

**EL JUEGO: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA QUE FAVORECE LA INTELIGENCIA
INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS**

JEIRA MELISA CASTRILLÓN GUIAO.
MARY LUZ MORENO RAMÍREZ.

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA.

MEDELLÍN

2021

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, 12 Junio de 2021

DEDICATORIA.

Dedicamos este proyecto a ti oh padre celestial quien, día a día nos guiaste en la elaboración de nuestro proyecto, a todas las personas que han creído en nosotras, que le han apostado a este sueño, a los que creen que por medio de la educación se logra transformar vidas, y a nuestras familias que nos han dado su apoyo y nos motivaron a seguir adelante sin desfallecer.

AGRADECIMIENTOS.

A la Escuela Normal Superior Antioqueña por ayudarnos a cumplir nuestro proyecto de vida, y a la Institución Educativa San Francisco De Asís, y el Colegio De María por brindarnos un espacio para mejorar día tras día nuestro quehacer docente, y sobre todo a nuestros maestros quienes por medio de sus conocimientos ayudaron a fortalecer nuestro proceso formativo e investigativo.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1. Formulación del problema.	8
2. Delimitación del problema	10
3. Objetivos.	10
1. General	10
2. Específicos	11
4. Justificación.	11
5. Antecedentes.	13
CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA	16
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	22
3.1 Diseño metodológico.	22
3.2 Población y muestra.	26
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información.	27
3.4 Análisis de los resultados.	32
CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, SUGERENCIAS	37
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	41
ANEXOS	43

EL JUEGO: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA QUE FAVORECE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS

INTRODUCCIÓN.

A continuación encontraras un proyecto enfocado en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en los niños y niñas del grado segundo, creando espacios agradables para los educandos, donde logran el reconocimiento del otro, de este modo logran reforzar los lazos afectivos.

En este proceso de investigación se utilizó un método, el cual da lugar, no solo a la realidad sino también a organizar todo lo que se aspira alcanzar. Por esta razón el proyecto, "El juego: estrategia pedagógica que favorece las relaciones interpersonales en los niños" se enfocó en evidenciar los patrones de comportamiento de los educandos del grado segundo del colegio de maría y la forma en cómo se relacionaban, el cual dio inicio a esta aventura investigativa.

El propósito de este proyecto es aportar a la mejoría de las relaciones interpersonales de los educandos del grado segundo del colegio de maría, debido a que la problemática a nivel mundial que ha causado la pandemia ha dejado que las relaciones entre los educandos se fracturen, y más en la etapa por la que ellos pasan, donde no se conocen en persona, solo los rostros que esporádicamente se dejan ver al prender la cámara, y la voz que fluye cuando alguno participa en clase, pero en su totalidad no todos demuestran el mismo interés por la participación en cada tema de clase, y así se forma una mayor dificultad al reconocimiento del otro y consigo a fortalecer las relaciones interpersonales de los mismos.

Por lo anterior, se tiene como propósito la inclusión de actividades vivenciales las cuales nos ayudan a potencializar la construcción o renovación del conocimiento por medio del hacer, es decir, llevarlos a vivir experiencias donde la exploración e investigación nos ayuden con el

desarrollo de estrategias las cuales nos conducen al fortalecimiento de las relaciones interpersonales, a través del juego.

Resaltando que este proyecto cuenta con cuatro capítulos, los cuales fueron trabajados bajo un arduo proceso de investigación donde las vivencias se convirtieron en el centro de interés por sus investigadores, facilito la búsqueda de soluciones para las problemáticas encontradas en el plantel educativo.

Donde el primer capítulo del proyecto se encargó de plantear una pregunta problematizadora con el fin de llegar a unos objetivos claros los cuales ayuden a dar solución a la problemática planteada; tras hallar un problema se hace necesario plantear soluciones, y de manera general se planteó un propósito que consiste en Implementar estrategias teniendo como base el juego, las cuales favorezcan el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los educandos del grado segundo del colegio de maría.

Para lograr el propósito anterior se hace necesario crear objetivos a corto plazo los cuales sean alcanzables, y secuenciales, el primero de estos consiste en identificar situaciones a partir del proceso de observación, el cual ayude en la mejoría de las relaciones interpersonales, implementadas en la institución educativa, al reconocer las situaciones se puede dar paso para usar estrategias pedagógicas basadas en el juego que posibiliten el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los educandos, y por consiguiente pasaríamos a desarrollar un fichero lúdico como estrategia dinamizadora encargada del buen desarrollo de las relaciones interpersonales para los niños del grado primero del colegio de maría.

En el segundo capítulo se encuentran detalladamente cada una de las variables de nuestro proyecto de investigativo, las cuales serían; el juego, las relaciones interpersonales y la inclusión.

Dando paso al tercer capítulo nos damos cuenta del alcance que se lleva por medio de la investigación cualitativa involucrándose en la vida cotidiana de la población a trabajar, incluyendo el método inductivo ya que este plantea un estudio de lo particular a la general, estudiando a la población y brindándole el apoyo necesario para alcanzar un propósito, comprendiendo que la personalidad se empieza a desarrollar desde que se nace, y se va fortaleciendo en los primeros años de vida, teniendo algunos cambios a lo largo de la misma, y por eso nosotros como maestros tenemos el deber de generar en el niño ese interés por explorar el mundo, teniendo como base el juego, por eso con este proyecto queremos lograr que el juego sea una herramienta de interacción social en los niños del grado segundo del colegio de maría, la cual está ubicada en el sector de Aranjuez, en Medellín, Antioquia, donde su modelo pedagógico está basado en la pedagogía constructivista, que concibe al maestro como un facilitador del desarrollo de procesos del educando y a este, como el sujeto activo de su propio aprendizaje, capaz de construir saberes y ejercer su autonomía para crear, inventar, innovar y decidir, pudiendo transferir los aprendizajes en un proceso de transformación de su propia realidad; reforzando sus relaciones interpersonales, y creando un ambiente armónico en el aula de clase.

Para concluir nos encontramos con el capítulo que pone en evidencia los resultados conseguidos con este proyecto, el cual demostró viabilidad, una buena estructuración la cual brinda recursos para generar óptimos resultados.

Cabe resaltar y agradecer el acompañamiento de los maestros formadores y al colegio de maría por abrir las puertas a esta investigación, la cual fue de gran ayuda para alcanzar nuestros objetivos.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

La razón de ser de nuestro proyecto es el estudio de las relaciones interpersonales de los educandos del grado segundo del Colegio de María, teniendo en cuenta que se han encontrado inconsistencias en el campo de la convivencia escolar, de este modo mediante la observación se notó que el comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del aula se tornara con un bajo compañerismo y no integran a los que los rodean, no se evidencio empatía por el otro cada estudiante se encargaba de sus cosas de una forma individual, algunos maestros no se le notaba interés por el mejoramiento de dicha situación y los que sí demostraron ganas de solucionar no tenían el apoyo necesario de las diferentes directivas.

Por lo anterior, se tiene como propósito la inclusión de actividades vivenciales las cuales nos ayudan a potencializar la construcción o renovación del conocimiento por medio del hacer, es decir, llevarlos a vivir experiencias donde la exploración e investigación nos ayuden con la creación de estrategias las cuales nos conducen al fortalecimiento de las relaciones interpersonales, a través del juego.

En donde la educación se a orientada por medio de oportunidades, y nosotros como maestros somos los encargados de brindar las herramientas necesarias para que los educandos descubran que a través del juego se pueden crear vínculos socio-afectivos con los demás, los cuales ayudan a tener una visión más clara sobre la importancia de compartir con el otro las diferentes vivencias, experiencias, y la forma de ver el mundo, logrando en conjunto un conocimiento más amplio frente a lo que ya se ha vivido.

1.2 Delimitación del problema

¿Cómo el juego puede ser utilizado dentro y fuera del aula de clase para la mejoría de las relaciones interpersonales de los educandos del grado segundo del Colegio De María?

1.3 Objetivo

1.3.1 Objetivo general.

Implementar estrategias teniendo como base el juego, las cuales favorezcan el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los educandos del grado segundo del Colegio De María

1.3.2 Objetivos específicos.

- Identificar situaciones a partir del proceso de observación, el cual ayude en la mejoría de las relaciones interpersonales, implementadas en la institución educativa.
- Usar estrategias pedagógicas basadas en el juego que posibiliten el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los educandos.
- Desarrollar un fichero lúdico como estrategia dinamizadora encargada del buen desarrollo de las relaciones interpersonales para los niños del grado segundo del Colegio De María.

1.4 Justificación

La personalidad se empieza a desarrollar desde que se nace, y se va fortaleciendo en los primeros años de vida, teniendo algunos cambios a lo largo de la misma, y por eso nosotros como maestros tenemos el deber de generar en el niño ese interés por explorar el mundo,

teniendo como base el juego, ya que esta es una actividad innata que todos poseemos pero que en ocasiones no se hace buen provecho de esta por la falta de interés que se puede dar a lo largo de la vida, por eso con este proyecto queremos lograr que el juego sea una herramienta de interacción social en los niños del grado segundo del colegio de María, la cual está ubicada en el sector de Aranjuez, en Medellín, Antioquia, el cual atiende a estudiantes desde la primera infancia que incluye, la educación preescolar, la educación básica, la educación media con un total de estudiantes de 352, en donde su modelo pedagógico está basado en la pedagogía constructivista, que concibe al maestro como un facilitador del desarrollo de procesos del educando y a este, como el sujeto activo de su propio aprendizaje, capaz de construir saberes y ejercer su autonomía para crear, inventar, innovar y decidir, pudiendo transferir los aprendizajes en un proceso de transformación de su propia realidad ; reforzando sus relaciones interpersonales, y creando un ambiente armónico en el aula de clase.

Somos conscientes de que el mundo va evolucionando, y con ello los juegos. Algunos dejaron de ser tradición y fueron echados al rincón del olvido, y otros apenas están surgiendo. Por el momento, se puede contar con una infinidad de actividades lúdico-pedagógicas que nos permiten adquirir un espacio de aprendizaje ameno. Debido a que, a partir del juego los niños aprenden la función real y simbólica de los objetos, y representan de manera imitativa mediante una especie de “juego dramático” el mundo adulto (Lev Vygotsky, citado por Ríos, 2013, p. 45).

Por consiguiente, se hace necesario hablar sobre la Legislación existente sobre el juego, y el desarrollo de la inteligencia interpersonal para dar mayor fundamentación a nuestro proyecto. Por ello se hace necesario nombrar a la constitución política de Colombia en su

Artículo 44, nos dice que el niño tiene como derecho fundamental la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión, y por ello se deben garantizar espacios educativos en los cuales el niño se sienta protegido, donde su integridad no se vea afectada por un tercero (Constitución Política, 1991); A su vez, es necesario considerar la educación de los maestros, por ello de la Ley 115 (1994), en el artículo 109 se extrae que se debe “desarrollar la teoría y la práctica pedagógica como parte fundamental del saber del educador” (p. 23.); es decir, debemos traer al aula de clase estrategias innovadoras las cuales se encargan de “fortalecer la investigación en el campo pedagógico y en el saber específico” (p. 23.); lo que nos dirige a mencionar el decreto 1075 de 2015 por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, que es el que abarca todo lo relacionado a la educación, simultáneamente nos direcciones a la Ley 181 de 1995, la cual en el artículo 3 dice que para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, se debe integrar, fomentar, coordinar, y formular las actividades recreativas, las cuales nos ayudan a fortalecer los vínculos entre educandos. Lo que nos lleva a entrar en la Ley 397 de 1997, en el artículo 1 la cual habla sobre los principios fundamentales, de los cuales se va a resaltar el 9. Este dice que: “El respeto de los derechos humanos, la convivencia, la solidaridad, la interculturalidad, el pluralismo y la tolerancia son valores culturales fundamentales y base esencial de una cultura de paz” (p. 1) y por ello el estado con la ley de cultura nos garantiza la creación, ampliación y adecuación de infraestructura artística y cultural la cual nos lleva a tener una mejor calidad con respecto a las actividades culturales que promueven la sana convivencia, por lo tanto se vuelve inevitable mencionar la ley 1098 del 2006 el código de la infancia y la adolescencia en el artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego

y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. A su vez, siguiendo lo estipulado en la ley 1364 de 2009, la cual nos habla sobre la accesibilidad, autonomía y participación, siendo esta una gran estrategia para la educación sin discriminación, y esto es lo que se quiere lograr con nuestro proyecto, fomentar por medio del juego las relaciones interpersonales sin exclusión alguna, y por último pero no menos importante extraemos del Artículo 2° de la ley 1620(p.1). En el marco de la presente ley se entiende por: Competencias ciudadanas: Es una de las competencias básicas que se define como el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en una sociedad democrática. nos expresa sobre convivencia escolar, y tiene como objetivo construir una sociedad pluralista e intercultural la cual sea incluyente para todos, y por ello se plantea la necesidad de mitigar todo acto de violencia o agresión, y por el contrario, generar con diferentes acciones paz en todo el entorno educativo (p. 2). Esto favorece el desarrollo de la inteligencia interpersonal, puesto que, se medían situaciones, se forma para saber relacionarse con el otro, y se lleva a la autorregulación de emociones y sentimientos, el buen trato y las consecuencias que se derivan de todas las acciones realizadas, Por lo que, la niñez es una tarea sin fin, ellos son el futuro, son el producto de nuestras acciones y por ende, se debe obrar bien para observar los grandes frutos en su respectivo tiempo.

1.5 Antecedentes

En el proceso de investigación se vuelve de suma importancia reconocer los diferentes puntos de vista sobre el juego y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños, con relación a investigaciones previas que se han realizado al respecto; las cuales nos han llevado a reflexionar sobre lo que es realmente valioso en la niñez. Debido a lo anterior, se han escogido los siguientes proyectos, porque de cierta manera nos complementan las ideas que se han vuelto fundamentales en el nuestro.

INTERNACIONAL:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN EL NIÑO DE PREESCOLAR II DEL CENTRO COMUNITARIO “AMPLIACIÓN TEPEXIMILPA” (MÉXICO-2014). Realizado por Teresina Neri. Este proyecto tiene como objetivo darle mayor importancia a la comunicación y el lenguaje dentro de las relaciones interpersonales a través de herramientas que permitan conocer mejor a los demás, logrando un intercambio de ideas, experiencias y sobre todo valores. Lo anterior, nos encamina hacia la apreciación del juego como papel fundamental cuando se habla de las relaciones interpersonales, y esto se debe a que esta valiosa herramienta nos ayuda en el desarrollo de capacidades, de verbalización y control creando estrategias que van en pro de la sana convivencia, además nos dice que el juego es una interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en las diferentes acciones cooperativas y a su vez es incitado a cumplir reglas, normas y respeto por el otro.

NACIONAL

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL AULA JARDÍN “A” DEL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLO. (Arévalo, Carreazo, 2016). Este proyecto fue creado con el objetivo de crear actividades lúdico pedagógicas que le proporcionen a el docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases, demostrando lo importante y primordial que es el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que nos lleva a precisar que el juego es el primer acto creativo del ser humano, se comienza cuando el bebé nace y a medida que va pasando el tiempo se van desarrollando diferentes destrezas y habilidades que le permiten las relaciones interpersonales, y lo llevan a tener una sana convivencia, es de suma importancia saber que el juego y el estímulo son el pilar del desarrollo socio-afectivo en cada individuo para un mejor desenvolvimiento tanto en su núcleo familiar como social.

REGIONAL:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN DE BÁSICA PRIMARIA. (Jorge Mario Hurtado Mejía- Caldas- 2015). Este proyecto tiene como objetivo develar qué producciones académicas incluyen el juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar, en escuelas de educación básica primaria, generando la necesidad de explorar sobre la gran importancia que tiene el juego y la sana convivencia en los contextos educativos, y a su vez nos plantea que la base fundamental para el desarrollo y la construcción del tejido social se puede ver afectada por el aumento de exclusión, y es ahí donde surge la necesidad de utilizar las diversas

herramientas que nos ha brindado el juego, las cuales nos llevan a tener un buen funcionamiento en cuanto a las relaciones sociales, y con ello se va eliminando el impacto negativo que se ha vivenciado en la escolaridad inicial.

CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

En el proceso de esta investigación ha sido de vital importancia conocer por que las relaciones interpersonales deben tener un papel de suma importancia en el procesos educativo de los educandos y por ello se abre este espacio donde se hará referencia al gran trabajo de (Howard Gardner, psicólogo), estadounidense, el cual es reconocido por su teoría, esta nos habla de 8 inteligencias múltiples en el ser humano. El empieza su gran obra trabajando con niños algunos de ellos tenían necesidades educativas especiales, y con adultos los cuales tenían daños cerebrales (define la inteligencia interpersonal como la capacidad de discernir y responder de manera adecuada a los estados de ánimo, los temperamentos , las motivaciones y los deseos de otras personas), teniendo en cuenta que estamos en una sociedad que se sumerge en el constante cambio, se debe tener dar una mayor importancia al fortalecimiento de esta inteligencia, para así lograr un óptimo reconocimiento de los demás como personas valiosas en sociedad, no se trata de sólo entender las palabras que dice cada persona, sino de ir más allá, prestarle atención a sus gestos, expresiones, movimientos, es aprender a conocer a una persona tanto que se sentirán identificados el uno con el otro, es poder ver más allá de las palabras que se expresan.

Con lo anterior queremos hacer un énfasis en la importancia de la inteligencia interpersonal, ya que esta es la que nos ayuda a trabajar con los demás, y eso es lo que nosotras queremos lograr con nuestros niños que por medio del juego cada uno aprenda a ver más allá de las palabras que expresen sus compañeros, que cada uno logre sentir empatía por el otro, y con esto pueden llegar a reconocerse en el otro, dejar a un lado todas las barreras que ha impuesto la sociedad y empezar a ser más incluyentes, y por ello también nos basamos en la teoría de Lev Semiónovich Vygotsky psicólogo ruso de origen judío, uno de los más destacados, por llevar una psicología histórico-cultural y por la zona de desarrollo próximo, “caracterizar los aspectos

típicamente humanos del comportamiento para elaborar hipótesis de cómo esas características se forman a lo largo de la historia humana y se desarrollan a lo largo de la vida del individuo”.

(Lucci, 2007, pág. 5) la cual hace énfasis en que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social, la cual va en constante crecimiento, debido a que nuestros niños no paran, por ello la meta que nos trazamos nosotras como maestras en formación es llevar a las instituciones educativas material de apoyo el cual nos oriente de cómo implementar el juego, tanto en clases como fuera de ellas, y a su vez reforzando las buenas relaciones interpersonales entre todos, en la teoría de Vygotsky podremos encontrar la metáfora del andamiaje la cual consiste en ayudar a los niños temporalmente hasta que ellos puedan realizar las acciones por sí solos, se debe tener presente que una guía, o ayuda no es de un superior al niño, es decir, de un vecino, su maestro o papá, la ayuda puede venir de un niño de su misma edad, pero que por circunstancias de la vida ya le ha tocado hacer dicha acción, o actividad, y por ende ella sabe hacer y le ayuda al otro a que también la realice, lo anterior nos lleva a profundizar sobre qué tipo de guía seremos, o cual brindaremos, por ello nosotras pensamos en entregarles la ayuda, o darles la guía de como afianzar las relaciones interpersonales de cada uno de nuestros educandos, para con ello obtener un aula de clases, o institución educativa mucho más amena, donde se sienta que hay una buena calidad y todo gracias a las buenas relaciones.

Siguiendo con lo anterior se hace necesario nombrar al juego, darle un significado, puesto que por medio de este se obtendrán las buenas relaciones interpersonales, así que al pensar en juego se podría decir que es algo innato, que surge de la necesidad que tiene cada uno de esparcir su mente, es decir, realizar alguna actividad que me parezca divertida, que me saque de mi zona de confort, que sea diferente a lo que realizo diariamente y que a su vez me ayuda a conectar con los demás, teniendo en cuenta si dichas actividades son grupales las cuales me ayudan en la

interacción con el otro. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”.(2017,Ruiz,pág 6). Con lo anterior se refuerza la parte en la que el niño decide entrar al juego, y al entrar está aceptando las reglas, de manera implícita le estamos enseñando a seguir normas, lo cual le es de gran ayuda para su formación como persona.

A lo largo de la historia se han ido creando diversos tipos de juegos y con ello se abre la posibilidad de clasificarlos según los gustos o las necesidades que se encuentren en el momento, el juego es una herramienta que se utiliza para el goce y disfrute de cada individuo, al ponernos a pensar en quienes son los que más gozan de estos podemos llegar a la conclusión que los niños son fieles amantes al juego, estos pueden implicar la utilización de un juguete (aunque no es imprescindible). Un juguete es un objeto que puede ser utilizado individualmente o en combinación con otros. Aunque algunos se encuentran asociados con épocas históricas o culturas particulares, otros poseen popularidad universal. El objetivo principal del juguete es la recreación, pero también ayuda a la formación, el aprendizaje y el desarrollo del niño.

Al momento de clasificar el juego, se hace de la siguiente manera:

1. juegos funcionales: son aquellos que se desarrollan en la primera etapa de la niñez, aproximadamente desde los 0 - 2 años, tiene como objetivo estimular aquellos elementos sensorio motrices fundamentales en la primera etapa de la vida, ejemplo: gimnasios, ayudas externas, sonidos.
2. juegos de imaginación: tienen aproximadamente entre 3-6 años, y son aquellos juegos que le permiten al niño conectarse con la realidad, ejemplo: los juegos de roles, es decir, empiezan a imitar a su mamá, su papá, doctor, bombero, etc.

3. juegos de construcción: tienen aproximadamente entre los 7-10 años, y son juegos que le permiten al niño resolver, y a su vez juegos que puedan manipular, por ejemplo los que tienen objetos movibles o encajables.
4. juegos de normas: los niños cuentan con la edad de 11 años en adelante, y estos tienen como objetivo inculcar en el niño el acatamiento de reglas, ejemplo: el parkes, ajedrez, dominó...

El juego y las dimensiones del ser humano

¿Qué es una dimensión?

Es el conjunto de potencialidades fundamentales con las cuales se articula el desarrollo integral de una persona

- dimensión ética

Es la capacidad que tiene el ser humano de definir qué es lo correcto y lo incorrecto, y asumir las consecuencias de sus actos

- dimensión social

Es la capacidad que tiene el ser humano de interactuar con el otro en un determinado ámbito, es cómo me relaciono yo con los demás

- dimensión comunicativa

Es la capacidad que tiene una persona para expresar ideas o sentimientos, y con ello poder llegar al diálogo

- dimensión estética

Es la capacidad que tiene el ser humano de darle una visión creativa a todo aquello que le rodea.

- dimensión cognitiva

Es la capacidad que tiene el ser humano de hacer elaboraciones mentales para obtener el conocimiento

- dimensión espiritual

Es la capacidad que tiene el ser humano para trascender en su existencia, teniendo como premisa principal la fe

- dimensión lúdica

Es la capacidad que tiene el ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir emociones, por las cuales adquiere un aprendizaje

dicho anteriormente cada una de las dimensiones mencionadas son las que integran al ser humano, todas deben ser fortalecidas, y una manera de fortalecerlas es por medio del juego, como lo podemos notar antes, hay gran variedad de juegos, para todos los gustos, de todos los colores y hasta con sabores, así que por medio del juego puede ser más enriquecedor la manera de mejorar las relaciones interpersonales de nuestros educandos, de toda nuestra comunidad educativa sin tener excepción alguna, todos nos podemos integrar al juego no hay razón alguna para dejar a un lado la formación de buenas relaciones interpersonales por medio del juego las cuales consisten en la interacción entre dos o más personas, pero al llevarse a cabo debe ser una interacción de calidad donde cada uno de los educandos logren sentirse bien al compartir con el otro, la relación debe ser recíproca, sin ningún interés, en estos espacios debo ser flexible y a la vez consciente de que puedo abrirme al otro, que el hecho de relacionarme no me dará pánico alguno, porque seremos personas empáticas las cuales entenderán y sabrán comprender las situaciones del otro, y no le darán la espalda ni lo harán a un lado, por el contrario

crearán una relación en la cual van a leer más que las palabras y así estarían manejando lo tan llamado buena relación interpersonal.

Siguiendo con lo anterior se podría decir que la comunicación es la clave de las relaciones interpersonales. Mediante un proceso comunicativo, los seres humanos comparten información al intercambiar mensajes, que cada sujeto debe decodificar para comprenderlos. Las relaciones interpersonales implican que los participantes están comunicados entre sí. (J Pérez Porto y Ana Gardey. 2018). al ser la comunicación una clave para las buenas relaciones entre las personas, en nuestro caso entre los educandos, debemos tener en cuenta que comunicarse no es solo hablar, este acto se puede dar de diversas formas como lo son los gestos, las señas, nuestra postura o movimientos corporales, al entender esto se hace más fácil llevar a cabo en el salón de clases herramientas, como lo son el juego para empezar a optimizar la clave de las relaciones interpersonales. Por otra parte, la teoría de las inteligencias múltiples, sostiene que la inteligencia está formada por distintas capacidades específicas. Entre estas diversas clases, aparece la inteligencia interpersonal, de acuerdo a Gardner, la inteligencia interpersonal está dada por la capacidad de descubrir e interpretar los deseos y las intenciones de los demás. Se trata, por lo tanto, de una habilidad vinculada a la empatía. (J Pérez Porto y Ana Gardey. 2018), y es ese un gran paso para terminar con el rechazo y la indiferencia, permitiéndole a las personas aceptar que en un mundo tan diverso se puede vivir en sociedad. Por lo tanto la inclusión nos da respuesta positiva a la diversidad de cada persona, y a través de ella se logra respetar la diferencia individual sabiendo que esta es la oportunidad para ser parte de una sociedad, una familia y una buena educación siendo este el camino para llegar a alcanzar un mundo donde todas las personas se han aceptadas a pesar de sus diferencias, teniendo como base la equidad, el respeto y la aceptación al otro.

Capítulo 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

Enfoque

El presente proyecto, ***EL JUEGO: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA QUE FAVORECE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS*** se llevará a cabo bajo el *enfoque* cualitativo, el cual tiene como propósito Describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes en la Institución Educativa. (Sampieri, 2014)

Por lo tanto, ha sido de vital importancia escoger el enfoque cualitativo teniendo presente que este nos facilita buscar el resultado y de una u otra forma encontrar las respuestas de lo planteado, analizando que este permite buscar y construir para poder llegar al significado de las cosas, de igual manera, este garantiza los resultados planteados anteriormente, los cuales van en busca de solucionar las indiferencias encontradas a través de una profunda observación realizada por los maestros y por ello es de vital importancia encontrar las herramientas las cuales nos brinden convivencia más amena entre toda la comunidad educativa.

Igualmente, este debe ser lógico y comprensivo para un mejor análisis profundo de su proceso de investigación, entendiendo que con lo propuesto se quiere llegar a un resultado satisfactorio el cual brinde ayuda a la comunidad educativa, porque esta necesita el apoyo tanto de las directivas de la Institución, como de la sociedad y la familia, para así llevar a cabo un trabajo en conjunto y formativo.

Actualmente la investigación cualitativa es utilizada para explorar la realidad de fenómenos sociales, teniendo como base las experiencias subjetivas de los objetos que se encuentran inmersos en un determinado contexto; según Martínez (2011), existen múltiples realidades que se constituyen en la relación entre el sujeto y la realidad en la cual viven, de modo que no se puede hablar de una sola verdad, sino que ésta es una significación de las diversas percepciones que los sujetos extraen de las situaciones en las cuales se desenvuelven.

Es interactiva, dice Martínez (2011), ya que el investigador se ve directamente influenciado, puesto que establece un vínculo cercano y empático con la población objeto de investigación, presentándose una interacción dialógica y comunicativa, lo que da lugar a una relación de sujeto investigador y sujeto a investigar y no una relación sujeto – objeto.

De acuerdo a lo anterior con nuestro proyecto de investigación se busca brindar estrategias las cuales están basadas en el juego y a su vez ayudarán a que en la comunidad educativa se lleve a cabo buenas relaciones interpersonales e inclusivas, las cuales imparten en la institución educativa un aire de armonía, por lo tanto *el alcance* de nuestro proyecto de investigación es explicativo, esto se debe a que este tipo de alcance es el más completo, y a su vez se podría decir que lleva un poco de los otros tipos de alcance, tal como lo expresa (Abreu, 2012) “la investigación explicativa determina la mejor respuesta.” Es decir, este Está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. (Sampieri, 2014)

Eso es lo que queremos lograr con nuestro proyecto de investigación, brindar un valioso recurso pedagógico a la comunidad educativa.

Nuestro proyecto cuenta con un enfoque cualitativo, el cual lleva un método inductivo, y por ende se hace más preciso basarnos con un *diseño* de investigación flexible, el cual no lleve consigo un manejo de estadísticas por el contrario, este llevaría a que el proceso cuente con una estructura enfocada, en llevar a cabo un proceso exitoso, y eso es lo más importante a la hora de darle paso a nuestro proyecto e investigación, donde el proceso de este sea agradable tanto para el que lo ejecute como para el que lo estudie a largo plazo.

Por ello en el momento de ejecución del proyecto contaremos con un diseño que lleva consigo la denominación de *acción participación*, es un proceso eminentemente educativo de autoformación y autoconocimiento de la realidad, en el cual las personas que pertenecen a la comunidad, o al grupo, sobre quienes recae el estudio, tienen una participación directa en el proceso de definición del proyecto de investigación y en la producción de conocimiento de su realidad. (Cano, 1997), citado por torres, 2010)

Este nos **permite responder a nuestra problemática de manera conjunta, donde empatizamos con nuestra población para así comprender y dar explicación a la realidad que afrontan**, y con ello tener un buen proceso en el proyecto de investigación, además la acción participación nos da a conocer como agentes de cambio, y con ello la comunidad está dispuesta a trabajar en conjunto para resolver la problemática y aunque la estructura no consta como tal de unos pasos en específico e inquebrantables, la estructuración con el que se lleva a cabo este diseño es flexible, y por ende se vuelve la mejor opción.

Teniendo en cuenta la teoría y la práctica que hemos obtenido a lo largo de nuestra investigación se nos facilita dar respuesta a la situación problema por medio del juego, dicha solución se hace con ayuda de la comunidad, en este caso los estudiantes del grado primero,

quienes han manifestado, que a través de este si es posible hacer amigos, y además es muy divertido, y por toda la información recolectada por medio de diferentes técnicas se llega a la conclusión que el diseño anteriormente mencionado es el más acertado para nuestro proyecto de investigación, debido a que en este nos volvemos participantes activos e importantes, a los cuales se le dan valor, se les demuestra que si tenemos verdadero interés en contribuir a la solución de su problemática, y al realizar el estudio demostramos empatía con su caso, por lo tanto ejecutan las actividades con gran interés y participación, lo que le da gran viabilidad al proyecto.

MÉTODO

Al contar con un enfoque cualitativo se hace necesario y a su vez pertinente trabajar con un método inductivo, utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general. (Torres, 2010)

Por lo tanto el camino para lograr nuestro objetivo es identificar mediante la observación y el análisis las necesidades del educando para lograr darle un mejor proceso a nuestro proyecto, que a su vez lo dirija a un final exitoso.

Nuestras estrategias para lograr lo planteado, es crear actividades basadas en el juego, las cuales le brinden una ayuda a la comunidad educativa, los educandos pasan a estar en relación con el otro y a sentirse en un entorno agradable, rodeado de confianza y empatía con los demás, cada proceso de recolección de información, va enriqueciendo el proceso de investigación y mostrando gran mejoría en el proyecto.

Por medio del juego lograremos la unión y la empatía de los educandos, mejorando sus relaciones interpersonales y el trato con el otro, por medio de la observación y las estrategias dinamizadoras planteadas.

En conclusión, nuestro proyecto es alcanzable ya que se puede realizar de una forma en la cual tanto educando como maestro pueden dar su punto de vista para llevarlas a cabo, el producto final es llamado Fichero Lúdico, en el cual se puede evidenciar las emociones y conocimientos del estudiante dándole mayor facilidad a su ejecución, y de esta forma el educando dará de una forma más clara su postura sobre distintas actividades planteadas en el fichero. Este se debe ejecutar de una forma creativa y didáctica, con el propósito de que le sea útil al estudiante para la mejoría de sus relaciones interpersonales.

3.2 Población y muestra

Población

El estudio de nuestro proyecto de investigación EL JUEGO: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA QUE FAVORECE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS, es del Colegio De María, el cual está ubicado en la comuna 4, en el barrio Aranjuez en la Cra 51B #89-01, en el sector San Cayetano actualmente cuenta con 352 estudiantes y es una institución católica y mixta, la oferta educativa va desde preescolar hasta el grado 11, la población a tratar serán los niños y niñas del grado segundo, el cual está conformado por 36 educandos, al contar con una extensa población se ha decidido tomar como muestra a 20 niños y niñas, que tienen un rango de edad de 7 a 8 años, que actualmente se encuentren cursando el grado segundo, cuentan con un nivel socio económico medio, de familias católicas y sus padres generalmente son universitarios.

Muestra

Para la recolección de información se llevará a cabo el muestreo tipo probabilístico el cual está denominado como muestreo aleatorio estratificado el cual nos ayudará a dar avance con nuestro proyecto, dicho muestreo se encarga de estudiar un subgrupo, y para formar este subgrupo se hace necesario dividir a la población por conjuntos, y las personas que harán parte de nuestro subgrupo serán ocho niñas y doce niños del grado segundo, los cuales nos darán un total de veinte estudiantes y con ellos se llevará a cabo la realización del proyecto, el cual le brindara a esta población las diferentes estrategias que puede llevar a cabo para la obtención de buenas relaciones interpersonales entre ellos, dichas estrategias tienen como base el juego, y para que este sea más agradable serán juegos inclusivos, los cuales no dejan a ningún niño por fuera de las actividades.

Al momento de escoger este tipo de población se ha tenido en cuenta que los niños, y sobre todo, los que están empezando la educación formal como les pasa a los niños del grado segundo se les dificulta en ocasiones trazar relaciones interpersonales con sus pares, esto se debe a que no han tenido la oportunidad de hacerlo con antelación, por ello para nosotras este grado es el más práctico y esencial para llevar a cabo el fomento de las buenas relaciones entre ellos y además se hace más práctico para el proyecto que ellos tengan una educación mixta porque así se ve mayormente reflejada la inclusión, y se llevarán a cabo la totalidad de los juegos los cuales sí cumplirían el fin que se les ha determinado.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información

En nuestro proyecto se hace necesario implementar diferentes técnicas e instrumentos de recolección, para reunir la información, la cual nos guiará sobre la viabilidad que se presenta en

nuestro proyecto, las técnicas que fueron elegidas son: la encuesta, la colcha de retazos y el foto lenguaje, se nos hacen más pertinentes para trabajar con los niños y niñas del grado segundo.

Encuesta.

1. Definición

Esta es una herramienta la cual nos ayuda a recolectar información de interés de manera fácil y eficiente sobre las situaciones, los lugares, los objetos, las personas, el tiempo, el contexto social y cultural, entre otros, por medio de una respuesta corta, párrafo, selección múltiple, casilla de verificación, desplegable, escala lineal, cuadrícula de varias opciones, fecha y hora. Dicho trabajo de recolección se logra por medio del trabajo colaborativo, de la comunicación asertiva, la participación activa de las personas involucradas en la actividad, por lo tanto se hace inevitable incluirla en el grupo de técnicas utilizadas en este proyecto de investigación.

2. Por qué fue escogida

Se decidió implementar esta estrategia debido a que por medio de la misma los estudiantes del grado segundo, responderán a nuestras preguntas de una manera más dinámica, y asertiva, además tendrán un mayor espacio de reflexión en cuanto a la manera de relacionarse con el otro, y para nosotras es muy importante implementar el trabajo colaborativo en la clase, porque así se estaría implementado el ejercitamiento de las relaciones interpersonales entre pares, dando sus opiniones, expresando sus sentimientos y emociones, dando lugar a la interacción, donde el maestro enviará las indicaciones para la realización de la actividad, que se dará por medio de la herramienta que nos ofrece google la cual se llama “*Formularios de Google*”, se empezará dando a conocer la página a cada estudiante, y cada uno por medio de dibujos, gráficos o texto.

los niños y las niñas darán a conocer la percepción que tiene sobre el tema que se está trabajando, en este caso es el juego, las relaciones interpersonales, y la inclusión, la que llevaría como base la importancia de llevar buenas relaciones interpersonales, y lo valioso que es cada uno de sus compañeros sin exclusión alguna.

3. ¿Qué relación tiene con el proyecto?

Al ser una herramienta que cuenta con diversos usos, los cuales se han comentado con anterioridad, por ello se nos hace muy pertinente para la implementación de la misma en nuestro proyecto, además por medio de esta podremos formular preguntas las cuales nos ayudarán a identificar el estado anímico de los educandos, teniendo en cuenta los diferentes casos que se plantean en esta, todo con el fin de tener un mayor acercamiento a las percepciones de los niños y niñas del grado segundo.

4. ¿cómo está diseñada?

Los formularios de google están diseñados con el fin de recoger información de manera rápida, efectiva y a su vez dinámica, esto se debe a la amplitud de extensiones con las que cuenta para realizar los formularios de manera personalizada, todo depende del público a quien vaya dirigida la encuesta, en nuestro caso sería a niños y niñas del grado primero, así que la mayor parte de la encuesta se basa en ser práctica y fácil para ellos, sin dejar de lado el uso pedagógico

COLCHA DE RETAZO

2. Definición

Una colcha de retazos es un proceso el cual le permite al maestro implementar nuevas estrategias en el aula de clase, con la finalidad de que el educando se conozca y aprenda a estar en sociedad.

Este proceso es directamente con el estudiante, permitiéndole descubrir sus conocimientos frente diversos temas, donde el educando va a expresar sus sentimientos, ideas, y de una u otra forma expresara sus experiencias en la cotidianidad, por medio de dibujo o un escrito; el desarrollo de esta técnica ayuda al educando a trabajar de una forma individual donde el aclara sus ideas y llega a una conclusión, y también a ésta en equipo donde se involucran más personas y todos deben recibir instrucciones e implementarlas, donde todos deben dar su opinión y discutir qué es lo mejor para la realización del trabajo.

La empatía juega un papel importante en la colcha de retazos, porque le permite a los educando el contacto con su entorno y a tener una mejor aceptación en los cambios sociales.

Porque ofrece una forma de enseñar donde incluye a la sociedad y esta es la base para que un sujeto conozca su entorno y se relacione con los demás, esta técnica es tan importante en el proceso de creación del educando porque logra que su imaginación se convierta en una realidad el cual va acompañado de colores y diversión.

Esta técnica está muy relacionada con el proyecto, por que ofrece el trabajo de las relaciones interpersonales dándole la oportunidad al educando de conocer y socializar con el otro, es un aporte eficaz para el comienzo y desarrollo de un proceso en el que se quiera mejorará la empatía y el trabajo en equipo, el trato que se tiene con el otro convierte a un sujeto en un ser sociable o no ya que el proceso social le da la capacidad de saber que los cambios son parte de la misma. La

evolución social les va dando a sus habitantes una serie de cambios los cuales llega a mejorar con las relaciones y el trato que tiene en su entorno.

Es una técnica que le brinda a los educandos una mejora en sus relaciones interpersonales ofreciéndoles una forma lúdica de expresar sus ideas y sentimientos, siendo esta un camino para el arte y la expresión de lo que hace que el ser humano sea feliz.

FOTOLENGUAJE

3. Definición

Por medio de la fotografía se quiere llegar a la recuperación de los recuerdos, dándole a un individuo una herramienta para no olvidar, es un proceso en el cual va dando lugar a los recuerdos, no importa si son felices o tristes, siempre los recuerdos serán alimento para la vida, al realizar esta técnica los estudiantes van teniendo interés por el trabajo en equipo por que con este se puede expresar puntos de vista que se tengan en común ya que esta se puede trabajar en espacios cerrados y abiertos sin problemas, además se puede implementar por medio de la virtualidad.

Cada proceso educativo le permite a un estudiante mejorar en diversos temas, y este da un paso para la mejora del trabajo con el otro, teniendo en cuenta que la foto lenguaje le ofrece un cambio para el futuro, mejorando las oportunidades de vida.

¿Qué relación tiene con el proyecto?

Nuestro proyecto está encaminado para la mejora del juego y las relaciones interpersonales facilitando al educando interactuar y sentir la empatía por el otro.

Tiene una finalidad de dar a conocer, que por medio del estudio del Foto lenguaje mejora y da la facilidad del recuerdo y todo lo vivido queda plasmado para tenerlo presente y no olvidar, hay que darle a los estudiantes las bases para que enfrenten y descubran lo que les gusta, y lo que es mejor para el futuro, analizando la idea central del proyecto que es el juego y las relaciones interpersonales, se debe involucrar en el aula todo apoyo que le permita al educando explorar, y reconocer su entorno para que pueda tener un mejor desarrollo escolar y social, cada herramienta que le pueda dar a los estudiantes para que sean mejores, donde se convierte en un reto para el maestro debido a que este, es el encargado de que la educación trascienda y el foto lenguaje es un camino de análisis y descubrimiento.

¿Cómo está diseñada?

Como una actividad que incluye a todos los educandos a un proceso de descubrimiento, y de análisis del entorno o contexto en el que estén, permitiéndole ser capaces de dar su punto de vista, y mejorar sus relaciones sociales, ya que por medio de esta se puede trabajar en grupo o de manera individual, vinculando sus experiencias y conocimientos para crear nuevas ideas que le faciliten incluir y mejorar los procesos de otros cuando así sea requerido.

Cuando lo que se enseña se convierte en una herramienta para mejorar y cumplir los sueños de los educando el maestro pasa de ser el que enseña en el colegio a ser el que hace todos los sueños realidad porque él es el único en enseña con la finalidad de mejorar.

3.4. Análisis de los resultados

Encuesta.

El juego es tomado como una actividad innata que posee todo ser humano, aunque se debe tener en cuenta que para unos es más fácil jugar solo que acompañado, y uno de los factores que impiden el jugar con grupos de personas es la poca formación en relaciones interpersonales, por ello el objetivo de nosotras es fortalecerlas por medio del juego, ya que este es considerado un factor de alegría, que causa gran emoción en cada persona y a su vez hace más ameno el proceso de formativo. Para dar inicio a la implementación de las técnicas se utilizó un video el cual lleva consigo las 3 variables de nuestro proyecto, el juego, la inclusión y las relaciones interpersonales, el video es un cortometraje <https://www.youtube.com/watch?v=Ztqaa-NWYQ8>, luego del video se dio paso a resolver la encuesta creada en el formulario de google.

Al realizar la encuesta con los estudiantes del grado primero, se evidencia que para ellos el juego es algo divertido, que les ayuda a compartir con los demás, y además se logra observar que los niños del grado primero le dan importancia a la inclusión, además para ellos es muy importante compartir con el otro, y sobre todo se muestran comprensivos con las situaciones que se plantean con respecto a la inclusión, en **general se observa al juego como una actividad que les ayuda a recrear y salir de sus zona de confort con la cual logran ser felices** y compartir con los demás, por parte de los niños del grado primero se logra observar ampliamente la capacidad de comprender la situación del otro y por lo tanto no hay exclusión alguna, al plantear diversos casos, la totalidad de los estudiantes dieron respuesta a estas con situaciones inclusivas, donde se busca acoger a todos y si alguien no goza de alguna capacidad motriz, cambiarían de juego para que todos puedan disfrutar en conjunto.

Colcha de retazo.

El camino que se tomó para la realización de esta técnica fue el dibujo ya que por medio de este los educandos pueden crear un mundo mágico donde la creatividad y diversión son sus aliadas para encaminar nuevas aventuras, por ello esta técnica la realizamos por medio de una actividad donde reconocen la importancia del otro, así que de manera al azar se pasará a decirle un halago, o reconocer una virtud de un compañero, por ello se tendrán los nombres de todos los compañeros en una ruleta y la primera persona le dirá algo a la segunda y así sucesivamente, <https://wordwall.net/es/resource/5787979>

Todo con el fin de propiciar un buen ambiente en el aula de clase y a su vez recordar los buenos momentos que pasaron cuando la educación no era virtual.

Luego se abre el espacio para dibujar cómo se sintieron al escuchar lo que sus compañeros piensan de ellos, lo que logran percibir y a su vez lo que extrañan de tenerlos cerca, para finalizar se socializará el dibujo.

en la realización de esta técnica cabe resaltar el excelente comportamiento de los estudiantes del grado primero, la gran disposición que tuvieron en esta actividad, y sobre todo la empatía que se maneja en el grupo, **se nota que la mayoría cuenta con una gran formación en esta y por ello poseen la capacidad de relacionarse mejor con sus compañeros, lo que los guía a llevar un gran trato entre todos a nivel grupal, contando con la capacidad de resaltar los actos buenos que realizan sus compañeros**, lo que para nosotras es algo muy bueno, ya que se evidencia un gran proceso en cuanto a las relaciones interpersonales, que es una de las variables que nos lleva a lograr el objetivo de esta investigación.

Foto lenguaje.

En esta técnica se evidencia el conocimiento que los estudiantes tienen frente a distintos temas planteados, donde ponen en evidencia la capacidad de relacionarse con los demás, siendo esta una clave para ver qué tan involucrados están con su entorno, relacionando sus conocimientos previos con el que se le está presentando en el momento para que por medio de recuerdos lleguen a una relación con la cual logren un mejor aprendizaje, por ello se pasa a dar una explicación sobre los diferentes tipos de juegos con los que nos podemos encontrar, para que así logren reconocerlos, esto se dará por medio de un concéptrese que se realizó en la página word wall <https://wordwall.net/es/resource/5894182>, el que arme la pareja dará una breve opinión sobre la imagen, que recuerdos le trae, si lo ha jugado, si le llama la atención, todo lo que perciban de la imagen, para así saber qué tipo de juegos encaja más en sus gustos y con ello encontrar una base sólida para la creación del fichero lúdico, que dejaremos como producto de esta gran investigación.

De acuerdo a lo anterior podemos concluir que el proceso de enseñanza y aprendizaje de cada estudiante es especial donde se debe poner el mismo empeño en saber cómo aprenden los educandos por ello hay que traer al aula distintos tipos de estrategias las cuales le den más confianza para que el promedio de sus capacidades pueda alcanzar sus propósitos académicos, y de esa misma forma se pueda relacionar con cada una de las personas que tiene a su alrededor. Cuando se habla de la enseñanza por medio del juego se deben buscar estrategias que pongan al estudiante a trabajar en equipo ya que por medio de las relaciones interpersonales se puede lograr crear, gozar, aprender, y entenderá que todas las personas en algún momento de la vida necesitarán de los demás, siendo este un aprendizaje para la vida tanto escolar como personal.

CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, SUGERENCIAS

4.1. Propuesta.

Este fichero consiste en ser un apoyo para los maestros en el aula de clase ofreciéndoles una herramienta útil en cada proceso de los estudiantes, el cual les permite aprender del entorno y de sí mismo para mejorar las relaciones interpersonales del educando y lograr una empatía entre sí, con el fin de lograr un lograr armonía y que el maestro lo vea como algo estratégico para mejorar las clases en todo momento.

Esta propuesta consta de diez estrategias las cuales servirán de apoyo en el aula, en primer lugar, se encuentra las estrategias relacionadas con la inclusión las cuales son el Cancionero tin ton, este servirá de apoyo en la concentración del educando, la siguiente es buscaminas donde se trabará el trabajo en equipo, la siguiente es espejo donde los educandos tratan de conocerse mejor y conocer a sus compañeros, y sigue donde estas, esta estrategia consiste en que los educandos conozcan su destrezas para mejorar. estrategia sobre el juego, las cuales ayudará por medio del juego a mejorar las habilidades de los estudiantes, como primera este sonido de palabras, donde se trabajará el trabajo en equipo, la siguiente se enfoca en conocer la habilidad a los demás, cantando y bailando, y parapa, esta estrategia ayuda a la concentración y a la atención.

Por último las estrategias sobre las relaciones interpersonales, estas aportaran en cada proceso social de los estudiantes, los cien pies se trabajará el trabajo en equipo, en veo veo se trabajar la concentración, y dos verdades una mentira esta busca un espacio de diversión y empatía.

Lo que debe tener en cuenta un maestro al momento de implementar estas estrategias es ser muy creativo y tener muchas ganas de aprender, ya que por medio de este y a través del juego los estudiantes pueden aprender muchas cosas las cuales les permitirán a mejorar su relación con el entorno.

4.2 Análisis de resultados

Las estrategias implementadas en el fichero lúdico han pasado por una serie de modificaciones, es decir, se han reinventado, ya que todas estaban planteadas desde la presencialidad y por asuntos externos que pasa el país no es posible volver a la presencialidad en este momento, y es ahí donde abarca mayor importancia fortalecer las relaciones interpersonales entre los estudiantes, y la mejor opción en nuestro caso ha sido mediante los juegos inclusivos, a continuación encontraremos los resultados obtenidos desde las tres variables establecidas.

Las relaciones interpersonales.

Esta variable está enfocada en reconocer al otro, sus gustos e intereses, realizando un proceso armónico, donde no se forzaba a interactuar con el otro, ya que se logró generar interés en cada uno y con esto la participación de todos los estudiantes del grado segundo A en cada estrategia implementada en clase,

El juego.

Como es bien dicho anteriormente las relaciones entre ellos han mejorado, pero si bien es cierto, esto es gracias al juego el cual le causa mayor interés a los estudiantes y hace que cada encuentro sea más divertido y armonioso, donde por momentos pueden dejar sus labores escolares de lado y centrarse en conocerse a través de “retos divertidos”, así es como ellos han calificado cada una de las actividades planteadas en el aula de clase, las toman con agrado y se sienten bien al conocer a sus compañeros, lo que los ha llevado a realizar planes desde la

virtualidad, como lo son ver la película favorita en las tardes cada uno desde su casa, es algo muy enriquecedor el hecho de aprovechar el espacio que nos brindan en cada encuentro para formar lazos armoniosos entre el salón de clase.

La particularidad que se presenta con los niños y las niñas del grado segundo es que hasta el momento de implementar las estrategias ellos no se conocían, algunos ni siquiera habían llegado a prender la cámara para visualizarse, y mucho menos el micrófono, por eso es importante abrir estos espacios para afianzar los lazos socio afectivos en el aula de clase.

Debido a lo anterior se logra evidenciar el cambio con respecto al reconocer sus compañeros, y de ser compañeros pasaron a ser amigos desde la distancia.

La Inclusión

Las estrategias plasmadas en el fichero lúdico dan paso a un espacio inclusivo, el cual ha sido el centro del presente proyecto de investigación, y aunque al inicio se tenía planteado que los juegos inclusivos serían desde las necesidades especiales que cada estudiante podría tener, con el tiempo y su condición nos dimos cuenta que la inclusión se daba al momento de reconocernos todos como personas importantes en el salón de clase.

Lo anterior se expresa por las pocas pantallas que se podían visualizar, en la aplicación de teams la dinámica es distinta, aunque todos tengan la cámara prendida solo se logra visualizar 5 personas a la vez, y de cierta manera en clase excluíamos a los que no se veían, ni alzaban la mano, ni prendían el micrófono, pero con la nueva dinámica de conocerse entre todos ha sido posible que entre ellos mismos tengan en cuenta quien falta por participar en alguna de las clases, lo que para nosotras es tener un espacio incluyente donde se conocen algunos de los intereses de las personas que conforman el grupo, y con esto el espacio se torna armónico y para

nosotras es un cambio importante, donde se ha logrado el fortalecimiento de las relaciones interpersonales por medio del juego.

4.3 conclusiones

En el presente proyecto de investigación contamos con un objetivo general que consiste en implementar estrategias teniendo como base el juego, las cuales favorezcan el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los educandos del grado segundo del Colegio De María, al finalizar este gran proyecto en el cual nos hemos enfocado desde el día 1, nos damos cuentas que ha sido cumplido su cometido, aunque no se haya realizado con totalidad todas las estrategias plasmadas si se logra notar el cambio en el aula de clase.

Como primer objetivo específico nos hemos puesto en la tarea de Identificar situaciones a partir del proceso de observación, el cual ayude en la mejoría de las relaciones interpersonales, implementadas en la institución educativa, al reconocer la población tratada, sus gustos e intereses se logra cumplir con este objetivo, el cual nos da más claridad y por medio de este seguir con el avance del proyecto.

En el segundo objetivo específico se quiere usar estrategias pedagógicas basada en el juego las cuales apoyen los procesos de los estudiantes, con la finalidad de mejorar las relaciones interpersonales de cada uno.

Como tercer objetivo específico se encuentra la implementación del fichero lúdico el cual servirá como herramienta dinamizadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los educandos, con el fin de mejorar los procesos en el aula de clase, y es un aliado del maestro.

El juego puede lograr mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, teniendo en cuenta que cada educando es primordial en el aula ya que si el maestro tiene a los estudiantes como su prioridad ellos aprenderán a tener una mejor relación con su entorno.

Recomendaciones.

- Dar buen uso de las actividades planteadas al interior del fichero lúdico.
- Abrir espacios acordes a las necesidades de los estudiantes para así armonizar la implementación de las estrategias.
- Tener en cuenta que se debe ir enriqueciendo el fichero lúdico con nuevas estrategias que aporten al fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los educandos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. L. (julio de 2012). *spentamexico.org*. Obtenido de spentamexico.org:
<http://www.spentamexico.org/>
- Constitución política de Colombia del (1991). asamblea general constituyente de la nación. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html
- DEFINICIÓN DE INTERPERSONAL (2018) (página web).
<https://definicion.de/interpersonal/>
- El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil (trabajo de grado) (2017) pág. 6).
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- hurtado M. (2015).el juego como herramienta metodológica para la convivencia escolar de niños y niñas de educación básica primaria. (tesis pregrado)(pág. 6).http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf
- Hurtado, j. (2015). *El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria.* (tesis de pregrado). Corporación Universitaria Lasallista.
http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/1721/1/Juego_herramienta_metodologica_para_la_convivencia.pdf
- LA PROPUESTA DE VYGOTSKY: LA PSICOLOGÍA SOCIOHISTÓRICA 1(2007)
(Revista de currículum y formación del profesorado).pág. 5).
<https://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

- ley 115.(1994).Congreso de la República de Colombia [.https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- ley 1620 (2013).Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-322486.html?_noredirect=1
- ley 181(1995). artículo (3).Sistema Nacional de deporte. República de Colombia. Recuperado de.<https://www.lexbase.co/lexdocs/indice/1995/10181de1995>
- ley 397 (1997).Departamento Administrativo de las Funciones Públicas. Recuperado de.<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>
- Palacios N (2014).el juego como estrategias para favorecer las relaciones interpersonales en niños de preescolar. (tesis de pregrado).pág. 33).<http://200.23.113.51/pdf/30987.pdf>
- Ríos(2013) *el juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil.*(tesis pregrado)(pg. 45)
- Ríos(2013) *el juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil.*(tesis pregrado)(pg. 45) https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Anexos

Producto

https://www.canva.com/design/DAEZDcHQRm4/U8lHTOVopp9FcAqVfiUTw/view?utm_content=DAEZDcHQRm4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Encuesta

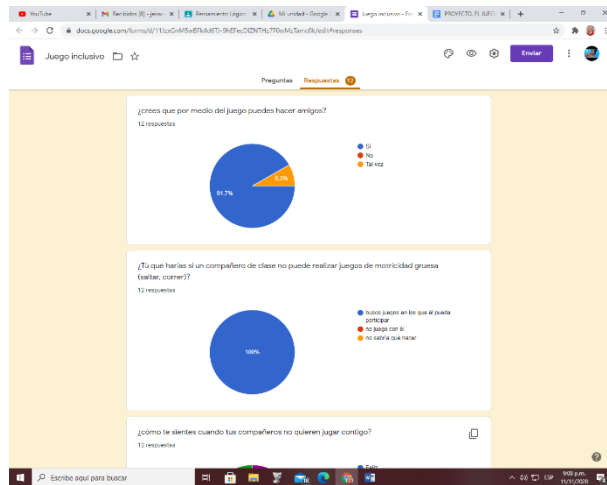


Foto lenguaje



Colcha de retazos.

