriormente se llevará a efecto la aplicación del cuestionario como instrumento que está integrado por preguntas cerradas e indicaciones luego, se analizará los datos obtenidos para verificar el estado actual de las variables de estudio, al finalizar la aplicación de los talleres se desarrollara un encuesta con el instrumento del cuestionario que permitirá determinar los logros obtenidos durante el proceso de investigación.

2.3. Instrumentos

2.3.1. Fichas de estudio y bibliográficas.

Se empleará este instrumento con el propósito de tener un orden en la información investigada de las variables e indicadores de estudio, enfocándome en los principales puntos de investigación de los autores. También esta técnica servirá para la descripción del contenido bibliográfico de acuerdo al tipo de ficha que se utilizara ya sea bibliografía o de estudio.

2.3.2. Cuestionario.

El cuestionario es instrumento de vital importancia para constatar la realidad temática institucional de la variables, se lo aplicará a los y las estudiantes y docente del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo, en la cual se elaborará preguntas cerradas en relación al objeto de estudio e indicaciones, obteniendo resultados iniciales que serán analizados e interpretados a partir de la fundamentación teórica.

3. Población y muestra

La población es la comunidad formada por los 18 estudiantes y el docente del séptimo grado de la escuela de Educación Básica Mariana Gutiérrez de Hidalgo. Donde se centra más la atención en empezar a trabajar con actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia interpersonal como medio adecuado para un aprendizaje significativo. Se considera a toda la población por no ser un número extenso de participantes involucrados en el proceso investigativo.

4. Procedimientos

4.1. Procedimiento para la fundamentación teórica

Búsqueda de información teórica (libros, pdf, bibliotecas virtuales)

Selección de información relevante para la construcción del marco teórico.

Diseño de fichas nemotécnicas y bibliográficas

Redacción de la fundamentación teórica

4.2. Procedimiento para el diagnóstico

Planificación del diagnóstico

Revisión de los anexos de investigación

Aplicación del instrumento

Tabulación de la información obtenida

Formulación de las conclusiones del diagnóstico, tomando en cuenta los datos más significativos encontrados con la aplicación de los instrumentos.

4.3. Procedimiento para el diseño del taller

Análisis de las conclusiones del diagnóstico

Determinación de la alternativa que permita dar respuesta a las conclusiones del diagnóstico

Planificación del taller

4.4. Procedimiento para la aplicación del taller

Ejecución de actividades iniciales del taller (dinámica).

Aplicación del pre test

Ejecución de las actividades del taller, para esto se hará uso de las principales actividades lúdicas ya sean juegos de actitudes, creativos, pasivos, activos, juegos cooperativos y competitivos.

Ejecución de las actividades finales del taller, para esto se realizará una socialización de los resultados del taller.

Ejecución del post test

4.5. Procedimiento para la evaluación del taller

Se realizará una valoración entre los resultados significativos alcanzados con la aplicación del taller pedagógico haciendo una comparación entre los datos obtenidos con la aplicación del diagnóstico y el post test.

Se concluirá la afirmación sobre la efectividad de la alternativa propuesta basada en actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal.

g. CRONOGRAMA

TIEMPO \ ACTIVIDADES	2015																																							
	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Elaboración de proyecto																																								
Informe de pertinencia y asignación de director																																								
Revisión de literatura																																								
Materiales y métodos																																								
Trabajo de campo para diagnóstico de las variables																																								
Diseño de alternativas para la intervención educativa (planificación de talleres)																																								
Aplicación de alternativas (intervención educativa)																																								
Presentación de resultados																																								

TIEMPO ACTIVIDADES	2016																2017																																			
	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Formulación de conclusiones	■	■																																																		
Elaboración de componentes preliminares del informe									■	■	■	■																																								
Integración de elementos para la elaboración del informe (tesis)										■	■	■																																								
Declaratoria de aptitud legal												■																																								
Presentación del informe para estudio privado													■																																							
Incorporación de sugerencias y observaciones al informe																■	■																																			
Sustentación pública de la tesis e incorporación profesional																				■																																

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

1. Recursos humanos

- Investigador
- Docente del quinto grado Educación General Básica
- Estudiantes del quinto grado de Educación General Básica
- Director de tesis

2. Recursos materiales

- Bibliografía
- Internet
- Copias
- Material de escritorio
- Material de impresión
- Anillados
- Empastados

3. Recursos tecnológicos

- Computadora
- Impresora
- Flash

4. Presupuesto

N	Descripción	Cantidad	Valor unitario \$	Valor total \$
1	Bibliografía	5	6	30.00
2	Computadora	1	1.300	1.300
3	Internet			60.00
4	Copias	800	0.02	16.00
5	Resmas de papel	1	6.00	6.00
6	Tinta negra	1	21.00	21.00
7	Tinta de color	2	24.00	48.00
8	Anillado	12	1.50	18.00
9	Empastado	7	3.50	24.50
10	Flash	2	10.00	20.00
11	Transporte			30.00
12	Derechos de copia			20.00
13	Total			1583.50

5. Financiamiento

El presente proyecto de tesis está financiado en su totalidad por el autor.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Astudillo, (2012), *las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico*. Cuenca
- Almoño. J. (2002), *inteligencias múltiples*, Buenos Aires, editorial Bonum, edición primera
- Arteaga Basurto, C. Y M. V. González Montaña, (2001), *Diagnostico*, México: UNAM
- Bentacourt, A (2007), *Taller Educativo*, Bogota, editorial colección aula abierta
- Baygorria, N (2006), *Objetividad – Leonismo*, Argentino - Universidad de Alicante
- Vila, B (2002), *Inteligencia Interpersonal*, Argentina - Buenos Aires
- Betancourt, R (2011), *El taller como estrategia didáctica*, Bogota, editorial Universidad de La Salle. Facultad de Ciencias de la Educación. Línea de investigación: Educación, Pedagogía y Docencia
- Cano A. (2012), *Metodología de taller en los procesos de educación popular*, editorial relmecs
- Castelló y otros, (2011). *Inteligencia interpersonal: conceptos clave*. Barcelona
- Córdova, M (2008), *el proceso del diagnóstico y sus elementos*, Granada
- Crespo, D (2010), *relaciones interpersonales*, Ambato
- Dueñas, B (2002). *Diagnóstico pedagógico*. Madrid: UNED
- Duarte, (2003). Isidora Mena Edwards, Sandra Becerra Peña, Pablo Castro Carrasco. (s/f). *Gestión de la convivencia escolar en Chile: problemáticas, anhelos y desafíos*.
- Duque, R. (1993). *La evaluación en la ES Venezolana*. Planiuc. Números 17-18, Aniversario X.
- Fonseca Y. (2011), *Comunicación oral y escrita*. México, Primera edición Pearson Educación,
- García A. (2003), *actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico*, España, editorial centro virtual cervantes
- Guastalegnanne, H (2009), *juegos para trabajar gramática y vocabulario*, Argentina
- Gonzales (2012), *Mi escuela divertida*, Valencia. Editorial Plantilla Watermark
- Martínez, S (2014), *La motivación en el contexto educativo*
- Muños J. (2009), *La importancia de la socialización en la educación actual*, Granada
- Militello, I (2009), *Integración escolar*,
- Matos R, (2002), *Juegos como recursos pedagógicos en el Preescolar*.
- Morales, J (2001), *la evaluación*, Argentina, editorial UAB
- Neva, M *diagnostico pedagógico*, Santiago – Chile

- Pérez, J (2009), *Modelo Pedagógico*, Perú-Trujillo
- Poveda, P (2006), *Implicaciones de aprendizaje tipo cooperativa en las relaciones interpersonales*, Argentina - Universidad de Alicante
- Programa Jóvenes Cooperantes (2006), *taller de actividades lúdicas en la escuela*
- Rico, L (2012) Una escuela democrática en la sociedad de la información en. Construyendo Escuelas democráticas. De Feito Alonso, Rafael, López Ruiz , Juan Ignacio Barcelona. Hipatia , 2008. ISBN 978-84-936743-1-1
- Romero, L, (2009), *Actividades lúdicas*, Venezuela
- Sánchez, G (2008), *las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Hungría, editorial marcoele
- Sanchez, A (2009), *el juego y otras actividades lúdicas para la educación ambiental de los escolares*. Córdoba, Argentina.
- Sánchez, G (2010), *las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*, editorial revista de didáctica español como lengua extranjera.
- Treviño, E (2012), *clima escolar*, España, editorial Santillana
- Zaruma, J (2013), *comunicación verbal y no verbal*, Loja- Ecuador



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

CUESTIONARIO A SER APLICADO AL DOCENTE DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO

Estimado docente:

En calidad de estudiante del octavo módulo de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, con el fin de realizar una investigación sobre actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal, díguese en dar contestación a las preguntas del siguiente cuestionario, la información es anónima y será utilizada con fines educativos.

1. Información general

1.1. Título profesional:.....

1.2. Experiencia laboral en docencia:.....

1.3. Género: masculino femenino

2. Información sobre actividades lúdicas

2.1. Seleccione la definición de actividades lúdicas

- Son acciones activas y dinamizadoras. ()
- Son acciones creativas y pasivas. ()
- Son acciones manipulativas con material concreto ()

2.2. La actividad lúdica se caracteriza por ser:

- Integradora ()
- Motivadora ()
- Cansada ()
- Socializadora ()

¿Por qué?.....
.....

2.3. Del siguiente listado, indique los tipos de juegos que aplica en su aula:

- Actitudinales ()
- Creativos ()
- Concretos ()
- Pasivos ()
- Activos ()
- Cooperativos y competitivos ()

2.4. Cuando aplica actividades lúdicas en el aula de clase, el estudiante puede:

- Desarrollar la imaginación ()
- Manipular material concreto ()
- Seguir instrucciones lógicas ()
- Desarrollar la pasividad ()
- Desarrollar la creatividad ()
- Cooperar con sus compañeros ()
- Fortalecer sus capacidades motrices ()

¿Por qué?.....
.....

2.5. Para la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje usted:

- Establecer un ambiente adecuado ()
- Trabaja ejercicios del texto ()
- Selecciona el material adecuado ()
- Trabaja individualmente ()
- Respeta las preferencias del estudiante ()
- Valora la participación individual ()
- Valora la participación grupal ()

2.6. Del siguiente listado, señale las actividades que realiza en clase para desarrollar un ambiente activo:

- Dinámicas ()
- Juegos ()
- Dramatizaciones ()
- Utilización del material concreto ()
- Presentaciones visuales ()
- Manualidades ()
- Ejercicios mentales ()
- Otros ()

¿Cuáles?.....
.....

3. Información sobre la inteligencia interpersonal

3.1. Indique el concepto de inteligencia interpersonal

- Es la habilidad que tienen las personas para desarrollar procesos mentales ()
- Es la habilidad que tiene el estudiante para realizar diversas actividades sin la presencia del docente. ()
- Es la habilidad para establecer contacto con otras personas, relacionarse, e interactuar con ellas. ()

3.2. La inteligencia interpersonal se caracteriza por ser:

- Cooperativa ()
- Objetiva ()
- Lógica ()
- Dinámica ()

¿Por qué?.....
.....

3.3. La buena interrelación entre sus estudiantes favorece a:

- Desarrollar un campo de ayuda mutua ()
- Crear buenos sentimientos ()
- Elegir decisiones correctas ()
- Mejorar las relaciones familiares ()

- Mejorar las relaciones escolares ()
- Utilizar material concreto ()
- Plantear actividades extraclase ()

¿Por qué?.....

3.4. Del siguiente listado, señale los elementos de la inteligencia interpersonal:

- Expresiones faciales ()
- Voz ()
- Movimiento ()
- Gestos ()
- Actitud ()
- Aptitud ()
- Posturas ()
- Comunicación ()
- Otros ()

¿Cuáles?.....

3.5. Para fortalecer la interrelación entre sus estudiantes , usted:

- Crea un clima escolar dinámico y activo ()
- Plantea juegos dinámicos ()
- Sigue normas de comportamiento ()
- Promueve la comunicación ()
- Utiliza material concreto ()
- Desarrolla actividades lógicas ()
- Otros ()

¿Cuáles?.....

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Educación Básica

**CUESTIONARIO A SER APLICADO A LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL
SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA MARIANA GUTIÉRREZ DE HIDALGO**

Estimado estudiante:

En calidad de estudiante del octavo módulo de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, con el fin de realizar una investigación sobre actividades lúdicas para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal, dígnese en dar contestación a las preguntas del siguiente cuestionario. Esta información es anónima y será utilizada con fines educativos

1. Información general

Edad:

Género: masculino femenino

2. Información sobre las actividades lúdicas:

2.1. ¿Tu profesor trabaja con actividades dinámicas?

Si () No () A veces ()

¿Cuáles?.....
.....
.....

2.2. Las actividades que realiza tu profesor en clase son:

- Motivadoras ()
- Cansadas ()
- Divertidas ()
- Participativas ()
- Individualistas ()

¿Por qué?.....
.....
.....

2.3. Del siguiente listado, indica las actividades que tu docente realiza en clases para el desarrollar un ambiente activo:

- Dinámicas ()
- Juegos ()
- Dramatizaciones ()
- Utilización de material concreto ()
- Presentaciones visuales ()
- Manualidades ()
- Ejercicios mentales ()

¿Cuáles?.....
.....
.....

2.4.¿Qué acciones realizas con tu profesor para trabajar en el aula?

- Trabajos grupales ()
- Trabajos individuales ()
- Respetar opiniones ()
- Seguir instrucciones de tu profesor ()
- Utilizar el texto ()
- Utilizar dinámicas ()
- Utilizar el pizarrón ()

3. Información sobre la inteligencia interpersonal:

3.1. ¿Tiene una actitud positiva con tu profesor y compañeros?

Si () No () A veces ()

¿Porque?.....
.....
.....

3.2. En el aula tu forma de relacionarte con tus compañeros es:

- Amigable ()
- Irresponsable ()
- Respetuoso ()
- Grosero ()
- Humilde ()
- Colaborativo ()
- Agresivo ()
- Responsable ()
- Irrespetuoso ()
- Sociable ()
- Otros ()

¿Cuáles?.....
.....
.....

3.3. Tu profesor en el momento de realizar actividades es :

- Cooperativo ()
- Individualista ()
- Aburrido ()
- Objetivo ()

¿Por qué?.....
.....
.....

3.4. ¿Qué elementos utiliza tu profesor en el desarrollo de actividades?

- Expresiones faciales ()
- Gestos ()
- Tono de voz adecuado ()
- Mímica ()
- Otros ()

¿Cuáles?.....
.....
.....

3.5. El ambiente escolar en su aula es:

- Motivador ()
- Aburrido ()
- Cansado ()

- Comunicativo ()
- Dinámico ()

¿Por qué ?.....
.....
.....

Gracias por su colaboración

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRAFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
Actividades lúdicas.....	8
Definición de actividades lúdicas.....	8
Fundamento didáctico sobre las actividades lúdicas	8
Importancia de la actividades lúdicas.....	9
Características de las actividades lúdicas.....	10
Tipos de actividades lúdicas.....	11
Inteligencia interpersonal.....	16
Definición de inteligencia interpersonal.....	16
Fundamento didáctico sobre la inteligencia interpersonal.....	17
Características de la inteligencia interpersonal.....	17

Elementos de la inteligencia impersonal.....	18
Formas de desarrollo de la inteligencia interpersonal.....	18
Diagnostico educativo.....	19
Definición de diagnóstico.....	20
Etapas del diagnóstico.....	20
El taller pedagógico como estrategia de intervención en la Educación	
General Básica.....	20
Definición del taller pedagógico.....	20
Estructura del taller pedagógico.....	21
Etapas del taller pedagógico.....	23
Aplicación del taller pedagógico.....	24
Evaluación del taller pedagógico.....	25
Definición de evaluación.....	25
Objeto de evaluación.....	26
Objetivos de evaluación.....	26
Metodología de evaluación.....	26
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	28
f. RESULTADOS.....	32
g. DISCUSIÓN.....	48
h. CONCLUSIONES.....	50
I. RECOMENDACIONES.....	51
j. BIBLIOGRAFÍA.....	62
k. ANEXOS.....	64
a. TEMA.....	65

b. PROBLEMÁTICA.....	66
c. JUSTIFICACIÓN.....	71
d. OBJETIVOS.....	73
e. MARCO TEÓRICO.....	74
f. METODOLOGÍA.....	92
g. CRONOGRAMA.....	96
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	98
i. BIBLIOGRAFÍA.....	99
ÍNDICE.....	109