



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMAS

ESCUELA ACADEMICO PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

“Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo 2017”

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACION INICIAL**

AUTOR:

Benites Bocanegra Jhina Morelia

ASESOR:

Dr. Sáenz Piedra Jorge Octavio

LINEA DE INVESTIGACION:

Didáctica Y Evaluación Del Aprendizaje

TRUJILLO- PERÚ

2017

PÁGINA DEL JURADO

Dr. Jorge Sáenz Piedra
PRESIDENTE

Mg. Roxana Díaz Salinas
SECRETARIO

Mg. Alfaro Cáceda Mara
VOCAL

DEDICATORIA

A mis queridos padres Eduardo y Lilian, por brindarme siempre amor y trasmitirme así valores y principios, por su apoyo incondicional a lo largo de mi carrera profesional y por todo lo que soy.

A mis adorables hermanos Johina y Samuel por brindarme su apoyo y regalarme bellos momentos creciendo a su lado, demostrándome su amor y porque siempre vi en ellos mi motivación a ser mejor cada día.

La autora

AGRADECIMIENTO

A Dios todo poderoso, por su amor, protección brindándome fuerzas para cumplir todas mis metas trazadas, por la bendición de tener a mis padres conmigo; por esto y más, muchas gracias mi amado DIOS.

De igual manera a mi asesor Dr. Sáenz Piedra, Jorge Octavio por su tiempo, apoyo desinteresado y constante a lo largo de la elaboración de la tesis.

También a la Universidad César Vallejo, por ofrecerme una excelente enseñanza para mi formación profesional; a todos los docentes que compartieron conmigo sus experiencias y conocimientos, mi más sincero agradecimiento y admiración.

A la I.E. N° 215 a la directora Odalis Bocanegra Esparza por permitir desarrollar la tesis y a la profesora Denia Santos y niños/as de 4 años por su participación en la realización de la tesis.

La autora

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, BENITES BOCANEGRA Jhina Morelia , estudiante de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N°70242558, con la tesis titulada: “INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA –TRUJILLO 2017”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, un duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores) autoplagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajean) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 13 de Diciembre del 2017

JHINA MORELIA BENITES BOCANEGRA

DNI N°70242558

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante Uds. la Tesis titulada “INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA –TRUJILLO 2017”, con la finalidad de precisar la influencia del programa juego cooperativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños/as de cuatro años de la Institución Educativa Jardín de Niños N°215 de la ciudad de Trujillo, en el año 2017, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Esperando cumplir con los requisitos para la aprobación

La autora

INDICE

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
INDICE	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCION	11
1.1 Realidad problemática:	11
1.2 Trabajos previos.....	12
1.3 Teorías relacionadas al tema	14
1.4 Formulación del problema.....	23
1.5 Justificación del estudio	23
1.6 Hipótesis de investigación.....	23
1.7 Objetivos	24
II.METODO.....	24
2.1 Diseño de investigación:	24
2.2 Variables operacionalización	25
2.3 Población, muestra y muestreo.....	27
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:	28
2.5 Métodos de análisis de datos.....	29
2.6 Aspectos éticos	30
III. RESULTADOS.....	30
IV. DISCUSIÓN	39
V. CONCLUSIONES	41
VI .RECOMENDACIONES.....	42
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	43
ANEXOS

ANEXO 1: TABLAS DEL PRETEST Y POST TEST DEL GRUPO CONTROL Y
ESPERIMENTAL.....

ANEXO 2:PROGRAMA EXPERIMENTAL

ANEXO 3: TEST INTELIGENCIA INTERPERSONAL.....

ANEXO 4:VALIDEZ DEL INSTRUMENTO.....

ANEXO 5: CONSTANCIA DE APLICACIÓN.....

RESUMEN

El presente trabajo de investigación consistió en precisar la influencia del juego cooperativo y el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños/as de cuatro años de la Institución educativa n° 215, Trujillo 2017. La población estuvo constituida por 110 estudiantes, la muestra fue de 54 estudiantes, 23 niños y 31 niñas. Se empleó el test de inteligencia interpersonal y la confiabilidad es de 0.84 significa muy bueno y fue validada por tres expertos. En relación a los resultados el grupo experimental en el pre test se ubicó en el nivel bajo con un 58% y el grupo control también en el mismo nivel con el 41%. En el post test el grupo experimental obtuvo el 54 % y se ubicó en el nivel medio y el control se localizó en el mismo nivel con el 45%. En cuanto a las medidas estadísticas, en el pre-test el grupo experimental obtuvo una media aritmética de 20 puntos, nivel bajo, en el post-test fue de 26 que indica nivel medio, obteniendo una diferencia de 6 puntos. El grupo control en el pre-test y el post-test la media fue de 21.6 y 22.3 puntos, nivel bajo habiendo una diferencia de sólo 0.70 puntos. En los resultados de la T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia de 0.000, que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula, esto es, el programa de juego cooperativo desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en los niños/as de cuatro años de la I.E N° 215 - Trujillo 2017.

Palabras clave: Empatía, Asertividad, Respeto, juego cooperativo, inteligencia interpersonal.

ABSTRACT

The present research work consisted of specifying the influence of cooperative game and the development of interpersonal intelligence in four-year-old children from the Educational Institution N ° 215, Trujillo 2017. The population was established by 110 students, which consisted of 54 students, 23 boys and 31 girls. An interpersonal intelligence test was used and the reliability is of 0.84 which means very well and was validated by three experts. In relation to the results, the experimental group in the pre-test had a low level of 58% and the control group with the same level with 41%. In the post test the experimental group obtained 54% and it was located in the middle level. The control group was located in the same level with 45%, in respect of the statistical measures, in the pre-test the experimental group obtained an arithmetic mean of 20 points, low level, in the post-test it was 26 indicating medium level, obtaining a difference of 6 points. The control group in the pre-test and the post-test the mean was 21.6 and 22.3 points, low level. In the results of the Student's t-test the experimental group obtained a level of significance of 0.000, which is less than the standardized significance of 0.05. Consequently the null hypothesis is rejected, the cooperative game program significantly developed the interpersonal intelligence in children of four years of the I.E N°. 215 - Trujillo 2017.

Keywords: Empathy, Assertiveness, Respect, cooperative game, interpersonal intelligence.

INTRODUCCION

1.1 Realidad problemática:

Las personas desde que nacemos tenemos la necesidad de relacionarnos con nuestro entorno con el único propósito de interactuar y desarrollarnos. Es por ello que los niños y niñas deben aprender a desarrollar su inteligencia interpersonal desde temprana edad para no tener ninguna dificultad a lo largo de su vida y comportarse de manera adecuada en diferentes ámbitos, ser sociable con un sinnúmero de personas, excluir conductas inadecuadas que no lo ayudan a relacionarse con sus compañeros.

Vázquez, (2016), Sostiene que:

La mayor parte de los niños y niñas de 5 años les está costando relacionarse y comunicarse es por eso que les están excluyendo de grupos y van deteriorando la interacción con su entorno en el Colegio Paso a Paso de México.

Eljach, (2011), refiere que:

En Latinoamérica los niños y niñas de 4 a 11 años no pueden socializar por motivo de insultos y burlas en los colegios en estos últimos años. Es la discriminación más común o llamado Bullying que se da en las aulas tanto en colegios privados como estatales.

López, N y Rodríguez, D. (2013), sostienen que:

Lamentablemente en Perú nos encontramos con eventos de agresividad en los niños/as que son más frecuentes y sobre todo se observa en los jardines para infantes, como es el caso de niños /as de 4 años de edad del I.E “Rafael Narváez Cadenillas” , Trujillo tienen problemas ya que la mayoría son dependientes, muestran actitudes egocéntricas y agresivas y poco comunicativas y esto está complicando sus relaciones con sus demás compañeros.

En el centro educativo Jardín de niños 215, los infantes de cuatro años muestran problemas al relacionarse con sus compañeros y se están valiendo de insultos o golpes para pedir u obtener algo, al igual que jugar en el recreo y en el salón , lo cual aqueja su autoestima es por eso que varios niños y niñas

se muestran inseguros cuando realizan trabajos en grupo, un ejemplo de la inseguridad que tienen miedo al expresar lo que piensan y no obtienen un correcto desarrollo ,ausencia emocional, cognitivo y social en el lapso de sus vidas.

Es por eso que surge proponer una serie de actividades de juegos cooperativos con la objetivo de mejorar la inteligencia interpersonal en los estudiantes de cuatro años, proponiendo como dimensiones a evaluar las siguientes: asertividad, respeto y empatía.

1.2 Trabajos previos

Veremos los antecedentes a nivel internacional, según la señorita Leyva. A (2011), en tesis titulada: El juego cooperativo estrategia didáctica en la educación infantil. Su objetivo general fue caracterizar el juego como estrategia didáctica en procesos de aprendizaje, la población comprendió a 12 docentes, es por ello que la investigación fue de tipo descriptiva cuyas conclusiones fueron: El juego cooperativo es una estrategia que brinda una mejora en las destrezas, comunicación y es importante en el aprendizaje de los estudiantes. Los juegos cooperativos constituyen una alternativa de mejora en la enseñanza y aprendizaje. Según Ugalde. M (2011), en su tesis: El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar en México. El objetivo general es optimizar las relaciones interpersonales de las niñas y niños. Su población estuvo constituido por 55 niñas y niños de cinco años. El estudio es descriptivo. Llegando a las siguientes conclusiones: El juego es primordial en el crecimiento social, intelectual y biológico de los niños. El juego permitió que los niños tuvieran oportunidad de expresar sus sentimientos y diferencias favoreciendo de esta manera la socialización.

Camacho, L (2012), en su tesis: El juego cooperativo como generador de habilidades sociales en niñas de 5 años. Su principal objetivo era corresponder el juego cooperativo con las habilidades sociales en niñas de 5 años, estaba conformada 16 niñas de 5 años de edad, su investigación de estudio descriptivo, utilizo el programa de juegos cooperativos, su instrumento fue lista de cotejo .Su conclusión que llego fue: El juego cooperativo mejoro indudablemente las relaciones sociales, habilidades de

organización, desarrollo de la comunicación entre niñas. Se seleccionó 5 tipos de juego, los que permitieron mejorar las habilidades sociales y disminuir la agresión y creando un clima conveniente en el aula.

Cabeza. D y Tamayo.C. (2014).en la tesis titulada :Talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo mejoran las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 1542 ,distrito de Chimbote en el año 2014, teniendo como objetivo determinar la influencia que presenta aprendizaje cooperativo en la habilidades sociales. El tipo de estudio fue cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Su población muestral fue 29 niños/as de la edad de 5 años de educación inicial. Llegaron a las conclusiones: El aprendizaje cooperativo incrementa significativamente las prácticas sociales en los niños y niñas.

Rivas, M. (2013). En la tesis titulada: Divirtiéndome con mis Amigos/as para mejorar la socialización en los estudiantes de 5 años del jardín N° 206, Saber y Fantasía Con María, de Trujillo, en el 2013. Su objetivo general fue establecer la influencia del programa de juegos en la socialización. Su investigación fue de diseño cuasi experimental con Pre y Post Test. Para esta investigación se seleccionó una muestra constituida por 51 niños y niñas. Como conclusión obtuvo que los niños y niñas manifiestan un aumento eficaz en el progreso de socialización a través de los juegos.

Ortecho, J y Quijano, M(2011), en su tesis: Programa de juegos cooperativos para el desarrollo social de los niños de 4 años de la I.E N° 207 Alfredo pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. Su objetivo general fue establecer en qué grado el programa de juegos cooperativos lograra el desarrollo social de los niños de 4 años de edad. El diseño fue cuasi-experimental con pre y post test. La población estuvo por 11 niños y 7 niñas, como resultado: los juegos cooperativos mejoro la socialización en los estudiantes de 4 años en Trujillo del 2011. Los niños y niñas se desarrollaron socialmente con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test.

La Rosa. E. (2016), en la tesis titulada: Habilidades socioemocionales en niños y niñas preescolares según el factor tipo de gestión educativa de Trujillo. La finalidad fue contrastar las habilidades socioemocionales de los estudiantes preescolares según el factor tipo de gestión educativa de Trujillo, el tipo de investigación es sustantiva. La población fue de 185 niños en las dos instituciones, una muestra de 124 niños y 95 niños pertenecen a la institución educativa estatal, y 29 niños a la institución educativa privada, como conclusiones: Al comparar a los niños y niñas de 4 años de colegios privados versus colegios estatales a nivel general, se encuentra que los niños y niñas que provienen de colegios estatales presentan menor nivel de Habilidades Socioemocionales que los niños que provienen de colegios privados. Asimismo, cuando se comparan las habilidades socioemocionales de niños/as de colegios privados con respecto a colegios estatales en el área de participación, se encuentran diferencias significativas, encontrando menor niveles en el desarrollo de participación en los niños que pertenecen a las escuelas estatales.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Definiciones del juego

Diseño curricular nacional EBR. (2009) El juego es la actividad natural por el cual aprenden los niños, es el medio por el cual van conociendo el mundo que les rodea aprendiendo permanentemente. Los niños practican un sin fin de juegos tales como: Juego de roles, imitaciones, verbales, intelectuales, cooperativos los cuales les permiten desarrollar capacidades.

Diccionario de la Real Academia. (2006), describa que:

La palabra juego es proveniente del latín *iocus*, se precisa a manera de efecto y acción de jugar, entretenimiento o recreación. Es una actividad divertida que está sujeto a reglas en la que se gana o se pierde. Es la acción que aparece naturalmente por el mero gusto.

Diccionario de la Real Academia. (2006), describa que:

La palabra jugar del vocablo latín significa *iocari*, y se especifica exclusivamente con un fin de recrearse, distraer, entretener, recrearse, educarse, realizar travesuras todo esto es parte del juego.

1.3.2 Teorías del juego

Teoría Piagetana Jean Piaget, (1946) afirma que la función principal del juego es el entretener para gastar energía y a la vez ayuda a contribuir y enriquece el desarrollo intelectual del niño.

El niño empieza a jugar como medio de desarrollo psíquico y se hace más significativo cuando el niño tiene la facilidad de un libre empleo de situaciones, en donde él se convierte en investigador componiendo cosas y creando nuevas cosas.

Vigotsky. (1991, Citado por Campos, M., Espinoza, I. y Gálvez, P., 2006), sostienen que el juego es la actividad social que ayuda a la cooperación entre niños y niñas y mejorar la capacidad de creatividad, la representación que se da través del juego simbólico, que le facilitara la socialización y comunicación que se da entre el ser humano y su entorno.

Rubio (2002), manifiesta que:

El juego es la actividad innata en el niño, que ayuda a su personalidad. Relaciona aspectos esenciales que mejoraran su desarrollo psíquico y físico.

1.3.3 Características del Juego:

Según Moreno, J. (2002) nos habla de las características:

- El juego es una actividad desinteresada.
- Juego es espontaneo, impulso innato que no requiere ni especialización ni aprendizaje previo, aunque la práctica sucesiva contribuye a ello.
- Juego es una actividad libre. Es un acontecer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente.
- Es una actividad creativa, original.
- El juego posee un halo mágico.
- Es un procedimiento de carácter simbólico y desarrollo social.
- Es una actividad natural de cambio de ideas y experiencias.

- El juego es placentero.
- El juego accede al niño poder relacionarse más con la realidad.
- El juego es parte de la vida, el niño juega siempre, no importa dónde ni con quien, juega de diferentes maneras según el medio donde se encuentre.

1.3.4 Definición del juego cooperativo

Omeñaca, C. y Ruiz, O .(1999, p.9) Juego cooperativo es una “actividad gozosa, satisfactoria y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje”.

Garaigordobil, L. (2006) Nos dice que en la estructura del juego cooperativo ningún estudiante sobra ni se queda fuera del grupo, todos deben participar, ya que cada uno de los participantes aportan sus propias habilidades para llegar a la meta programada por el grupo. No se compite entre los participantes sino que se hace contra elementos no humanos. Gracias a este tipo de juego los participantes permiten que su autoestima se vea elevada, ya que no existen los fallos sino interaccionar con sus compañeros haciendo que se cree un clima favorable para el desarrollo de la personalidad.

Para Freud, (1970), El juego se relaciona con la expresión de deseos que no pudieron satisfacer en la realidad y por ende las actividades lúdicas que el niños ejecuta le sirven de manera simbólica.

Por tanto se considera al juego que es una actividad fundamental en la vida de todo ser humano, jugar apoya que los niños puedan lograr su potencial profundamente, resolviendo sus angustias y expresando sus deseos.

Velázquez, C. (2012) lo clasifica en actividades motrices como la interrelación entre los y las participantes. Si no existiera la interrelación se hablaría simplemente de actividades individuales y en caso de que si existiera dicha interrelación hablaríamos de actividades colectivas. Dentro de las actividades colectivas o grupales se dan dos tipos de interrelación: puede ser con

oposición o sin oposición. Si existe oposición hablamos de acciones competitivas (incompatibilidad de metas) y en el caso de que no existiera oposición hablaríamos de actividades cooperativas en las que no consta incompatibilidad de meta. Como conclusión el juego cooperativo es un juego colectivo donde no existe oposición y los colaboradores tienen metas con un mismo fin.

1.3.5 Metodología del juego cooperativo:

Teodorico, (2008), afirma que:

Los juegos cooperativos se dan por medio del contacto, el disfrute, el apoyo, la confianza, la comunicación, el reconocimiento, la creatividad y la imaginación. Es una metodología interactiva, flexible, basada en la creatividad de todos los participantes. Se inician del sentir y luego al actuar constituyéndose en un valioso aporte para los facilitadores, y a su vez, para las personas de los grupos con quienes comparten.

Esto se da mediante actividades pequeñas y divertidas como: canciones, rondas, gestos, movimiento del cuerpo, silencios o cordiales voces y risas, los juegos cooperativos dejan en quienes los juega una efecto de bienestar.

Para el docente son estrategias simples pero valiosas ya que le ayudara a incrementar la reflexión y la actuación de los individuos del grupo, logrando iniciar paso a la palabra en grupos especialmente silenciosos, tranquiliza los ánimos en los grupos más briosos.

Los juegos cooperativos involucran a todo tipo de edades desde el más pequeño hasta personas mayores.

El facilitador debe estar atento al grupo para las adaptaciones necesarias a los juegos; pueden ser empleados o dados en múltiples encuentros como reuniones de trabajo, aulas de clases, talleres.

Se cuenta con una tiempo para desarrollarse de acuerdo a las realidades de cada situación, pero siempre son requeridas de acuerdo al grupo y la programación que se haya establecido.

La investigación tiene como base el enfoque del aprendizaje social desarrollado por Albert Bandura, el cual habla de los comportamientos, entre ellos la agresión, se aprenden por la observación, elección, aceptación y rechazo de distintos modelos sociales de conducta.

1.3.6 Características de los juegos cooperativos

Según Otuzi (citado por Clavijo, 2015) El juego de cooperación presenta las siguientes características:

- Ayuda a indagar y da pie al desarrollo de procedimientos creativos en un entorno que está libre de presiones.
- Establece las conexiones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Mejora el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- Se promueven positivas conductas y una mejor interacción e intercambio de información.
- Se juega en grupos pequeños y grandes, con un objetivo común.
- Impulsan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- Promueven la toma de decisiones, la resolución/regulación de conflictos.
- A menudo las pautas son flexibles según la edad y número de participantes, de modo que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

1.3.8 Tipos de juego cooperativo

- ❖ **Físicos:** la acción es primordial, suele ser social, alborotador y competitivo. Ejemplos: cosquillas, pelear, tula, escondite, soga-tira.
- ❖ **De manipulación:** el intento de dominar o controlar el entorno. Sonajero, rompecabezas, juegos de causa-efecto. Además de la manipulación del objeto.
- ❖ **Juego simbólico:** Involucran la manipulación de la realidad. Juegos de fantasía, acertijos, juegos de palabras, canciones disparatadas.
- ❖ **Juegos de reglas:** Están regidas por reglas convencionales. Escondite, juegos de cartas, parchís.

1.3.9 Dimensiones del Juego Cooperativo.

Para Orlick, (1997), las dimensiones de los juegos cooperativos son:

La cooperación: El principal objetivo es la diversión colectiva, por ello se debe brindar el espacio donde haya una colaboración y unión plena que

promueva la convivencia positiva.

La aceptación: Aceptación propia y de los demás, el niño desarrollará sentimientos verdaderos hacia los demás, teniendo conciencia de las diferentes posibilidades y limitaciones propias y de los compañeros.

La participación: Todos los agentes que quieren participar sea cual sea su condición deben ser integrados y aceptados con las mismas reglas y los mismos beneficios.

La diversión: es la situación de entretenimiento y alegría que se da en Para situaciones de interacción del niño con su entorno.

Estas dimensiones, desde la perspectiva pedagógica, explican el compartir del juego con fines recreativos en donde se promueve la comunicación, la participación, la cooperación, lo conducen a los niños a adoptar conductas sociales positivas.

2.1 Teoría de inteligencia interpersonal

Vygotsky, L. (1978) Sostuvo que muchos de las características personales y habilidades sobresalientes en un niño se desarrollan a partir de las interacciones sociales con los padres, profesores y compañeros compartiendo un aprendizaje colaborativo y social.

El proceso de socialización según Martínez. D, (2010) se va dando a través de la interacción: ambientales ,personales y culturales. La familia es el núcleo básico donde se provocan los originales intercambios de conductas social y afectivas, valores por eso la familia es el primer eslabón para el aprendizaje de conductas interpersonales.

En la teoría de la Inteligencias múltiples de Gardner.H (2008) la inteligencia es la capacidad de resolver problemas para transformar productos que sean valiosos en una o más culturas que sostienen ocho tipos de inteligencias de las cuales resaltan dos inteligencias: inteligencia intrapersonal (individual) e inteligencia interpersonal (social).

La inteligencia interpersonal es la capacidad de comprender a otras personas, que los motiva, trabajan cooperativamente. Esta inteligencia al igual que Goleman nos dice que tiene que ver con las habilidades sociales.

Por otro lado, Gardner, H. (1994), la inteligencia interpersonal es la capacidad de interactuar eficazmente con ellos. Contiene la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Se encuentra presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La poseen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus convenios con pares, mayores, y que entienden al compañero.

De acuerdo con Campbell, (2002) nos dice:

“La inteligencia interpersonal es la facultad de entender a los demás y relacionarse efectivamente con ellos. A medida que la cultura occidental ha comenzado a reconocer la relación que existe entre la mente y el cuerpo, también ha comenzado a valorar la importancia de alcanzar la excelencia en el manejo de la conducta interpersonal”.

Considera que a estos individuos:

- ❖ Les gusta hablar con la gente e integrar grupos, creando amigos.
- ❖ Son buenos para entender a los demás, liderar, organizar, son comunicativos y buenos mediadores en los conflictos.
- ❖ Aprenden compartiendo, cooperando, relacionándose y entrevistando.
- ❖ Tienen la capacidad de percibir y a la vez comprender la conducta, las emociones y motivaciones de las personas que le rodean.
- ❖ Son sensibles a las expresiones faciales, a la voz y a los gestos de los demás.

Así también Cambpell refiere que una persona con inteligencia interpersonal bien desarrollada presenta las siguientes características:

1. Se encuentra unidos a sus padres e interactúa con los demás.
2. Construye y mantiene relaciones sociales.
3. Utiliza y explora diversas maneras para relacionarse con los demás.
4. Percibe los sentimientos, pensamientos, motivaciones, conductas y estilos de vida con los demás.
5. Participa en emprendimientos colaborativos y toma diversos roles de subordinado a líder.
6. Interviene sobre las opiniones o acciones de los demás.
7. Entiende mensajes verbales y no verbales y puede comunicarse a través de ellos en forma eficaz.
8. Adecúa su conducta a otros medios o grupos y a partir del feedback que recibe de los demás.
9. Percibe diversas perspectivas en toda cuestión social o política.
10. Desarrolla habilidades para la mediación, organización de un grupo con fines comunes.
11. Formula interés por carreras con orientación interpersonal.
12. Desarrolla nuevos procesos y modelos sociales.

Goleman, (1996), La inteligencia interpersonal como las habilidades sociales, incluyen ser capaces de:

- ❖ Cooperar con sus las personas de su entorno para sentir emociones positivas y reducir las negativas como la ira.
- ❖ Expresar debidamente las emociones a nivel verbal y no verbal, teniendo en cuenta su resultado en las emociones de otras personas.
- ❖ Lograr que las relaciones interpersonales ayuden a obtener las metas, realizar los deseos y a experimentar el máximo posible de emociones positivas.
- ❖ Disminuir las emociones negativas que puedan producirnos la convivencia y las relaciones conflictivas con los demás.

Dimensiones de la inteligencia interpersonal:

Empatía

Teoría de Freud. (1921 citado por Bolognini, 2004) nos dice que la empatía es la posibilidad de comprensión de las experiencias de otros, a partir de la coexistencia de los seres humanos y la posibilidad de imitar las emociones del otro. Desarrollándose en el inconsciente y el análisis del yo.

Asertividad

Alberti, R y Emmons, M (1990) Lo precisan la asertividad como un conjunto de conductas emitidas por una persona en un contexto interpersonal, que expresan los sentimientos, actitudes, deseos, resoluciones y derechos de esa persona de un modo directo, honesto y respetando al mismo tiempo los sentimientos y actitudes.

Respeto

Nos dice Mora, G. (1995) Es el valorar a los demás, es la esencia de las relaciones interpersonales. El respeto crea un ambiente de seguridad y cordialidad; permite el reconocimiento de las virtudes de los demás y la aceptación.

Programa experimental de juego cooperativo

El programa de juego cooperativo, se desarrolló en un conjunto de 12 sesiones de aprendizajes, el juego cooperativo a través de sus cuatro dimensiones de cooperación, aceptación, participación y diversión.

Para la aplicación se empleó diferentes materiales: rompecabezas, sillas, cintas, globos, ula- ula, radio, etc.

1. Etapa de inicio: En esta etapa se realizó ciertas dinámicas, canciones y juegos de dedos para motivarles y explicarles acerca del juego se debía realizar.

2. Etapa de desarrollo: En esta etapa se procedió a proponer el desarrollo del juego cooperativo, donde el niño/a participaban haciendo uso de materiales y en equipos de trabajo. El juego cooperativo es una actividad muy importante puesto que ayuda a mejorar la interacción social del individuo.

c. Etapa final: En este proceso estaba orientado a dialogar con los niños/as sobre cómo se sintieron, que aprendieron a la vez que a través de una guía de observación se evaluó que logros alcanzaron.

Este programa de juego cooperativo estuvo diseñado con la finalidad de mejorar la inteligencia interpersonal en los estudiantes de cuatro años, por lo tanto ayudo a incrementar y mejorar las dimensiones de respeto, asertividad y empatía lo cual permite a los niños/ as relacionarse sanamente con su entorno y poder tener un mejor aprendizaje.

1.4 Formulación del problema

¿En qué medida influye el juego cooperativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños/as de cuatro años del jardín N° 215, Trujillo, 2017?

1.5 Justificación del estudio

El estudio contribuye a la comprensión de la Inteligencia interpersonal en los estudiantes y cómo influye en su comportamiento. También establece aclaraciones importantes acerca de las actividades cooperativas y la mejora en el ser humano como nos dice la teoría de Jean Piaget y Vygotsky su teoría basada en la socialización.

Los datos que aporta la investigación, se valida una alternativa didáctica en la aplicación del programa basado en el juego cooperativo con actividades que desarrolla la inteligencia interpersonal de los estudiantes de 4 años del jardín de niños N°215, ya que se observó que la mayoría de niños y niñas tienen problemas al relacionarse con los demás. Esto me permite contrastar las teorías con la realidad.

El trabajo de investigación permite contribuir la superación de deficiencias que presentan los niñas y niñas en cuanto a su desarrollo de la Inteligencia interpersonal y sirve como base a docentes para tomar en cuenta la aplicación de este programa que fortalece la integración de los niños y niñas.

1.6 Hipótesis de investigación

Hi: La influencia de los juegos cooperativos desarrolla significativamente la inteligencia interpersonal de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 215, Trujillo, 2017.

Ho: La influencia de los juegos cooperativos no desarrolla significativamente la inteligencia interpersonal de los niños/as de 4 años de la Institución Educativa N° 215, Trujillo, 2017.

1.7 Objetivos

Objetivo General

- Precisar la influencia del juego cooperativo desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños/as de cuatro años de la Institución educativa Jardín de niños N° 215, Trujillo, 2017.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de la inteligencia interpersonal en los niños/as de cuatro años antes de la aplicación del programa.
- Diseñar y aplicar el programa de juegos cooperativos para mejorar la inteligencia interpersonal de los estudiantes de cuatro años.
- Identificar el nivel de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de cuatro años posteriormente de la aplicación del programa.
- Analizar los resultados de la inteligencia interpersonal de los estudiantes de cuatro años para demostrar la eficacia del programa.

II.METODO

2.1 Diseño de investigación:

La investigación fue cuasi experimental y se trabajó con un pre y post test y su esquema es:

Diagrama:

G1: O_1 x O_2

G2: O_3 $-$ O_4

Donde:

G1: Grupo experimental

G2: Grupo control

0₁ – 0₃: Aplicación del pre test de inteligencia interpersonal

0₂ – 0₄: Aplicación del post test de inteligencia interpersonal

X: Aplicación del programa juego cooperativos

2.2 Variables operacionalización

Definición conceptual

- **Juego cooperativo:** El juego cooperativo es aquel en el cual prima la diversión por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. Giraldo, J. (2005)
- **Inteligencia interpersonal:** La inteligencia interpersonal es la capacidad de concebir a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Contiene la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder, Gardner, H. (1994).

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego cooperativo	Es la conducta que deben asumir los niños como tareas colectivas con fines comunes teniendo como principal objetivo el bienestar del grupo, para que	• Cooperación	1. Hace un favor a su amigo. 2. Ofrecen ayuda o apoyo a sus compañeros.	Siempre A veces Nunca

	exista armonía y buena correspondencia entre ellos.	• Aceptación	4. Sonríe al saludar a sus compañeros. 5. Comparte sus materiales.	
		• Participación	6. Colabora con sus compañeros a la hora de hacer el trabajo.	
		• Diversión	7. Disfruta la compañía de sus compañeros.	
Inteligencia interpersonal	Es la habilidad personal que nos permite expresar sentimientos, opiniones y pensamientos en el momento oportuno, de la forma adecuada y sin negar ni desconsiderar los derechos de los demás.	Empatía	1. Escucha la opinión de sus amigos. 2. Interactúan cordialmente con sus amigos. 3. Ayuda a sus amigos en alguna actividad	Siempre A veces Nunca
		Asertividad	4. Expresa sus sentimientos de la mejor manera. 5. Resuelve	

			problemas de la mejor manera.	
			6. Expresa sus opiniones con libertad.	
		Respeto	7. Cumple las normas del aula.	
			8. Cumple las normas del juego.	
			9. Cumple las normas de la I.E	

2.3 Población, muestra y muestreo

2.3.1 Población: Fue conformado por 108 niños/as dividido en dos aulas, el aula Amarilla Y Lila.

Tabla N°1: Población de niños y niñas de cuatro años de la institución educativa N°215

AULA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	H		M		F	%
	f	%	F	%		
Amarilla	12	24%	14	24%	26	24%
Lila	18	22%	11	29%	28	25%
Turquesa	14	27%	12	20%	26	24%
Naranja	14	27%	16	27%	30	30%

Total	58	100	53	100	110	100
-------	----	-----	----	-----	-----	-----

Fuente: La Nómina de matrícula del Jardín de niños 215 –Trujillo-2017

2.3.2 Muestra: estaba constituida por 54 niños divididos en 26 niños que comprendieron el aula amarilla y correspondieron al grupo experimental, y los 28 restantes representaban el aula lila y correspondían al grupo control.

AULA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	H		M		F	%
	f	%	F	%		
Amarilla	12	24%	14	24%	26	24%
Lila	18	22%	11	29%	29	25%
Total	30	46%	25	53%	55	100%

2.3.3 Muestreo: Es de tipo no probabilístico, por conveniencia ya que estoy realizando mis prácticas pre profesionales en dicha institución.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:

2.4.1 Técnicas

Evaluación: Es un instrumento para conocer en qué nivel se encuentra su Inteligencia interpersonal.

2.4.2 Instrumentos

Test de inteligencia interpersonal, el cual comprende tres dimensiones por lo tanto dicho test se aplicara para conocer en qué nivel de dimensiones se encuentran los niños/as del grupo experimental y grupo control.

2.4.3 Validez:

El instrumento de evaluación sirvió para medir la variable de Inteligencia interpersonal y fue validado por 3 juicios de especialistas de Educación inicial.

2.4.4 Confiabilidad:

El instrumento fue medido con el coeficiente de Alfa de Cronbach el cual alcanzó un Nivel de Confiabilidad Muy bueno = 0.870 siendo este test consistente y adecuado en el estudio.

2.5 Métodos de análisis de datos

Para analizar los datos acopiados de campo se usó las siguientes técnicas estadísticas:

Distribución de frecuencia: Esta técnica me sirvió para hacer conjuntos de puntuaciones ordenadas según la categoría que se tienen en mi investigación.

Cálculo de la media aritmética: Este estadígrafo me sirvió para describir la situación del grupo antes y después de la aplicación del programa.

Cálculo del coeficiente de variación: Se aplicó este estadístico porque permitió tener en cuenta el grado de homogeneidad del grupo antes y después del programa.

“T” de student: Se usara este estadístico porque ayudara a comprobar si es posible admitir que la media de la población es un valor determinado y de esa manera comprobar si se aprueba una de las dos hipótesis.

Tablas Estadísticas: Es el medio por el cual, se lograra organizar los datos numéricos obtenidos en la aplicación del instrumento de evaluación de la variable esquema corporal. Esto ayudara a la mejorar la aplicación de las formulas estadísticas, que permitirán manifestar la confiabilidad de los resultados que obtendré.

Figuras estadísticas: Están relacionadas con las tablas, en ellas se lograra visualizar los datos conseguidos de la aplicación del instrumento de evaluación de la variable inteligencia interpersonal, contenidos dentro de la tabla, que

permitirá la visualización más rápida y más sencilla de la relación existente entre los datos.

2.6 Aspectos éticos

La investigación se ha elaborado según los procedimientos metodológicos propuestos por la dirección de investigación de la universidad Cesar Vallejo.

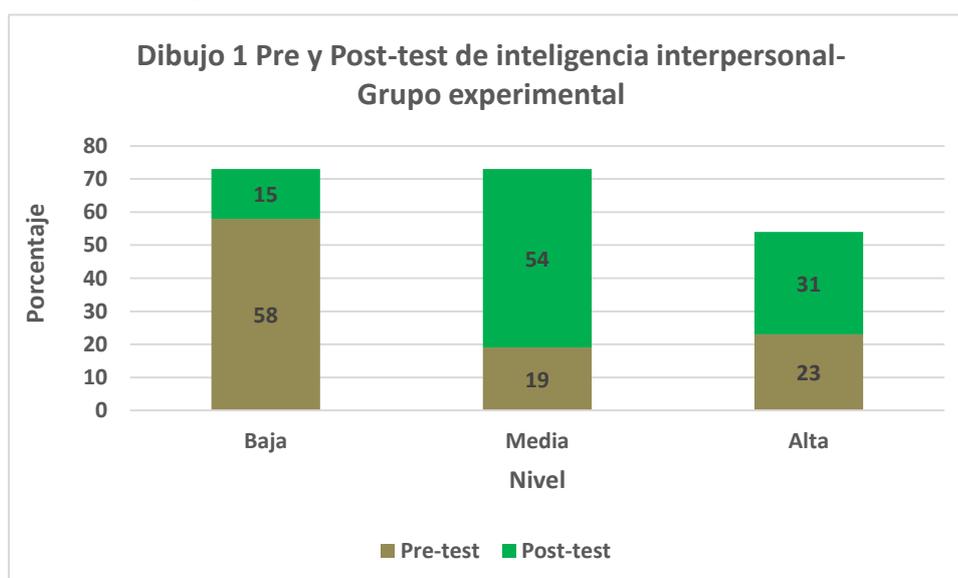
En el aspecto ético se hizo constar que el mencionado informe de tesis original, por lo tanto no ha sido plagio ni replicado, así mismo dejó constancia que la investigación que se presenta ha sido referenciada todos sus autores, salvo error y omisión, lo cual asumo con entera responsabilidad. Los datos fueron recogidos de la muestra, previo consentimiento de la directora, profesor(a) de aula, estudiantes y padres de familia.

III. RESULTADOS

TABLA 1 Pre y Post-test de inteligencia interpersonal del grupo experimental

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		f	%	F	%
12---20	Baja	15	58	4	15
21---28	Media	5	19	14	54
29---36	Alta	6	23	8	31
Total		26	100	26	100

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



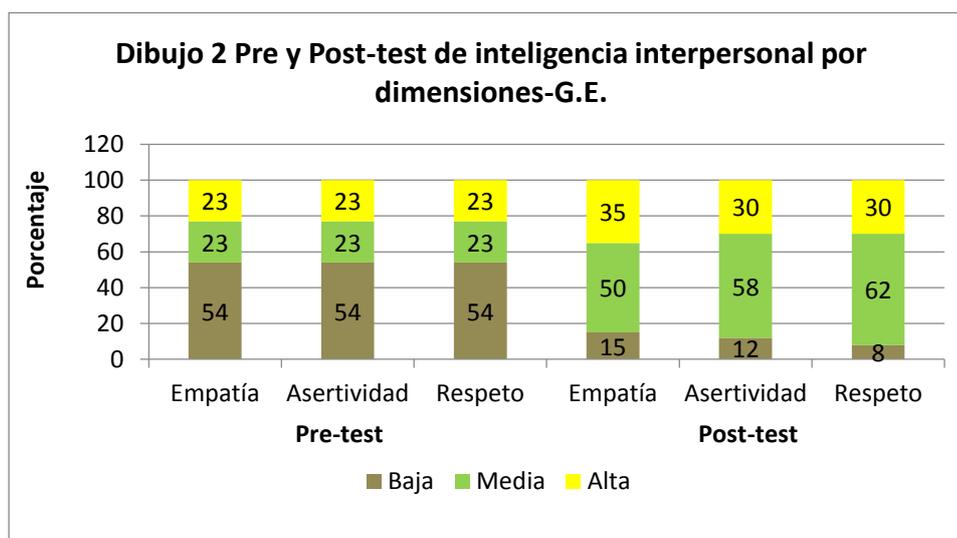
Fuente: Tabla 1

En inteligencia interpersonal los niños/as del grupo experimental, en el pre-test, el 58 % se ubica en el nivel bajo y el 23 % en alto. En el post-test el 54 % se sitúan en medio y el 31 % en alta, estos resultados son el producto de la aplicación del programa de juego cooperativo.

Tabla 2 Pre y Post-test de inteligencia interpersonal por dimensiones del grupo experimental

Intervalo	Nivel	Dimensiones											
		Pre-test						Post-test					
		Empatía		Asertividad		Respeto		Empatía		Asertividad		Respeto	
		f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
4---6	Baja	14	54	14	54	14	54	4	15	3	12	2	8
7---9	Media	6	23	6	23	6	23	13	50	15	58	16	62
10---12	Alta	6	23	6	23	6	23	9	35	8	30	8	30
Total		26	100	26	100	26	100	26	100	26	100	26	100

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



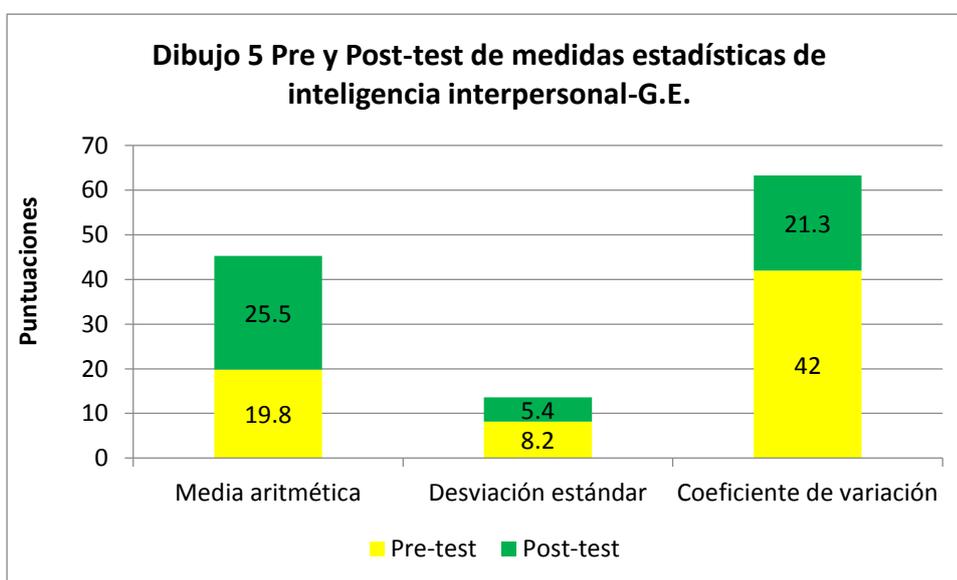
Fuente: Tabla 2

Sobre inteligencia interpersonal por dimensiones de los estudiantes del grupo experimental, pre-test, en empatía, asertividad y respeto se localizan en el nivel bajo con un porcentaje del 54 % en todas ellas. En el post-test se situaron las mismas dimensiones en el nivel de proceso con el 50 %, 58 % y 62 %. Estos importantes datos son como resultados de la aplicación del programa.

Tabla N° 3 Pre y Post-test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal del grupo experimental

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	19.8	25.5
Desviación estándar	8.2	5.4
Coefficiente de variación	42	21.3

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



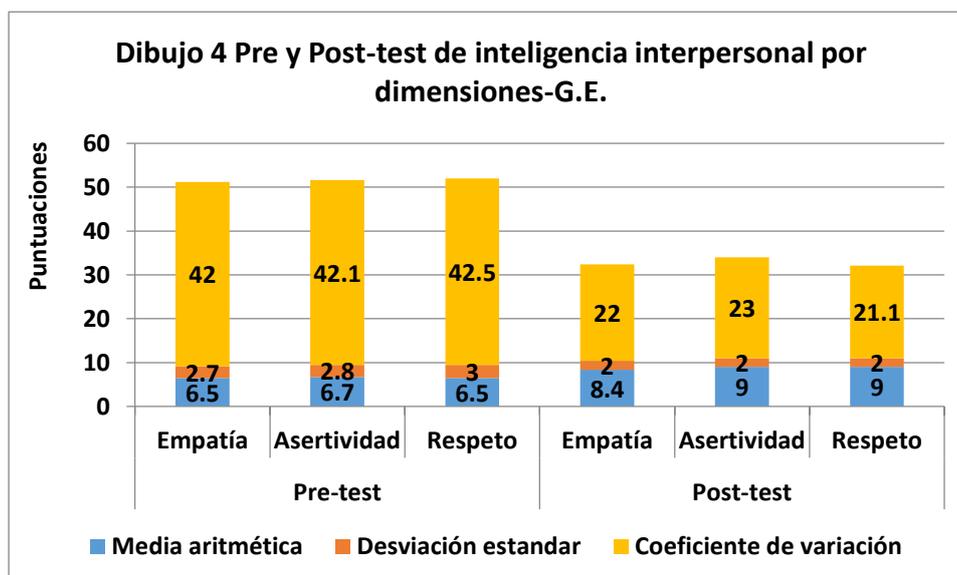
Fuente: Tabla 5

En cuanto a las medidas estadísticas de inteligencia interpersonal los estudiantes del grupo experimental; pre-test se logró una media de 19.8, que se ubica en el nivel bajo, en el post-test fue de 25.5 situándose en el nivel medio. El coeficiente de variación fue en pre-test fue de 42 % que representa un grupo heterogéneo, en el post-test se llegó al 21.3 %, que significa un grupo homogéneo. Estos resultados trascendentes se deben al programa experimental de juego cooperativo.

Tabla 4 Pre y Post-test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal por dimensiones del grupo experimental.

Medidas estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	Empatía	Asertividad	Respeto	Empatía	Asertividad	Respeto
Media aritmética	6.5	6.7	6.5	8.4	9	9
Desviación Estándar	2.7	2.8	3.0	2.0	2	2
Coefficiente de Variación	42	42.1	42.5	22	23	21.1

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



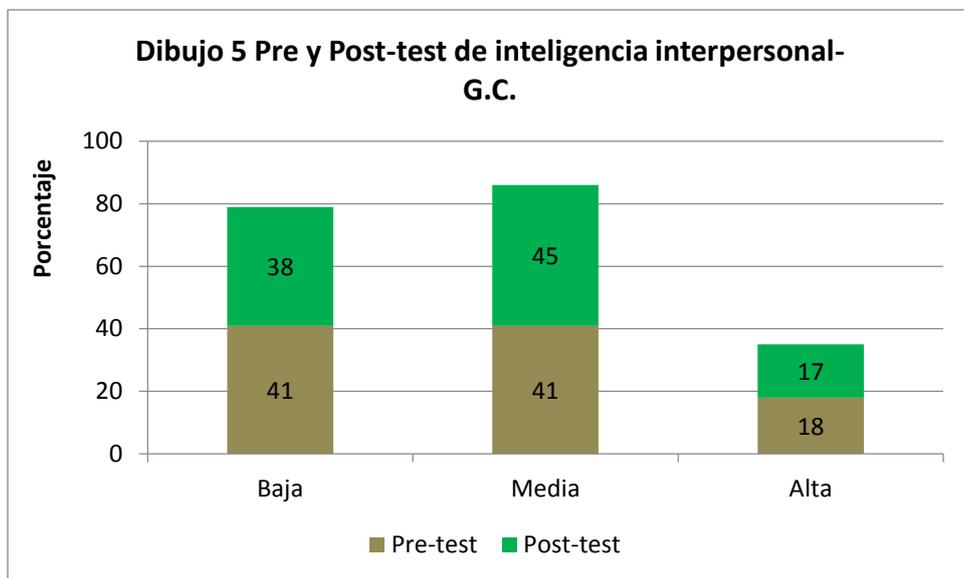
Fuente: Tabla 6

En cuanto a las medidas estadísticas de inteligencia interpersonal por dimensiones, en el pre-test, en empatía, asertividad y respeto se obtuvo una media de 6 (nivel bajo). En el post-test, en empatía, asertividad y respeto la media fue de 8.4 y de 9 (nivel medio). El coeficiente de variación en las tres dimensiones mencionadas, en el pre-test, fue de 42 %, 42.1 % y 42.5 % que significa un grupo heterogéneo. En cambio en el post-test se logró el 22 %, 23 % y 21.1 % que representa un grupo homogéneo. Estos cambios positivos se debieron a la eficacia de dicho programa.

TABLA 5 Pre y Post-test de inteligencia interpersonal del grupo control

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		F	%	f	%
12---20	Baja	12	41	11	38
21---28	Media	12	41	13	45
29---36	Alta	5	18	5	17
Total		29	100	29	100

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



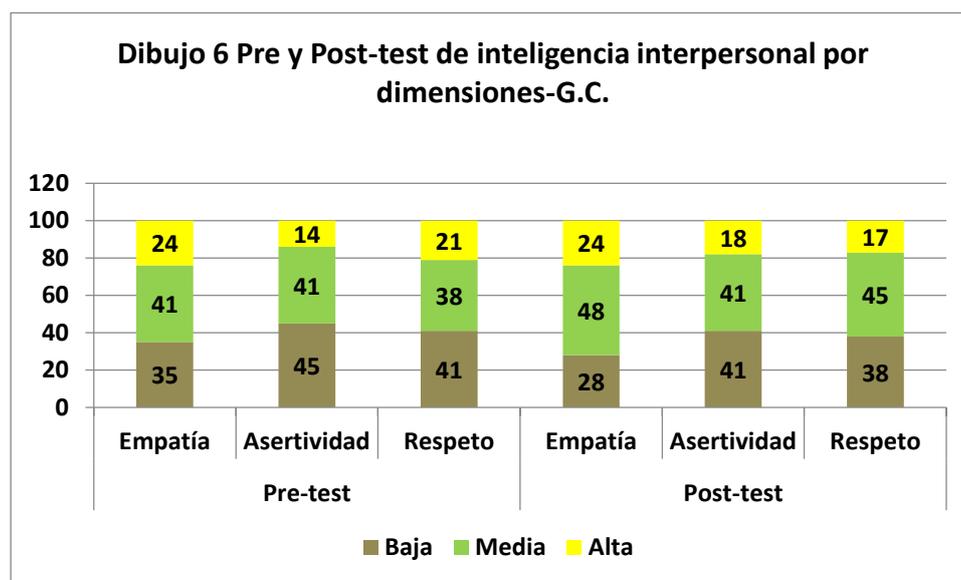
Fuente: Tabla 3

En tanto el grupo control en inteligencia interpersonal, en el pre-test el 41% se situaron en el nivel bajo y medio, mientras que en el post-test el 45 % se localizó en el nivel medio. Por lo tanto no hubo cambio en inteligencia interpersonal.

Tabla 6 Pre y Post-test de inteligencia interpersonal por dimensiones del grupo control

Intervalo	Nivel	Dimensiones											
		Pre-test						Post-test					
		Empatía		Asertividad		Respeto		Empatía		Asertividad		Respeto	
		f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
4---6	Baja	10	35	13	45	12	41	8	28	12	41	11	38
7---9	Media	12	41	12	41	11	38	14	48	12	41	13	45
10---12	Alta	7	24	4	14	6	21	7	24	5	18	5	17
Total		29	100	29	100	29	100	29	100	29	100	29	100

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



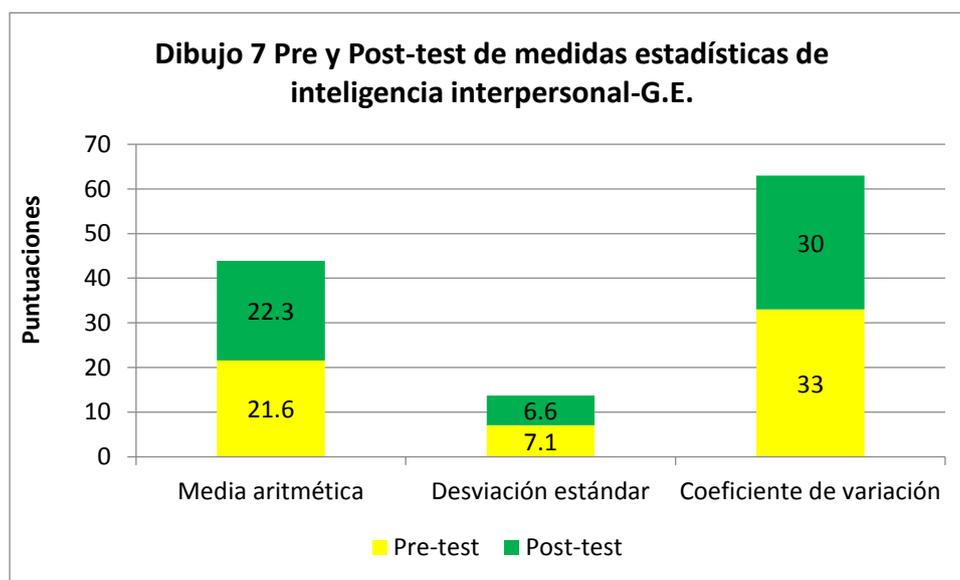
Fuente: Tabla 4

El grupo control sobre inteligencia interpersonal por dimensiones, en el pre-test, en empatía y el 41 % se localizó en el nivel medio, en asertividad y respeto lograron el nivel bajo con el 45 % y 41 %. En el post-test, empatía, asertividad y respeto se ubicaron el nivel medio con el 48 %, 41 % y 45 %. Por lo tanto no hubo mayores desplazamientos importantes de nivel en este grupo.

Tabla N° 7 Pre y Post-test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal del grupo control

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	21.6	22.3
Desviación estándar	7.1	6.6
Coefficiente de variación	33	30

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



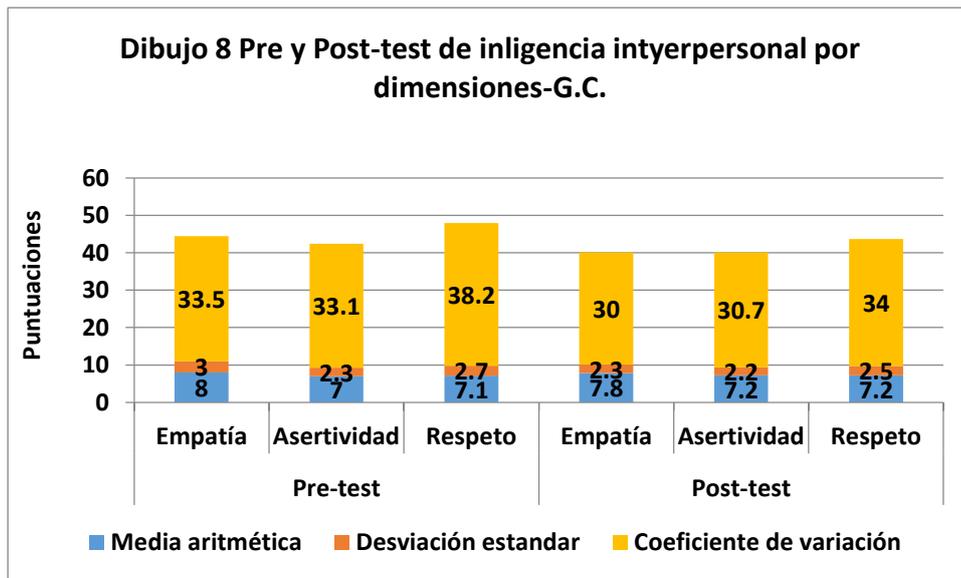
Fuente: Tabla 7

Las medidas estadísticas de inteligencia emocional del grupo control no tuvieron muchas variaciones, en el pre y post-test la media aritmética se mantuvo en el nivel de medio (21.6 y 22.3), el coeficiente de variación el grupo permaneció en el nivel homogéneo.

Tabla 8 Pre y Post-test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal por dimensiones del grupo control.

Medidas estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	Empatía	Asertividad	Respeto	Empatía	Asertividad	Respeto
Media aritmética	8	7	7.1	7.8	7.2	7.2
Desviación Estándar	3	2.3	2.7	2.3	2.2	2.5
Coficiente de Variación	33.5	33.1	38.2	30	30.7	34

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



Fuente: Tabla 8

En cuanto a las medidas estadísticas del grupo control sobre inteligencia interpersonal por dimensiones de los estudiantes de cuatro años, en el pre y post-test los resultados de la media, están en el nivel medio en las tres dimensiones; de igual manera el coeficiente de variación en el pre y post-test de la mayoría de las dimensiones, el grupo es homogéneo.

Prueba T de student para comprobar la hipótesis

Tabla 9 Comprobación de hipótesis

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
-Pre-test del grupo experimental -Post-test del grupo experimental	-2,120	1,424	,285	-2,708	-1,532	-7,446	24	,000

Fuente: Test de inteligencia interpersonal

Aplicando la T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia de 0.000, que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula, esto es, el programa de juego cooperativo desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de cuatro años de la I.E N° 215 - Trujillo 2017.

IV. DISCUSIÓN

El trabajo de investigación radicó en aplicar un programa de juego cooperativo a niños/as de cuatro años para desarrollar la inteligencia interpersonal. Se aplicó un diseño cuasi-experimental compuesto de grupo experimental (aula amarilla) y grupo control (aula lila). En el pre-test, el grupo experimental, en las dimensiones de inteligencia interpersonal, de empatía, asertividad y responsabilidad se ubicaron en el nivel bajo con el 54 % en las tres dimensiones. En el post-test en las mismas dimensiones los niños/as se localizaron en el nivel medio con el 50 %, 58 % y 62 %, mejorando los niños/as de cuatro años sustancialmente en inteligencia interpersonal con la aplicación del estímulo de juego cooperativo. (Tabla 2). Estos datos se ven respaldados con los de Leyva. A (2011), quien sostiene que el juego es primordial en el crecimiento social, intelectual y biológico de los niños. El juego permitió que los niños tuvieran oportunidad de expresar sus sentimientos y diferencias favoreciendo de esta manera la socialización. El grupo control en el pre-test se localizaron en el nivel medio empatía y asertividad con el 41 % y responsabilidad también en dicho nivel pero con el 38 %. En el post-test las tres dimensiones se situaron en el nivel medio pero con el 48 %, 41 % y 45 %. En consecuencia el grupo control no mejoró en las dimensiones. (Tabla 6).

Sobre las medidas estadísticas de inteligencia interpersonal en el pre-test, el grupo experimental obtuvo una media aritmética en las dimensiones empatía, asertividad y responsabilidad de 6, nivel bajo. La desviación estándar en las mismas dimensiones fue de 3 como promedio. El coeficiente de variación en las tres dimensiones es de 42 % siendo el grupo heterogéneo. (Tabla 4). En el post-test la media en las tres dimensiones fue de 8.4 y 9 indica nivel medio; la desviación estándar en las tres dimensiones fue de 2, que es baja en relación con la media y el coeficiente de variación en cada una de las tres dimensiones fue de 22 %, 23 % y 21.1 %, el grupo se convirtió en homogéneo, demostrando la eficacia del programa de juego cooperativo. (Tabla 4). Del mismo modo

nuestros hallazgos se ven respaldados con las afirmaciones de Camacho, (2012), quien afirma que el juego cooperativo mejoro indudablemente las relaciones sociales, habilidades de organización, desarrollo de la comunicación entre niñas. Se seleccionó 5 tipos de juego, los que permitieron mejorar las habilidades sociales y disminuir la agresión y creando un clima conveniente en el aula. En cuanto al grupo control en el pre y post-test de inteligencia interpersonal en las dimensiones empatía, asertividad y responsabilidad los resultados de la media como promedio fue de 7, se ubicaron en el nivel medio, la desviación estándar tiene como promedio 2 de puntuación que es baja en relación con la media y el coeficiente de variación obtuvo un promedio de 33 %, indica que el grupo es heterogéneo. (Tabla 8).

En cuanto a la comprobación de la hipótesis se aplicó la Prueba T de Student a los resultados del pre y post-test del grupo experimental, obteniendo un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula, esto es, el programa de juego cooperativo desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en los niños/as de cuatro años de la I.E. N° 215.(Tabla 9). Lo que coincide con Cabeza. D y Tamayo.C. (2014), quienes llegan a la conclusión que el aprendizaje cooperativo incrementa significativamente las prácticas sociales en los niños y niñas. Finalmente consideramos que esta investigación es un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones y nuevos métodos de abordaje para el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños/as de cuatro años.

V. CONCLUSIONES

1. El nivel desarrollo de inteligencia interpersonal en los niños/as de cuatro años del grupo experimental, en el pre-test se ubicó en el nivel bajo con el 54 %. El grupo control en el pre-test se localizaron en el nivel bajo con el 41 %.

(Tablas 1 y 4)

2. Los resultados de inteligencia interpersonal del grupo experimental en el post-test, fue de 62% se ubicó en el nivel medio. El grupo control el 45 % se localizó también en el nivel medio. (Tablas 1 y 5)

3. En relación a las medidas estadísticas, en el pre-test el grupo experimental obtuvo una media aritmética de 20 puntos, nivel bajo, en el post-test fue de 26 que indica nivel medio, obteniendo una diferencia de 6 puntos. El grupo control en el pre-test y el post-test la media fue de 21.6 y 22.3 puntos, nivel bajo habiendo una diferencia de sólo 0.70 puntos. (Tablas 3 y 7)

4. Los resultados favorables obtenidos del post-test del grupo experimental indican la preponderancia de la aplicación del programa experimental de juego cooperativo permitió desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de cuatro años.

VI .RECOMENDACIONES

1. La dirección debe programar taller de capacitación sobre estrategias didácticas activas para desarrollar sus aprendizajes en los niños/as de pre-escolar, como lo demuestra el presente trabajo de investigación.
2. La dirección debe formar equipos de trabajo de investigación para promover la innovación pedagógica en beneficio de alumnos y profesoras.
3. Las profesoras deben motivar la participación responsable de los padres de familia para que colaboren en el aprendizaje de sus hijos.

VII.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alberti, R.E, & Emmons, M.L. (1990). *Vivimos con autoestima: como fortalecer con asertividad lo mejor de tu persona*. México: Editorial Pax
- Bolignini, S. (2004). *Empatía psicoanalítica*. Argentina: Lumen Argentina
- Cabeza. D y Tamayo. C. (2014). *Talleres lúdicos basados en el enfoque del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños*. Revista IN CRESCENDO - Educación y Humanidades, Vol. 01 No 02, 2014, pp. 101 - 107
- Camacho. L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: Universidad católica del Perú
- Campos, M. Espinoza, I. y Gálvez, P.(2006).El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. RecuperadoHttp://www.tesis.uchile.cl
- Campbell, L., Campbell, B.,y Dickenson, D. (2002). *Inteligencias múltiples. Usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Troquel S. A.
- Clavijo.O. (2015). *los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio nidia quintero Turbay*. Bogotá: Universidad libre

- Eljach,S,(2011). *Violencia escolar en América latina y el caribe: superficie y fondo*. Recuperado de <http://www.unicef.org/lac/violencia-escolar-ok-pdf>
- Garaigordobil, L. M., & Fagoaga, A. J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Gardner, H. (1999) “Inteligencias múltiples” Bogotá: Nomos
- Gardner, H. (1983) “Teoría de las Inteligencias múltiples” Bogotá: Nomos
- Gardner, H. (2008) *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Buenos aires, Argentina: Paidós
- Giraldo, J. (2015). *Juegos Cooperativos, jugar para que todos ganen*: Editorial: Océano Ámbar
- Goleman, D.(1996). *Inteligencia emocional*. Kairos
- La Rosa ,E. (2016). *Habilidades socioemocionales en niños y niñas preescolares según el factor tipo de gestión educativa*. Trujillo: Upao
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Universidad Javeriana
- López, N y Rodríguez, D.(2013). *Programa de escuela para padres “sembrando el afecto familiar” para disminuir conductas agresivas en los niños de 4 años de edad del institución educativa experimental “Rafael Narváez Cadenillas”, de la ciudad de Trujillo, en el año 2013*.Trujillo:UNT
- Martínez, D. (2010). *Habilidades sociales*. La Habana: Universidad de oriente
- Ministerio de educación. (2009). *Diseño curricular nacional de la educación. Básica regular*. Perú: edit. Ministerio de educación
- Mora, G. (1995). *Valores humanos y actitudes positivas*. Psicología educacional
- Moreno,J.(2002). *Aprendizaje a través del juego* .Málaga: Editorial: Aljibe
- Rivas, M. (2013). *“Divirtiéndome con mis Amigos” en la mejora de socialización en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 206 “Saber y Fantasía Con María”*. Trujillo: Universidad Nacional

- Omeñaca, C. R., Ruiz, O. J. V., & Omenaca, M. J. A. (1999). Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Editorial Paidotribo
- Ortecho, J y Quijano, M. (2011). *“programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del j.n. 207 “Alfredo pinillos goicochea”*. Trujillo: Universidad alas peruanas
- ORLICK, Terry. (1996). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo. AGUIRRE A, Anacilia y otros. Conflicto escolar: percepciones conceptuales y conductuales. Bogotá. Armada electrónica
- Paredes, O, aproximación teórica a la realidad del juego. en: moreno, juan a. (coord.) aprendizaje a través del juego. España, aljibe, 2002.
- Teodorico, M. (2008). Juegos cooperativos. Recuperado [Http://marcostedorico](http://marcostedorico)
- Ugalde, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*. México: Universidad pedagógica nacional
- Vázquez, R. (2007). La escuela a examen diagnóstico Pedagógico del sistema educativo escolar. Chagoyan- México
- Velázquez, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física*. Valladolid: La peonz
- Vygotsky, L.S. (1978) Pensamiento lenguaje. Bs. Aires: la pleyede

ANEXOS

ANEXO: 01

TABAL 1 PRE-TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL-GRUPO EXPERIMENTAL								
EST	EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPETO		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	5	Baja	6	Baja	4	Baja	15	Baja
2	4	Baja	5	Baja	4	Baja	13	Baja
3	10	Alta	10	Alta	10	Alta	30	Alta
4	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
5	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
6	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
7	12	Alta	12	Alta	12	Alta	36	Alta
8	10	Alta	12	Alta	10	Alta	32	Alta
9	10	Alta	10	Alta	10	Alta	30	Alta
10	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
11	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
12	8	Media	7	Media	7	Media	22	Media
13	6	Baja	6	Baja	6	Baja	18	Baja
14	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
15	7	Media	8	Media	8	Media	23	Media
16	7	Media	7	Media	7	Media	21	Media
17	12	Alta	12	Alta	12	Alta	36	Alta
18	9	Media	8	Media	8	Media	25	Media
19	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
20	10	Alta	11	Alta	10	Alta	31	Alta
21	5	Baja	6	Baja	5	Baja	16	Baja
22	7	Media	7	Media	7	Media	21	Media
23	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
24	5	Baja	5	Baja	5	Baja	15	Baja
25	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
26	7	Media	8	Media	7	Media	22	Media

FUENTE: TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

TABLA 3 PRE-TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL-GRUPO CONTROL								
EST	EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPECTO		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	7	Media	6	Baja	10	Alta	23	Media
2	10	Alta	9	Media	12	Alta	31	Alta
3	7	Media	8	Media	8	Media	23	Media
4	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
5	8	Media	8	Media	7	Media	23	Media
6	12	Alta	10	Alta	9	Media	31	Alta
7	12	Alta	12	Alta	12	Alta	36	Alta
8	9	Media	7	Media	8	Media	24	Media
9	12	Alta	9	Media	12	Alta	33	Alta
10	7	Media	6	Baja	6	Baja	19	Media
11	5	Baja	6	Baja	4	Baja	15	Baja
12	5	Baja	5	Baja	5	Baja	15	Baja
13	4	Baja	5	Baja	5	Baja	14	Baja
14	5	Baja	4	Baja	4	Baja	13	Baja
15	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
16	6	Baja	7	Media	7	Media	20	Baja
17	8	Media	10	Alta	9	Media	27	Media
18	9	Media	8	Media	7	Media	24	Media
19	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
20	8	Media	7	Media	8	Media	23	Media
21	10	Alta	6	Baja	5	Baja	21	Alta
22	8	Media	8	Media	8	Media	24	Media
23	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
24	10	Alta	9	Media	11	Alta	30	Alta
25	10	Alta	12	Alta	10	Alta	32	Alta
26	8	Media	7	Media	7	Media	22	Media
27	8	Media	5	Baja	4	Baja	17	Media
28	6	Baja	5	Baja	4	Baja	15	Baja
29	8	Media	8	Media	8	Media	24	Media

FUENTE: TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

TABLA 2 POST-TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL-GRUPO EXPERIMENTAL								
EST	EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPECTO		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	7	Media	7	Media	8	Media	22	Media
2	7	Media	8	Media	9	Media	24	Media
3	10	Alta	10	Alta	10	Alta	30	Alta
4	6	Baja	5	Baja	6	Baja	17	Baja
5	8	Media	7	Media	8	Media	23	Media
6	6	Baja	7	Media	7	Media	20	Baja
7	12	Alta	12	Alta	12	Alta	36	Alta
8	10	Alta	12	Alta	10	Alta	32	Alta
9	11	Alta	11	Alta	12	Alta	34	Alta
10	8	Media	8	Media	7	Media	23	Media
11	6	Baja	6	Baja	7	Media	19	Baja
12	10	Alta	10	Alta	10	Alta	30	Alta
13	7	Media	8	Media	8	Media	23	Media
14	8	Media	8	Media	7	Media	23	Media
15	8	Media	8	Media	8	Media	24	Media
16	10	Alta	10	Alta	10	Alta	30	Alta
17	12	Alta	12	Alta	12	Alta	36	Alta
18	10	Alta	9	Media	9	Media	28	Alta
19	7	Media	8	Media	7	Media	22	Media
20	10	Alta	11	Alta	11	Alta	32	Alta
21	7	Media	8	Media	8	Media	23	Media
22	9	Media	8	Media	8	Media	25	Media
23	6	Baja	6	Baja	6	Baja	18	Baja
24	7	Media	7	Media	7	Media	21	Media
25	8	Media	7	Media	7	Media	22	Media
26	9	Media	8	Media	9	Media	26	Media

FUENTE: TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

TABLA 4 POST-TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL-GRUPO CONTROL								
EST	EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPECTO		TOTAL	
	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL	PJE	NIVEL
1	5	Baja	6	Baja	7	Media	18	Baja
2	10	Alta	10	Alta	12	Alta	32	Alta
3	8	Media	8	Media	8	Media	24	Media
4	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
5	8	Media	7	Media	6	Baja	21	Media
6	12	Alta	7	Media	9	Media	28	Alta
7	12	Alta	12	Alta	12	Alta	36	Alta
8	9	Media	7	Media	7	Media	23	Media
9	12	Alta	10	Alta	12	Alta	34	Alta
10	8	Media	8	Media	7	Media	23	Media
11	7	Media	6	Baja	7	Media	20	Media
12	5	Baja	6	Baja	6	Baja	17	Baja
13	7	Media	5	Baja	5	Baja	17	Media
14	6	Baja	5	Baja	5	Baja	16	Baja
15	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
16	7	Media	7	Media	7	Media	21	Media
17	9	Media	10	Alta	9	Media	28	Media
18	9	Media	9	Media	7	Media	25	Media
19	4	Baja	4	Baja	4	Baja	12	Baja
20	8	Media	7	Media	8	Media	23	Media
21	10	Alta	6	Baja	5	Baja	21	Alta
22	8	Media	8	Media	8	Media	24	Media
23	5	Baja	5	Baja	5	Baja	15	Baja
24	10	Alta	9	Media	11	Alta	30	Alta
25	10	Alta	12	Alta	10	Alta	32	Alta
26	9	Media	7	Media	8	Media	24	Media
27	8	Media	6	Baja	5	Baja	19	Media
28	6	Baja	5	Baja	4	Baja	15	Baja
29	8	Media	8	Media	8	Media	24	Media

FUENTE: TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

PONDERACION PARCIAL	
INTERVALO	NIVEL
4--6	Baja
7--9	Media
10--12	Alta

PONDERACION GENERAL	
INTERVALO	NIVEL
12---20	Baja
21---28	Media
29---36	Alta

ANEXO: 02
TEST DE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:.....

EDAD: 4 AÑOS

	Dimensión	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
			3	2	1
INTELIGENCIA INTERPERSONAL	EMPATÍA	1. Presta atención cuando su compañero habla			
		2. respeta la opinión de su compañero			
		3. juega con sus compañeros alegremente			
		4. ayuda a entregar el material de trabajo a sus compañeros			
	ASERTIVIDAD	1. sonríe cuando esta con sus compañeros			
		2. busca soluciones simples			
		3. dice lo que piensa			
		4. habla con respeto a sus compañeros			
	RESPETO	1. saluda a la profesora y a sus compañeros al entrar al aula			
		2. Pide permiso para ir al baño.			
		3. Comparte juguetes con sus compañeros			
		4. Cuidan los juguetes			

INVESTIGADORA: BENITES BOCANEGRA JHINA MORELIA

ANEXO: 03

PROGRAMA EXPERIMENTAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Título de la tesis: “Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa –Trujillo 2017”

1.2 Nombre del programa: “Tu compañía me hace feliz”

1.3 Institución Educativa: Jardín De Niños 215

1.4 Edad y sección: 4 años y Sección Amarilla

1.5 Distrito: Trujillo

1.6 Investigador: Benites Bocanegra Jhina

II. FUNDAMENTACIÓN

El programa está orientado para desarrollar la inteligencia interpersonal, basada en actividades de juegos cooperativos. Está compuesta por trece actividades bien estructuradas, cada una de ellas tiene el propósito de lograr la interacción, usando materiales y un tiempo determinado.

III. OBJETIVOS

Objetivo General:

- Contribuir a la mejora del desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de cuatro años, mediante la aplicación del juego cooperativo.

Objetivos específicos:

- Aplicar el programa dentro de un ambiente armonioso para que se puedan lograr los objetivos y contrastar con la hipótesis planteada.
- Mejorar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en el manejo de sentimientos en los niños y niñas de cuatro años.
- Mejorar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en las relaciones con los demás en los niños y niñas de cuatro años.

IV. DIMENSIONES A DESARROLLAR

Variable	Dimensiones
1. Juego cooperativo	<ul style="list-style-type: none">• Cooperación• Aceptación• Participación• Diversión
	<ul style="list-style-type: none">• Empatía• Asertividad• Respeto

V. METODOLOGÍA

El programa se desarrolla en la metodología activa e interactiva de los niños y niñas que intervienen con libertad y autonomía. Los niños van a poder expresar, dialogar entre compañeros todo a corde a su ritmo de aprendizaje y al trabajo en equipo todo en un ambiente divertido.

V. Evaluación

Al programa: La evaluación se realiza en función de los objetivos propuestos y de los indicadores que se han establecido, será permanente desde el inicio al cierre.

VI. ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL

1.1 Denominación de la actividad: “Rompe Rompecabezas”

1.2 Fecha: 13 de Setiembre del 2017

1.3 Duración: 45 Minutos

1.4 Hora de Inicio 9:00 **Hora de término** 9:45

1.5 Logros esperados:

Dimensión	Indicadores	Ítems
Aceptación Empatía	1. Hace un favor a su amigo. 2. Ofrecen ayuda o apoyo a sus compañeros.	• Brinda su apoyo a sus compañeros.

1.6 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	Los niños en conjunto con la maestra entonaran una canción “buenos días” Los niños observarán una serie de imágenes sobre el cuidado del ambiente Y se les preguntara: ¿Qué observan? ¿Es importante cuidar nuestro ambiente? Propósito: tocando las maracas se les dará a conocer los niños y niñas que se hablara del cuidado del medio ambiente y que jugaran formando un rompecabezas, para eso se agruparan de cuatro. Recordaremos las normas	Imágenes Maracas	10
Desarrollo	Los niños tendrán que armar un rompe cabezas y explicar qué imagen formaron con el rompe cabeza, para eso se tendrán que trabajar en equipo y llegar a descubrir qué imagen les toco.	Rompecabezas	30
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto?		5

2.2 Denominación de la actividad: “Jugando con letras”

2.3 Fecha: 6 de Setiembre del 2017

2.4 Duración: 45 Minutos

2.5 Hora de Inicio 8:00 **Hora de término** 8:45

2.6 Logros esperados:

Dimensión	Indicadores	Ítems
Diversión Empatía	<ul style="list-style-type: none">• Disfruta la compañía de sus compañeros.• Ayuda a sus compañeros en alguna actividad	<ul style="list-style-type: none">• Se apoyan mutuamente

2.7 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	Cantaran la canción “como están” e irán presentándose cada uno. Luego se le explicara la dinámica del juego y se recalcara las normas	Imágenes Maracas	10
Desarrollo	Observaran imágenes (letras-vocales) y se les agrupara en 4 equipos y cada uno de ellos tendrá que realizar la forma de la vocal, para eso en el piso estará dibujado la silueta de la vocal y con sus cuerpos tienen que formarlo. Para eso tendrán que comunicarse cada uno con su grupo.	Rompecabezas	30
Cierre	¿Se divirtieron? ¿Con quién trabajaron? ¿Les gusto?		5

3.1 Denominación de la actividad: “Globito arriba”

3.2 Fecha: 27 de Setiembre del 2017

3.3 Duración: 45 Minutos

3.4 Hora de Inicio 9:00 **Hora de término** 9:45

3.5 Logros esperados:

Dimensión	Indicadores	Ítems
Diversión Respeto	1. Disfruta la compañía de sus compañeros. 2. Cumple las normas del juego.	• Se entretiene realizando las actividades con sus compañeros.

7.6 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	Cantaremos todos juntos la canción: “tengo una casita” y se les presentara los materiales de la actividad y se recordaran las normas.	Canción	10
Desarrollo	Se dividirán en dos grupos cada uno contara con un globo y tienen que mantenerlo en el aire sin que toque el piso, cada uno debe de respetar su turno.	globos	30
Cierre	¿Cumplieron con la meta? ¿Se divirtieron? ¿Qué aprendieron?		5

4.1 Denominación de la actividad: “El aro mágico”

4.2 Fecha: 4 de Setiembre del 2017

4.3 Duración: 45 Minutos

4.4 Hora de Inicio 9:00 **Hora de término** 9:45

4.5 Logros esperados:

Dimensión	Indicadores	Ítems
Asertividad Aceptación	1. Resuelve problemas de la mejor manera. 2. Comparte sus materiales.	• Aportan sus ideas para resolver el problema.

4.6 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	Se les preguntara ¿Están felices? Y luego cantaremos todos juntos la canción “Tin, tin, tin. Observaran los materiales (aros) se les preguntaras que ¿forma tiene el objeto? ¿Para qué nos servirá? Se recordara las normas.	Canción	10
Desarrollo	Se formaran un circulo agarrados de la mano, intentaran en un determinado tiempo pase de un extremo al otro, es por ello que tienen que ser hábiles y comunicarse entre compañeros para coordinar como van a pasar el aro por todo si cuerpo sin soltarse las manos.	Aros	30
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto?		5

5.1 Denominación de la actividad: “Lazarillo”**5.2 Fecha:** 18 de Setiembre del 2017**5.3 Duración:** 45 Minutos**5.4 Hora de Inicio** 9:00 **Hora de término** 9:45**5.5 Logros esperados:**

Dimensión	Indicadores	Ítems
Asertividad Empatía	1. Resuelve problemas de la mejor manera. 2. Ayuda a sus compañeros en alguna actividad.	• Confían mutuamente entre compañeros

5.6 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
Inicio	Se preguntara ¿es importante ayudar a los amigos? ¿Cómo lo hacemos? Luego cantaremos todos juntos la canción: Como están y se les presentara los materiales de la actividad y se recordaran las normas.	Canción	10
Desarrollo	Se tiene que mantener un ambiente de silencio. Se colocara ciertos obstáculos a través del recorrido que tendrá que realizar el niño y las niñas el que tenga que hacer el papel de ciego. Todos los niños y niñas están en parejas: uno será el ciego y el otro el lazarillo. Los lazarillos elegirán a los ciegos, pero estos últimos no sabrán quién les guía. Después de andar así durante un corto período de tiempo, se hará un cambio de rol. Este juego estará basado en la confianza de los participantes	Vendas y obstáculos	30
Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto?		5

--	--	--	--

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INTELIGENCIA INTERPERSONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
				Logrado	En proceso	En inicio	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem			Relación entre el indicador y la opción de respuesta	
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
1º D. 1º D. Empatía	1. Escucha la opinión de sus compañeros.	1.1 Presta atención cuando su compañero habla. 1.2 Respeto la opinión de su compañero	✓			✓		✓		✓					
			✓			✓		✓		✓					
	2. Se relaciona cordialmente con sus compañeros.	2.1 Juega con sus compañeros alegremente. 2.2 Aplauda a sus compañeros cuando dice algo correcto.	✓			✓		✓		✓					
2º D. Asertividad	4. Expresa sus sentimientos de la mejor manera.	3. Ayuda a sus compañeros en alguna actividad del aula. 3.1 Ayuda a entregar el material de trabajo a sus compañeros. 3.2 Ayuda a sus compañeros a guardar los juguetes.	✓			✓		✓		✓					
			✓			✓		✓		✓					
			4.1 sonríe cuando esta con sus compañeros.	✓			✓		✓		✓				

HOJA N° 2

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala valorativa para medir la inteligencia interpersonal en niños y niñas de 4 años.

OBJETIVO:

Recoger datos relevantes y suficientes respecto a inteligencia interpersonal, esta información me servirá para el proyecto de investigación "Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa -Trujillo 2017" facultad de Educación Ucv-Trujillo

DIRIGIDO A: Estudiantes de cuatro años

1

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Díaz Salinas Roxana Marina.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Mg. en Educación con Mención y Docencia y Gestión

VALORACIÓN

ALTA	MEDIA	BAJA
-----------------	-------	------


FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INTELIGENCIA INTERPERSONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				Logrado	En proceso	En inicio	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el ítem y el ítem		Relación entre el indicador y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1º D. 1º D. Empatía	1. Escucha la opinión de sus compañeros.	1.1 Presta atención cuando su compañero habla. 1.2 Respeta la opinión de su compañero				✓		✓		✓		✓			
						✓		✓		✓		✓			
	2. Se relaciona cordialmente con sus compañeros.	2.1 Juega con sus compañeros alegremente. 2.2 Aplauda a sus compañeros cuando dice algo correcto.	✓		✓		✓		✓		✓				
✓				✓		✓		✓		✓					
3. Ayuda a sus compañeros en alguna actividad del aula.	3.1 Ayuda a entregar el material de trabajo a sus compañeros. 3.2 Ayuda a sus compañeros a guardar los juguetes.	✓		✓		✓		✓		✓					
		✓		✓		✓		✓		✓					
2º D. Asertividad	4. Expresa sus sentimientos de la mejor manera.	4.1 sonríe cuando esta con sus compañeros.				✓		✓		✓		✓			

HOJA N° 2

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala valorativa para medir la inteligencia interpersonal en niños y niñas de 4 años.

OBJETIVO:

Recoger datos relevantes y suficientes respecto a inteligencia interpersonal, esta información me servirá para el proyecto de investigación "Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa -Trujillo 2017" facultad de Educación Ucv-Trujillo

DIRIGIDO A: Estudiantes de cuatro años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Becanegra Esparza Odalis Medelot

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

VALORACIÓN

ALTA ✓	MEDIA	BAJA
--------	-------	------

Becanegra
.....
M^g Odalis M. Becanegra Esparza
DOCENTE ED INICIAL

FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INTELIGENCIA INTERPERSONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
				Logrado	En proceso	En inicio	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem			Relación entre el indicador y la opción de respuesta	
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
1º D. 1º D. Empatía	1. Escucha la opinión de sus compañeros.	1.1 Presta atención cuando su compañero habla. 1.2 Respeto la opinión de su compañero				✓		✓		✓		✓			
						✓		✓		✓		✓			
	2. Se relaciona cordialmente con sus compañeros.	2.1 Juega con sus compañeros alegremente. 2.2 Aplaudes a sus compañeros cuando dice algo correcto.	✓		✓		✓		✓		✓				
✓				✓		✓		✓		✓					
3. Ayuda a sus compañeros en alguna actividad del aula.	3.1 Ayuda a entregar el material de trabajo a sus compañeros. 3.2 Ayuda a sus compañeros a guardar los juguetes.	✓		✓		✓		✓		✓					
		✓		✓		✓		✓		✓					
2º D. Asertividad	4. Expresa sus sentimientos de la mejor manera.	4.1 sonríe cuando esta con sus compañeros.				✓		✓		✓		✓			

HOJA N° 2

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala valorativa para medir la inteligencia interpersonal en niños y niñas de 4 años.

OBJETIVO:

Recoger datos relevantes y suficientes respecto a inteligencia interpersonal, esta información me servirá para el proyecto de investigación "Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una institución educativa -Trujillo 2017" facultad de Educación Ucv-Trujillo

DIRIGIDO A: Estudiantes de cuatro años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

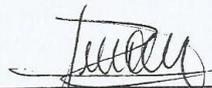
Del Castillo Montoro Elva Dyrné

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Magister

VALORACIÓN

ALTA	MEDIA	BAJA
-----------------	-------	------


FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO: 05



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN LA LIBERTAD
JARDÍN DE NIÑOS N° 215

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DEL JARDÍN DE NIÑOS N° 215 DE LA CIUDAD DE TRUJILLO, DEJA CONSTANCIA:

Que, la alumna Benites Bocanegra Jhina Morelia, alumna de X Ciclo de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial de la Universidad Privada "César Vallejo", aplicó la Tesis denominada: **"INFLUENCIA DEL JUEGO COOPERATIVO PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-TRUJILLO 2017"**, por haber realizado el estudio correspondiente en el Aula Amarilla de 4 años como Grupo Experimental y Aula Lila de 4 años como Grupo Control de esta Institución Educativa.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 08 de Noviembre de 2017

Atentamente,



REGION LA LIBERTAD
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACION

Mg. Odalis M. Bocanegra Esparza
DIRECTORA J.N. 215 - Trujillo
UGEL 03 TNO