

**UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN**



---

**LOS DIBUJOS ANIMADOS Y LA  
INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN NIÑOS  
Y NIÑAS DE LA I.E. INTEGRADO “CÉSAR  
VALLEJO” DE CERRO DE PASCO-  
YANACANCHA - 2016**

---

**Tesista: Mery, DORREGARAY GALARZA**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**HUÁNUCO – PERÚ  
2016**

## I. RESUMEN

Son dos hechos que nos estimularon a incursionar en los parámetros de la investigación correlacionar, cuyo objeto central, para nuestro caso, son los dibujos animados, el primero y haber concebido la idea de que la inteligencia interpersonal recibe de aquella una influencia sustancial.

Los dibujos animados de hoy en día son muy violentos, salvo algunas excepciones, los niños la totalidad de las veces quieren igualar los comportamientos que ven en la televisión y reflejan los comportamientos de los programas televisivos en sus malos comportamientos y la falta de desarrollo de su inteligencia interpersonal, inteligencia emocional y respeto a la integridad de sus semejantes. Siempre las conductas televisivas se nota más en las conductas de los niños y en el escaso desarrollo de su inteligencia interpersonal, porque sus dibujos animados se transforman algo así como en un ejemplo a seguir y comienzan de a poco a seguir y copiar sus acciones y malos hábitos de conducta. Raras veces el comportamiento social que están imitando se lo demuestran a sus padres la mayoría de las veces lo hacen con sus pares o niños más pequeños o con peluches y muñecos que puedan tener dentro de su hogar, no solo pueden demostrar de modo físico como golpear a algún muñeco o algún niño, también lo hacen en su manera de hablar ya que pueden llamar a algún niño con malas palabras como por ejemplo (muere maldito) cuando en realidad quieren solo pedirle que se quede en silencio pero no pueden expresarse así porque lo que aprenden es de la televisión y no siempre son las mejores palabras. Muchas veces los niños ven los mismos dibujos animados que el resto de sus amigos y cuando no ven un capítulo lo comentan en sus colegios y muchas veces es motivo de risa para ellos lo que sucedió en el capítulo porque puede que hayan matado a algún enemigo del protagonista y eso les da una sensación de satisfacción. No siempre los efectos de los dibujos animados son negativos porque también existen dibujos animados que no son violentos, también existen algunos que son muy tiernos y

enseñan cosas como por ejemplo los que son para niños de entre 3 y 8 años que enseñan las partes del cuerpo, los colores y las vocales, y los niños ven esos programas en compañía de sus padres y muchas veces sus padres les ayudan para que no se les vaya olvidando, enseñándoles así partes del cuerpo para que ellos los puedan identificar. También están los tiernos como los ositos cariñositos que son una familia de ositos que representan algunos sentimientos como el osito cariñosito, el amorosito, alegrosita, gruñosito, divertiosito, etc. Estos son una familia la cual se cuida entre sí y son todos muy alegres y demostrativos y les enseñan a los niños a lograr sus objetivos y cuidar a sus pares.

En la Institución Educativa Integrada “César Vallejo” de Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, se puede visualizar que los niños de 8 años, claro está en su mayoría, tienen problemas de relaciones personales, amicales con sus colegas de estudio, es posible que este comportamiento social se debe a la influencia de los dibujos animados que tienen un carácter violento, a este hecho se suma que la sociedad en la que vivimos existen numerosos problemas, muchos de ellos se deben a factores que de una u otra manera han influenciado en los conceptos y el desarrollo de la inteligencia interpersonal, dando como resultado una crisis social y educativa que han repercutido en la familia y la sociedad. En este sentido resultan muy preocupantes los indicadores obtenidos por la investigación mundial, nacional, regional e institucional sobre la temática de medios de comunicación, básicamente televisivos en el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

Podemos decir, que siendo la inteligencia interpersonal la capacidad que nos permite entender a los demás, nuestros niños de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo” pareciera que todavía no han logrado desarrollar a plenitud esta importante capacidad. La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio. La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos

de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.

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

El posible que el problema que no permite que los niños de la Institución Educativa Integrada “Cesar Vallejo” de Cerro de Pasco, desarrollen la capacidad de comunicarse, interactuar y entender a los demás, es decir, que no hayan logrado desarrollar la capacidad de la inteligencia interpersonal se debe al hecho que miren en demasía dibujos animados con características violentas.

Si, en nuestra calidad de docentes no hacemos nada por reducir este problemas, probablemente tengamos niños excluidos del ámbito social, para ello como una forma de solucionar este problema es demostrar el grado de relación entre programas televisivos con dibujos animados violentos y el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de la Institución Educativa Integrada de Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.

Bajo estas premisas formulamos los siguientes problemas:

**A. Problema general.**

¿De qué manera influyen los dibujos animados y la inteligencia interpersonal en niños y niñas de la Institución Educativa integrado “César Vallejo” de Cerro de Pasco – Yanacancha – 2014.

**B. Problemas específicos.**

- ✓ ¿Cómo influyen los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal, **considerando la empatía**, en

niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha?

- ✓ ¿Cómo influyen los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal, **considerando la resiliencia**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha?
  
- ✓ ¿Cómo influyen los dibujos animados en el desarrollo de la inteligencia interpersonal, **considerando la comunicación asertiva**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha?

## II. INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación realizado tuvo importancia y justificación porque nos permitió:

- ✓ Diagnosticar, conocer y tener información básica sobre los dibujos animados y la inteligencia interpersonal.
- ✓ Tener información acerca de la conducta social del niño en edad escolar.
- ✓ Alcanzar a las personas interesadas en el tema, los resultados de nuestra investigación, para someterla a crítica, aprobación o desaprobación.
- ✓ Tener conocimiento fáctico sobre la empatía, la resiliencia y la virtud de razonamiento en niños de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo”.

Además porque nos permitió:

- ✓ Identificar el grado de influencia de los dibujos animados y la inteligencia interpersonal en niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.
- ✓ Demostrar la poca pertinencia de los dibujos animados y la inteligencia interpersonal, **considerando la empatía**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.
- ✓ Comprobar la poca factibilidad de los dibujos animados y la inteligencia interpersonal, **considerando la resiliencia**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.

- ✓ Evidenciar la poca validez de los dibujos animados y la inteligencia interpersonal, **considerando la comunicación asertiva**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.

En esta investigación reconocemos los siguientes topes operativos con el exterior

- i. Los resultados van a ser generalizados.
- ii. Se limita a un aspecto de la tecnología de la información y la psicología: la interpretación de la conducta social o desarrollo de la inteligencia interpersonal.
- iii. El tiempo dedicado por el investigador a la investigación es parcial.

### III. ÍNDICE

		<b>Pág.</b>
I	RESUMEN	III
II	INTRODUCCIÓN	VII
III	ÍNDICE	IX
<b>CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO</b>		
1.1	Revisión de estudios realizados	1
1.2	Conceptos fundamentales	4
1.3	Marco Situacional	8
1.4	Definición de términos básicos	10

		<b>Pág</b>
	Bases teóricas	
	<b>Los dibujos animados</b>	
	✓ Impacto de los dibujos animados en la conducta social de los niños.	14
	✓ Influencia psicológica	16
	✓ Influencia en la sociabilidad	17
	<b>Inteligencia interpersonal</b>	19
	✓ Primera dimensión: Fortalecimiento de la empatía	28
	✓ Segunda dimensión: Fortalecimiento de la resiliencia	31
	✓ Tercera dimensión: Fortalecimiento de la comunicación asertiva	34
<b>II</b>	<b>HIPÓTESIS, VARIABLES, INDICADORES Y DEFINICIONES OPERACIONALES</b>	<b>39</b>
2.1	Hipótesis general y específica	39
	Hipótesis general	39
	Hipótesis específica	39
2.2.	Sistema de Variables-Dimensiones e indicadores	40
	Variable independiente: Los dibujos animados de contenido educativo	40
	Variable dependiente: inteligencia interpersonal	47

<b>CAPÍTULO II MARCO METODOLÓGICO</b>		
2.1.	Nivel y Tipo de Investigación	50
2.2.	Diseño de la Investigación	50
III	<b>UNIVERSO/POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	
3.1.	Determinación del Universo/Población	51
	Población	51
3.2	Muestra	52
	<b>TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS</b>	
3.3	Fuentes, técnicas e instrumentos de recolección de datos	
3.4	Procesamiento y presentación de datos	

<b>CAPÍTULO III DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>		Pág
		.
	Resultados del trabajo de campo considerando el primer objetivo específico	57
	Resultados del trabajo de campo considerando el segundo objetivo específico	80
	Resultados del trabajo de campo considerando el segundo objetivo específico	108
	Prueba de hipótesis	120
	Contrastación de la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis	121
	Conclusiones	122
	Sugerencias	124
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	125
	<b>ANEXOS</b>	126

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 Revisión de estudios realizados.

**Autores** :

CONDEZO POSTILLOS, Marcelina y otros

**Título** :

*Aplicación del Programa Juegos Infantiles para Desarrollar la Socialización en los niños de 5 años de la I.E.I N° 005, Huánuco – 2011.*

**Institución** :

Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” – Escuela de Post Grado.

**Conclusión:**

Los resultados de nuestra investigación titulada “Aplicación del Programa de Juegos infantiles para Desarrollar la Socialización en Niños de 5 años de la I.E.I. N° 005-Huánuco - 2011” obtuvo como resultado  $T= 21,9$  y la  $TC= 1.71$ ; los mismos que coinciden con los siguientes antecedentes Bravo Rojas Emmy y otros (2002), Jara La urente Gilmore y otros (2003). Diego Llanos Willam y otros (2006); Ocalio Nuñez Lisett y otros (2006) quienes mencionan que la socialización es indispensable para el proceso enseñanza - aprendizaje como también afirman que el juego cumple un rol muy importante si es aplicado adecuadamente; como también a la luz del enfoque teórico el autor Jean Piaget (1920) afirma que para el desarrollo de la socialización de los niños preescolares son muy importantes los juegos; puesto que ellos son la actividad fundamental en esta edad”

**Autor**

SANDOVAL OSORIO, FAVIOLA YNES

**Título**

PROGRAMA “AUTOCONTROL EMOCIONAL” EN LA CONDUCTA AGRESIVA EN PRE ADOLESCENTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN PEDRO” – HUÁNUCO -2013-14

**Institución**

Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco

**Conclusiones:**

- ✓ Los instrumentos validados son válidos para utilizar y aplicar en los preadolescentes del nivel primario de la Institución Educativa “San Pedro”, Huánuco – 2014.
- ✓ La conducta fue agresiva antes de aplicar el Programa “Autocontrol Emocional” en los preadolescentes del nivel primario de la Institución Educativa “San pedro”, Huánuco – 2014.
- ✓ El Programa de “Autocontrol Emocional” permitió la mejora de la conducta positiva de los preadolescentes del nivel primario de la Institución Educativa “San Pedro”, Huánuco – 2014.
- ✓ La conducta dejó de ser agresiva después de aplicar el Programa de “Autocontrol Emocional” en los preadolescentes del nivel primario de la Institución Educativa “San Pedro”, Huánuco – 2014.

**Autor**

Antoni CASTELLÓ y Meritxell CANO

**Título**

Inteligencia interpersonal y naturaleza intelectual.

**Conclusiones**

El trabajo es el de delimitó el espacio conceptual de la inteligencia interpersonal, relacionándolo con las situaciones en las cuales se utiliza. Para ello se establecen, en primer lugar, los aspectos relacionados con la naturaleza intelectual y el tipo de objetos representados. Sigue un apartado dedicado a los orígenes de la misma y su función en la adaptación de la especie humana. Un tercer apartado trata del tipo de procedimientos adecuados para su medición, no como una recopilación de instrumentos comúnmente utilizados, sino como una manera de hacer explícitos qué tipo de indicios son buena prueba de este tipo de inteligencia. A continuación se describen algunas de las principales confusiones asociadas a la idea de esta forma de inteligencia, integrando finalmente todos los aspectos tratados en el apartado de conclusiones.

**1.2 Conceptos fundamentales.****Acomodación**

Proceso de modificación de esquemas ya adquiridos a fin de adaptarse a los cambios del medio.

**Actitud**

Está ligada a un rol personal espontáneamente desempeñado, sin reflexión previa, como una constante a la personalidad.

**Agresión**

Impulso o instinto que mueve al sujeto, momentáneamente o sistemáticamente, a actuar de manera hostil así mismo o frente al exterior.

**Agresividad**

Sentido de violencia u hostilidad hacia otra persona.

**Agresivo**

Estado o conducta de quien manifiesta agresividad.

**Agresividad Infantil**

En el niño se da en forma directa ya sea en forma acto violento físico (patadas puñetes etc.) como verbal que se da a través de insultos palabrotas. Pero también podemos encontrar agresividad indirecta la cual el niño arremete contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto.

**Aptitud**

Capacidad natural y/o adquirida para desarrollar determinadas tareas intelectuales y manuales.

**Asimilación**

En la teoría de Piaget, incorporación de los datos de la experiencia a cargo de la inteligencia, para modificarlos y acomodarlos a aquellos otros proporcionados por nuevas situaciones y vivencias.

## **Atención**

Concentración de la conciencia sobre un objeto.

## **Comportamiento**

Conjunto de normas de reaccionar o respuesta, de un organismo a los estímulos recibidos de su medio ambiente.

## **Comportamiento Agresivo**

Es el estado de conducta en la que se encuentra el niño que provoca o hace provocar conductas violentas. Esto dificulta por lo tanto su correcta integración en cualquier grupo.

## **Conductas**

Manera de comportarse de un sujeto. Constituye una respuesta a una motivación, que pone en juego componentes psicológicos motores y fisiológicos.

## **Dibujos Animados**

Representación gráfica de imágenes que con la técnica de la cinematografía proveen de acción y efectos a un dibujo, producen la sensación e ilusión del movimiento la cual son vistos por la pantalla de la televisión esto hace que llame la atención del niño por los que mas colores y movimientos contengan.

## **Egocentrismo**

Actitud de pensamiento de alguien que relaciona toda experiencia consigo mismo. Según Piaget el egocentrismo es la actitud espontánea del pensamiento individual que tiende directamente hacia el objeto sin haber tomado conciencia de su propia perspectiva.

## **Imitación**

Acción que repite más o menos exactamente los actos de otro individuo al que se toma por modelo.

### **Inducción**

Proceso por el cual una reacción observable resulta provocada por un comportamiento o actitud particular, de cara a provocar una respuesta en el sentido voluntario o involuntariamente orientado.

### **Inteligencia**

La inteligencia (del latín, *intellegentĭa*) es la capacidad de pensar, entender, razonar, asimilar, elaborar información y emplear el uso de la lógica. El *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española define la inteligencia, entre otras acepciones, como la «capacidad para entender o comprender» y como la «capacidad para resolver problemas».<sup>1</sup> Sin embargo, de acuerdo con los especialistas no existe una definición universalmente aceptada de qué es inteligencia, por lo que no resulta fácil reducir el campo de estudio a una definición simple. Por otra parte, es un hecho bien establecido que la inteligencia también está ligada a otras funciones mentales como la percepción o capacidad de recibir información, y la memoria, o capacidad de almacenarla.

### **Inteligencia interpersonal**

La inteligencia es la capacidad para formarse un modelo ajustado y verídico de uno mismo y ser capaz de usarlo para desenvolverse en la

vida. Este tipo de inteligencia está directamente relacionada, por lo tanto, con el conocimiento de la propia persona y la capacidad de tener una imagen individual precisa y objetiva. También implica tener conciencia de los estados de ánimo interiores, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos y capacidad para la autodisciplina, autocomprensión y autoestima.

Las principales cualidades de las personas con la inteligencia intrapersonal bien desarrollada son:

- ✓ Capacidad de autodisciplina y autocontrol.
- ✓ Elevada autoestima de uno mismo.
- ✓ Consciencia de las propias limitaciones y conocimientos, es decir autocomprensión.
- ✓ Ponderación de la importancia de sus acciones.
- ✓ Capacidad para realizar introspección y meditación y sacarle rendimiento.
- ✓ Conseguir una gran alineamiento con el presente, el aquí y el ahora.

### **Socialización**

Proceso a través del cual una persona adquiere sensibilidad ante los estímulos sociales, es decir, ante las presiones y obligaciones de la vida grupal, y aprende a comportarse como otros en grupo cultural.

### **Influencia**

Es la acción que una persona o medio de comunicación ejerce sobre otra se da en el niño a través de la imitación.

### **La televisión**

Aparato receptor y emisor para emitir transmitir mensaje, a través de diferentes canales, que valiéndose de medios técnicos hacen llegar sus contenidos; que entretiene a los niños.

Juega un poderoso papel en el proceso de formación infantil él vuelca a los niños una serie de valores morales y sociales fundadas en la agresividad que no son compatibles en las normas de convivencia social. NIÑOS DE 5 AÑOS.- El niño es un ser biopsicosocial, es un ser irrepetible que está en un continuo proceso de formación.

### **Violencia**

Empleo abusivo de la fuerza con rechazo de la ley y del derecho y de la dignidad de la persona humana. La violencia y la agresión, tanto individual como de grupo, han llegado a ser objeto de discusión constante e incluso obsesiva en los últimos años.

### **1.3 Marco Situacional.**

No es la primera vez y, a buen seguro, tampoco será la última que los padres de familia de la Institución Educativa, campo de estudio de nuestra investigación, opinan que la televisión peruana más allá de contener

programas de dibujos animados educativos para niños, nos presentan programas muy pocos educativos, que no generan en gran medida un desarrollo o mejoramiento de la inteligencia interpersonal.

Hoy podemos notar que la televisión, fundamentalmente la estatal, se ha visto obligada a incorporar programas dirigidos a niños, a través de los dibujos animados, que son positivos y muy alentadores para la formación integral de los niños; en cambio en la televisión privada sus series de dibujos animados tras las quejas de algunos padres a los que el contenido les ha parecido inapropiado para sus hijos. Esta vez, la polémica no parte de 'Bob Esponja', fuente inagotable de problemas para TVE, sino de 'Jaime Tentáculos', unos dibujos catalogados para mayores de cinco años por la cadena.

Así veremos algunos ejemplos más, en el capítulo 'El gran convite', emitidos el pasado año, uno de los protagonistas de la serie se come una fresa a sabiendas de que es alérgico a esta fruta. El objetivo para llevar a cabo semejante acto es evitar que sus padres se vayan a otro planeta y así conseguir retenerlos poniéndose enfermo. "Tenemos dos hijos alérgicos a diferentes alimentos, luchamos a diario para que aprendan a protegerse y a prevenir una reacción alérgica, que en ambos casos podría llegar a ser mortal. Mi hija de siete años se quedó completamente perpleja, casi tanto como yo; me decía asustada: 'Pero mamá, que se puede morir'", se quejaba una madre en la cuenta de Facebook de Clan TV al día siguiente de la emisión.

#### **1.4 Definición de términos básicos.**

## **Dibujos animados**

Un dibujo animado (caricatura en zonas de Hispanoamérica, *monito animado* (Chile), *comiquitas* (Venezuela), o con el anglicismo *cartoon*) es una categoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones. Se consiguen dibujando secuencialmente cada fotograma que componen a las obras, generando una secuencia y representación de imágenes en movimiento. Es la técnica de animación más antigua y conocida, denominada como animación 2D, animación tradicional o animación clásica. Se diferencia de la animación en 3D principalmente por la forma de producción.

## **Inteligencia interpersonal**

La inteligencia interpersonal se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia le permite a un adulto hábil, leer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad que se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros. Esta forma de inteligencia no depende necesariamente del lenguaje.

**Bases teóricas**

**Los dibujos animados:**

✓ **El proceso de la animación tradicional**

## ➤ **Storyboard**

Para filmar o producir una película, es necesario tener una guía para tener en cuenta lo que se debe y no se debe hacer durante el trabajo. Esta guía es el *storyboard*, un desglose gráfico de lo que será la película o vídeo final pero dibujado y con las anotaciones necesarias para cada escena que se filme o grabe.

El storyboard sirve de prueba o concepto y se constituye de imágenes y textos, similar a una tira cómica gigante. Los dibujos son hechos a mano alzada y de forma rápida, como apuntes, porque los cuadros son muchos.

El storyboard facilita y permite al equipo de animación planificar la acción de los personajes, ubicados según la composición que está señalada en esta pieza de antemano. También asisten a todo el equipo que participa de la filmación, como los artistas que pintan los fondos, quienes resuelven qué pintar y en dónde dejar espacios para que se sitúen los personajes.

Los artistas de storyboard se reúnen regularmente con el director, y su trabajo puede pasar por sucesivas correcciones, hasta que se les aprueba la versión final.

En publicidad, los storyboards sirven para que el cliente apruebe un comercial antes de filmarlo. Este compendio de dibujos y notas se trabaja con el equipo que filmará el comercial, la producción y el creativo, quien concibió la idea. El día de la filmación sirve de guía al director para hacer las tomas y a los actores (si los hay) para hacer su trabajo. A diferencia del storyboard para guiones cinematográficos, estos storyboards son más detallados y cuidadosamente coloreados. Esto se hace únicamente con fines de presentación para el cliente.

El storyboard es un guion ilustrado que se elabora antes de hacer una película.

## ➤ **Animatic**

En los comienzos de la animación fue llamado Leica reel debido a que la lente que se usaba para este fin era de la firma alemana Leica. El *animatic* o previsualización se realiza antes de que el verdadero proceso de rodaje comience. Un *animatic* es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final sirve al equipo para encontrar fallos en la duración o composición de las escenas y en el guion. Se vuelve a corregir el storyboard o a grabar el audio, si es necesario, para crear un nuevo *animatic*. Las sucesivas revisiones del *animatic* evitan tener que editar las escenas más tarde, cuando ya estén rodadas, y que se realice trabajo de más, algo muy costoso en la animación o en el rodaje final.

## ➤ **Diseño y timing**

Una vez aprobado el *animatic*, se envían los storyboards a los departamentos de diseño. Allí los diseñadores de personajes preparan *hojas de modelos (model sheets)* para cada uno de los personajes más importantes, y para los demás elementos visuales del film. Estas hojas documentan la apariencia de cada personaje desde una variedad de ángulos de vista, y sus poses más comunes, para que los diferentes artistas que intervienen en el proyecto trabajen de manera consistente. Algunas veces se realizan incluso pequeñas esculturas o maquetas para que el animador vea al personaje en tres dimensiones. Al mismo tiempo, los artistas de fondos realizan un trabajo similar con los distintos escenarios, y los directores de arte y los estilistas de color determinan el estilo del dibujo y los esquemas de colores a emplear.

En paralelo al diseño, el director de *timing*, que a menudo puede ser el director general, determina exactamente qué poses, dibujos y movimientos de los labios se necesitarán para cada cuadro. Se crea una *hoja de exposición* (*exposure sheet* o *X-sheet*, para abreviar), que es una tabla que contiene un desglose de la acción, el diálogo y el sonido, para cada cuadro de la animación, y sirve como guía a los animadores. Si además el film tiene una fuerte base musical, se crea también una *bar sheet*, que es otra hoja de formato tabular que muestra la relación entre la acción en pantalla, el diálogo y las notas musicales.

### ➤ **Layout**

La etapa de *layout* comienza una vez que el diseño se ha completado. Este proceso es análogo a la división en planos de una película filmada de la realidad. Es aquí cuando los artistas de *layout* de fondos determinan el ángulo y la posición de la imaginaria cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras. Los artistas de *layout* de personajes determinan las principales poses que tendrán los personajes en cada escena, y de cada una harán un dibujo.

Los dibujos de *layout* se esparcen sobre el *animatic*, empleando la *X-sheet* como guía.

### ➤ **Animación**

En el proceso de animación tradicional, se empieza dibujando en hojas de papel, perforado para encajar en las barras de sus escritorios (*peg bars*), a menudo utilizando lápices de color. Un animador de buena categoría dibuja los cuadros clave de una escena, empleando los *layouts* como guía. Dibuja los cuadros suficientes para describir la acción.

La duración se tiene en cuenta mucho por estos primeros animadores; cada cuadro tiene que coincidir exactamente con la pista de sonido en el momento en que aparece; de otra forma, se notaría una discrepancia entre

lo que se ve y lo que se oye, que puede ser una distracción para la audiencia. Por ejemplo, en las grandes producciones, se hace un gran esfuerzo en hacer coincidir el diálogo con la boca de los personajes que lo ejecutan.

El animador primario (llamado *key animator* o *lead animator*) prepara entonces una prueba a lápiz (*pencil test*), que es una versión preliminar de la escena animada. Cada cuadro clave se fotografía o escanea y se sincroniza con la pista de audio preliminar. Se previsualiza así la animación completa, y el animador puede mejorarla antes de pasarla a los asistentes de animación, quienes añaden el detalle y completan los cuadros intermedios entre clave y clave. El trabajo de los asistentes de animación se revisa, se vuelve a hacer una prueba a lápiz, vuelve a corregirse, hasta que pasa nuevamente a manos del animador líder, quien lo aprueba junto con el director.

✓ **Impacto de los dibujos animados en la conducta social de los niños y niñas**

Los dibujos animados de hoy en día son muy violentos y los niños la totalidad de las veces quieren igualar los comportamientos que ven en la televisión y reflejan los comportamientos de los programas de televisión en sus malos comportamientos haciendo “pandillas” o grupos.

Siempre las conductas televisivas se nota más en las conductas de los niños porque sus dibujos animados se transforman algo así como en un ejemplo a seguir y comienzan de a poco a seguir y copiar sus acciones y andanzas. Raras veces el comportamiento que están imitando se lo demuestran a sus padres la mayoría de las veces lo hacen con sus pares o niños más pequeños o con peluches y muñecos que puedan tener dentro de su pieza, no solo lo pueden demostrar de modo físico como golpear a algún muñeco o algún niño también lo hacen en su manera de hablar ya

que pueden llamar a algún niño con malas palabras como por ejemplo (muere maldito) cuando en realidad quieren solo pedirle que se quede en silencio pero no pueden expresarse así porque lo que aprenden es de la televisión y no siempre son las mejores palabras. Muchas veces los niños ven los mismos dibujos animados que el resto de sus amigos y cuando no ven un capítulo lo comentan en sus colegios y muchas veces es motivo de risa para ellos lo que sucedió en el capítulo porque puede que hayan matado a algún enemigo del protagonista y eso les da una sensación de satisfacción.

No siempre los efectos de los dibujos animados son negativos porque también existen dibujos animados que no son violentos también existen algunos que son muy tiernos y enseñan cosas como por ejemplo los que son para niños de entre 3 y 6 años que enseñan las partes del cuerpo los colores y las vocales, y los niños ven esos programas en compañía de sus padres y muchas veces sus padres les ayudan para que no se les valla olvidando señalándoles así partes del cuerpo para que ellos los puedan identificar.

También están los tiernos como los ositos cariñositos que son una familia de ositos que representan algunos sentimientos como el osito cariñosito, el amorosito, alegrosita, Gruñosito, divertiosito, etc. Estos son una familia la cual se cuida entre si y suon todos muy alegres y demostrativos y les enseñan a los niños a lograr sus objetivos y cuidar a sus pares.

Los dibujos animados tienen diversos efectos en los niños estos efectos podrían ser positivos o negativos todo dependiendo de que clases de comportamientos vea el niño claro que estos efectos que producirían los dibujos animados afectan mayormente a los menores puesto que los mayores tienen criterios un poco más formados así que es necesario saber qué clase de dibujos animados ve el niño.

## ✓ **Influencia psicosocial en la infancia**

Hoy en día como ya hemos comentado, los dibujos animados tienen una gran influencia tanto en nuestra sociedad como especialmente en los niños, es por ello, que se asocian diversos efectos que condicionan el comportamiento de los “más pequeños” o de cualquier persona.

Todo esto ha conllevado a que se realicen numerosos estudios para determinar aproximadamente el verdadero grado de importancia que se le debe otorgar a los efectos de los dibujos animados y el impacto real que causan o pueden llegar a causar.

Las influencias se podrían clasificar en psicológicas, de logro escolar y sociabilidad.

➤ **Influencia psicológica.**

Las influencias psicológicas que se asocian principalmente a los dibujos animados son la búsqueda de emociones, la agresividad, la imaginación, la imitación, el miedo, etc.

El impacto emocional que pueden causar los dibujos animados en una persona se define como: “el que genera una fuerte reacción emocional después de ser visualizado por imágenes en pantalla”. Ante ello el público más vulnerable es el infantil, por eso, se ha clasificado en tres componentes fundamentales: los niños pueden llegar a ser menos sensibles al dolor de otros, pueden llegar a ser más temerosos al mundo que les rodea y es más probable que se comporten de manera más agresiva con los otros.

Esto se debe a que en muchas de las ocasiones, los niños tienen tendencia a imitar y aprender los comportamientos desarrollados por los personajes de dibujos animados.

➤ **Influencia en el logro escolar.**

Con respecto a la influencia en el logro escolar, se puede decir que es inevitable asociar el estudio escolar con los dibujos animados.

Muchos investigadores creen que la televisión facilita y refuerza el aprendizaje de los niños, ya que, a través de los dibujos animados, se pueden promover intereses en temas específicos relacionados con la escuela.

Por el contrario, también puede obstaculizar el aprendizaje, debido a los altos niveles de consumo que quitan tiempo a otras actividades que podrían ser más beneficiosas, como la lectura o actividades extraescolares. Pero la mayor preocupación es que los niños adquieren información y procesan hábitos inadecuados que interfieren en el aprendizaje escolar. Se ha señalado, por ejemplo, que ver dibujos animados induce a pasividad cognitiva y disminuye las habilidades de concentración, con el resultado que los niños se esfuerzan menos en la escuela y tienen dificultades en atender a tareas y trabajos escolares.

➤ **Influencia en la sociabilidad.**

Por último, nombrar los influencia en la sociabilidad, los niños suelen interactuar e intercambiar impresiones, sobre sus dibujos animados preferidos, esto se convierte en un vínculo importante de unión que da pie a propiciar relaciones con otros niños. Muchos niños prefieren ver los dibujos acompañados que solos, pero hay otros que se sumergen en los dibujos animados, hasta tal punto de no relacionarse con otros niños, esto puede desembocar en una falta de relación con otros niños, condicionando su comportamiento social.

Asimismo, los niños son muy receptivos al humor presente en los dibujos y de ahí surgen recreaciones de cantos o chistes, que pueden condicionar la felicidad y el humor de los niños con su entorno familiar o amistoso.

## **Inteligencia interpersonal**

Según:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia\\_interpersonal](https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_interpersonal)

Es la que nos permite entender a los demás. La inteligencia interpersonal es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos

y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio. La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.

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

La inteligencia interpersonal permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, teniendo en cuenta sus diferentes estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y habilidades. Incluye la capacidad para establecer y mantener relaciones sociales y para asumir diversos roles dentro de grupos, ya sea como un miembro más o como líder. Este tipo de inteligencia la podemos detectar en personas con habilidades sociales definidas, políticos, líderes de grupos sociales o religiosos, docentes, terapeutas y asesores educativos. Y en todos aquellos individuos que asumen responsabilidades y muestran capacidad para ayudar a otros. Son aquellos individuos que poseen la llave de las relaciones humanas, del sentido del humor: desde pequeños disfrutaban de la interacción con amigos

y compañeros escolares, y en general no tienen dificultades para relacionarse con personas de otras edades diferentes a la suya. Algunos presentan una sensibilidad especial para detectar los sentimientos de los demás, se interesan por los diversos estilos culturales y las diferencias socioeconómicas de los grupos humanos. La mayoría de ellos influyen sobre otros y gustan del trabajo grupal especialmente en proyectos colaborativos. Son capaces de ver distintos puntos de vista en cuanto a cuestiones sociales o políticas, y aprecian valores y opiniones diferentes de las suyas. Suelen tener buen sentido del humor y caer simpáticos a amigos y conocidos, siendo ésta una de las más apreciadas de sus habilidades interpersonales, ya que son sociables por naturaleza. Podemos decir que una vida plenamente feliz depende en gran parte de la inteligencia interpersonal. La Inteligencia Interpersonal está relacionada con el contacto persona a persona y las interacciones efectuadas en agrupaciones o trabajos en equipo. El estudiante con inteligencia interpersonal tiene la facultad de interactuar verbal y no verbalmente con personas o con un grupo de personas; y es quien toma el papel de líder.

Según:

[http://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1327422725.pdf](http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1327422725.pdf)

La inteligencia interpersonal se fundamenta en uno de los pilares de la adaptación humana: las interacciones sociales (KANAZAWA, 2010; MITHEN, 1996). En efecto, al considerar las características biológicas de

los seres humanos, tomados individualmente, se constata una pobre configuración para la Antoni Castelló & Meritxell Cano 26 ISSN 1575–0965 · Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 14 (3), 23–35 adaptación al entorno físico. Al compararnos con otros animales quedamos a la zaga en fuerza, resistencia, agilidad, versatilidad y armamento corporal. Por contra, como especie, compensamos estas limitaciones con tres recursos fundamentales: potencial cognitivo, tecnología y funcionamiento social. Sin duda estos tres elementos están relacionados entre sí, siendo la tecnología el componente más tardío. La cooperación como grupo, el reparto de tareas y funciones y la posibilidad de actuar coordinadamente fueron una de las primeras grandes bazas que permitieron a nuestros ancestros sobrevivir en un entorno natural poco amigable. A modo de ejemplo, los *homo erectus* eran principalmente carroñeros, siendo muy escasas las ocasiones en que actuaban como cazadores. La coordinación de los grupos permitía optimizar procesos como la vigilancia de predadores —los verdaderos cazadores— y la defensa del grupo durante la alimentación. En el caso de los *homo habilis*, los rudimentarios instrumentos tecnológicos disponibles (esencialmente lascas medianamente afiladas) permitieron dotar de cierta competencia cazadora, si bien la clave residía en acciones coordinadas del grupo, más que en actos individuales (TOBIAS, 1987). Y para coordinarse dentro de un grupo es necesario razonar con las intenciones, disposiciones y estados internos de los otros miembros. Por otro lado, el desarrollo de las crías humanas es extremadamente lento en comparación con la mayor parte de

mamíferos. Nótese que la independencia en el desplazamiento (o sea, caminar) tarda alrededor de un año en consolidarse, tiempo durante el cual el niño no tiene autonomía alguna para su propia manutención. En consecuencia, depende de las acciones de otras personas de su entorno, empezando por su madre (la cual también debe estar adecuadamente alimentada), tanto para conseguir alimento como para proteger su integridad física. Esta situación sería absolutamente inviable en una especie que no fuera intensamente social, ya que la crías serían de fácil captura para los predadores y las madres tendrían importantes dificultades para abastecer sus propias necesidades alimentarias y las de sus bebés, al tiempo que cargaban con ellos durante un año entero. Por contra, el reparto de tareas y la gestión de la alimentación de manera grupal sí permiten soportar estas condiciones. Por parte de la criatura, su supervivencia no depende de recursos propios sino de consolidar una serie de vínculos con las personas más cercanas, las cuales serán quienes se ocupen de que siga con vida. De ahí que una parte de los recursos representacionales vinculados a la inteligencia interpersonal —los que componen la denominada teoría de la mente— se activen de forma muy rápida después del nacimiento (ASHWIN, RICCIARDELLI & BARON-COHEN, 2009). Tal como se ha indicado, la tecnología es el tercer elemento relacionado con la adaptación humana, relacionándose ésta con la compensación de las limitaciones biológicas. Nótese que nuestras interacciones con el medio físico (gestión de la temperatura, alimentación, seguridad, desplazamientos, salud) están mediadas por instrumentos

tecnológicos. La mayor parte de estos instrumentos han sido generados en un contexto cultural y social, de manera que los instrumentos (y los beneficios de los mismos) están disponibles para el grupo, sin tener que producirlos individualmente. Así, el reparto coordinado de funciones puede permitir, entre otras soluciones, que algunos miembros del grupo construyan unos instrumentos que, utilizados por otros, consigan obtener más alimento, lo cual beneficiará a todo el grupo. Por tanto la progresiva cohesión social de los grupos humanos proporcionó tanto beneficios directos (caza, protección, preservación de las crías) como indirectos, plasmados en la tecnología. Los cambios individuales relacionados con esta progresiva socialización afectaron algunas características físicas (como la existencia de grupos de músculos orientados casi exclusivamente a la expresión facial, cosa que también sucede en numerosas especies de primates; COSMIDES & TOOBY, 1992) pero, sobre todo, a la consolidación de cambios cerebrales orientados a la representación de objetos sociales, es decir, de otras personas. Con este equipamiento, una interacción social progresivamente sofisticada puede sustentarse y desarrollarse, emergiendo procesos complejos como la comunicación y, posteriormente, el lenguaje (PINKER, 1994). Otro de los aspectos vinculados a la complejidad social es la aparición de culturas, o formas de funcionamiento grupales, que a su vez irían incorporando la acumulación de elementos tecnológicos y de conocimientos. Así, los patrones de relación dentro de un grupo pueden ser casi totalmente arbitrarios pero son necesarios para la coordinación. Usos, rituales o normas tienen, en muchas ocasiones, un

valor prioritario de cohesión grupal y de restricción de los comportamientos posibles, de manera que predecir cómo se comportará otra persona (de la misma cultura o grupo) sea más sencillo. La consecuencia es que se puede representar, en términos generales, de qué manera funciona un grupo mayor de personas (las que son parte de la misma cultura) sin necesidad de un conocimiento detallado de cada una de ellas. Por ello, toda cultura aporta un conjunto de patrones de interacción y de expectativas aplicables a todos los miembros de la misma, con lo cual se puede razonar, con aceptable certeza, acerca de un número amplio de objetos sociales. Cabe insistir en que estos patrones y

Inteligencia interpersonal: conceptos clave  
ISSN 1575–0965 · Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 14 (3), 23–35 27

expectativas no tienen que ser necesariamente adaptativos de manera directa. Pueden serlo, como en el caso del principio de hospitalidad en zonas de climas muy duros; haberlo sido en otra época, como cuando llamamos caballero a un hombre que no conocemos (y, por ello, no sabemos nada de sus apetencias hípicas ni de su eventual descendencia de la nobleza medieval); o no haberlo sido nunca, como situar el volante de un coche a la derecha o a la izquierda. Lo verdaderamente importante es que quienes los comparten son más predecibles por los miembros de esa cultura y, en consecuencia, las posibilidades de acciones coordinadas entre ellos aumenta. Las culturas complejas, como han sido todas las de los homo sapiens sapiens y muy especialmente en los últimos 12.000 años, incluyen también un acervo de instrumentos tanto tecnológicos como conceptuales (MITHEN, 1996). Así,

los objetos tecnológicos también ajustan el comportamiento de los miembros de una determinada cultura. Piénsese, por ejemplo, en la ropa. Es un elemento tecnológico inicialmente destinado a gestionar el ajuste al clima pero, a su vez, proporciona cierta homogeneidad a las personas de una misma cultura e incluso tiene funciones comunicativas (status, profesión o, a veces, disponibilidad para el apareamiento). La tecnología de una cultura determina de qué manera se realizan ciertas funciones en la misma y esta misma funcionalidad tiende a perpetuarlos en dicha cultura, ya que son también formas identitarias (de cohesión) y permiten cierta predictibilidad del comportamiento (en España, en un día caluroso, esperamos que una persona se airee con un recurso tradicional como un abanico, no que utilice un ventilador a pilas, que también sería posible pero menos arraigado culturalmente). Finalmente, los instrumentos conceptuales aportan formas culturales de representación. El lenguaje es quizá el más evidente, pero también lo son el arte o el conocimiento en general. De nuevo estos elementos aportan plataformas compartidas a los miembros de una cultura, redundando en una mejor representación y coordinación. Si bien la complejidad social y la cultura han repercutido de manera rotunda a la adaptación biológica de la especie humana, también es cierto que, en términos de individuos, han generado otro tipo de presiones adaptativas. En este sentido, un individuo humano acostumbra a solucionar el grueso de las presiones biológicas (clima, alimentación, peligros) a través de su entorno social y cultural, que incluye mucha tecnología. Es por ello que, siendo anatómicamente bastante imperfectos,

tenemos índices de supervivencia excepcionales. Sin embargo, a nivel individual, los grandes retos de adaptación se producen ante el entorno social y cultural que nos protege del entorno físico. Ajustarse a dicho entorno reclama la utilización de los patrones de comportamiento e instrumentos de ese grupo social– cultural, del mismo modo que encontrar un punto de encaje en el mismo. No cumplir estas condiciones suele comportar efectos desde moderadamente negativos (desprecio, marginación, dificultades de acceso a bienes) hasta que el grupo actúe explícitamente en contra de un individuo (agresión, confinamiento). De manera complementaria, los grandes grupos sociales (con frecuencia, millones de personas) no pueden garantizar la igualdad de acceso a bienes o ventajas generadas por el mismo, de manera que es muy común la existencia de situaciones competitivas entre los miembros de dichos grupos. Debido a ello, ningún grupo social está exento de tensiones y, en cambio, se sustenta en una compleja trama de intercambios, alianzas, presiones y situaciones asimétricas. Así pues, el conjunto de recursos de representación interpersonal y la utilización de estas representaciones ha desempeñado un papel crítico para la adaptación de la especie. Y lo sigue desempeñando, aunque de manera especial para la adaptación del individuo a su cultura y grupo social. Es en este sentido que la inteligencia interpersonal es uno de los recursos más fundamentales del equipamiento intelectual humano, tanto por su antigüedad como por su funcionalidad. Cabe destacar, tal como sucede con cualquier forma de inteligencia, que no se trata de un comportamiento manifiesto. En otras palabras, una

persona con buena inteligencia interpersonal no se comporta socialmente de una manera determinada, sino que representa eficientemente a otras personas y situaciones sociales y es capaz de razonar con este conocimiento. Puede que el producto final —el comportamiento observable— sea ético o no, culturalmente aceptado o no (véase el interesante artículo de Côté et al., 2011, acerca de la utilización para fines éticamente contrarios de los recursos de representación social). La relación entre comportamiento observable e inteligencia no es, ni mucho menos, directa, sino que depende de la interacción entre numerosos factores, muchos de los cuales no son de carácter intelectual. En este caso, elementos de personalidad, valores o historia personal, entre otros, pueden inclinar una buena representación interpersonal en una dirección u otra. Tomando un ejemplo histórico, es probable que tanto Ghandi como Hitler tuvieran una buena inteligencia interpersonal... y es evidente que no se comportaron de la misma manera.

✓ **Primera dimensión: Fortalecimiento de la empatía**

La empatía es el conjunto de capacidades que nos permiten reconocer y entender las emociones de los demás, sus motivaciones y las razones que explican su comportamiento.

La empatía supone que entramos en el mundo del otro y vemos las cosas desde su punto de vista, sentimos sus sentimientos y oímos lo que el otro oye. La capacidad de ponerse en el lugar del otro no quiere decir que compartamos sus opiniones, ni que estemos de acuerdo con su manera de interpretar la realidad. La empatía no supone tampoco

simpatía. La simpatía implica una valoración positiva del otro, mientras que la empatía no presupone valoración alguna del otro.

La empatía tampoco se debe de confundir con la bondad. Los buenos timadores se caracterizan por tener una empatía muy desarrollada. La inteligencia interpersonal (al igual que todas las demás inteligencias) es una capacidad que se puede usar para el bien o para el mal.

Para poder entender al otro, para poder entrar en su mundo tenemos que aprender a ponernos en su lugar, aprender a pensar como él. Por tanto la empatía si presupone una suspensión temporal de mi propio mundo, de mi propia manera de ver las cosas.

Una de las habilidades básicas para entender al otro es la de saber escuchar. La mayoría de nosotros, cuando hablamos con otros le prestamos más atención a nuestras propias reacciones que a lo que nos dicen, escuchamos pensando en lo que vamos a decir nosotros a continuación o pensando en que tipo de experiencias propias podemos aportar.

Aprender a escuchar supone enfocar toda nuestra atención hacia el otro, dejar de pensar en lo que queremos decir o en lo que nosotros haríamos.

Cuando escuchamos con atención escuchamos con todo el cuerpo. En los estudios realizados por Paul Eckman sobre comunicación se demuestra claramente que la impresión que producimos en el otro depende mucho más de cómo le decimos que de lo que decimos. Es decir la comunicación no - verbal es más importante que la verbal.

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

Esa información la procesa el hemisferio holístico y por lo tanto es más difícil de explicar verbalmente. Sin embargo no tenemos más que sentarnos en una cafetería y ponernos a observar a las personas a nuestro alrededor para descubrir que nos es muy fácil notar quienes son amigos y quienes no.

Las personas que están en sintonía demuestran esa sintonía físicamente. Con frecuencia adoptan la misma postura, o se mueven a la vez, o hacen los mismos gestos.

El impacto de los elementos no - verbales no se debe a la casualidad. Nuestra manera de entender el mundo, nuestra manera de pensar se refleja en todo nuestro cuerpo, no sólo en lo que decimos.

Cuando adaptamos nuestro lenguaje corporal, nuestra voz, y nuestras palabras a las de nuestros interlocutores, nos es más fácil entrar en su mundo, y cuando entendemos el mundo del otro podemos empezar a explicarle el nuestro.

✓ **Segunda dimensión: Fortalecimiento de la resiliencia.**

Según:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Resiliencia\\_\(psicolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Resiliencia_(psicolog%C3%ADa))

La resiliencia es la capacidad de afrontar la adversidad saliendo fortalecido y alcanzando un estado de excelencia profesional y personal. Desde la Neurociencia se considera que las personas más resilientes tienen mayor equilibrio emocional frente a las situaciones de estrés, soportando mejor la presión. Esto les permite una sensación de control frente a los acontecimientos y mayor capacidad para afrontar retos.<sup>2</sup>

La resiliencia es el convencimiento que tiene un individuo o equipo en superar los obstáculos de manera exitosa sin pensar en la derrota a pesar de que los resultados estén en contra, al final surge un comportamiento ejemplar a destacar en situaciones de incertidumbre con resultados altamente positivos.<sup>3</sup>

Esa capacidad de resistencia se prueba en situaciones de fuerte y prolongado estrés, como por ejemplo el debido a la pérdida inesperada de un ser querido, al maltrato o abuso psíquico o físico, a prolongadas enfermedades temporales, al abandono afectivo, al fracaso, a las catástrofes naturales y a las pobreza extremas.

Se habla de niños con una enorme capacidad de resiliencia al maltrato, en contraposición con aquellos que posteriormente presentan enormes problemas de adaptación a diversas actividades de su vida (escuela, establecimiento de relaciones sociales consistentes, entorno familiar, etc.), pudiendo manifestar retraimiento excesivo o una gran agresividad, que en cualquier caso les lleva a ser muy vulnerables ante los demás y a proyectar sus sentimientos de rabia contra objetos o personas.

Podría decirse que la resiliencia es la entereza más allá de la resistencia. Es la capacidad de sobreponerse a un estímulo adverso. El ser resiliente no es ser extraordinario: esta capacidad está en toda persona. La tarea es desarrollar esta capacidad con actitud y firmeza.

La resiliencia es un proceso dinámico, constructivo, de origen interactivo, sociocultural que conduce a la optimización de los recursos humanos y permite sobreponerse a las situaciones adversas. Se manifiesta en distintos niveles del desarrollo, biológico, neurofisiológico y endocrino en respuesta a los estímulos ambientales.

Kotliarenco, María Angélica y Cáceres, Irma. (2011)

La resiliencia es la capacidad que posee un individuo frente a las adversidades, para mantenerse en pie de lucha, con dosis de perseverancia, tenacidad, actitud positiva y acciones, que permiten avanzar en contra de la corriente y superarlas.

✓ E. Chávez y E. Yturralde (2006)

La resiliencia es un proceso dinámico que tiene por resultado la adaptación positiva en contextos de gran adversidad.

Luthar (2000)

La resiliencia distingue dos componentes: la resistencia frente a la destrucción, es decir, la capacidad de proteger la propia integridad, bajo presión y, por otra parte, más allá de la resistencia, la capacidad de forjar un comportamiento vital positivo pese a las circunstancias difíciles.

Vanistendael (1994)

La resiliencia se ha caracterizado como un conjunto de procesos sociales e intra-psíquicos que posibilitan tener una vida «sana» en un medio insano. Estos procesos se realizan a través del tiempo, dando afortunadas combinaciones entre los atributos del niño y su ambiente social y cultural.

Rutter (1992)

Habilidad para resurgir de la adversidad, adaptarse, recuperarse y acceder a una vida significativa y productiva.

ICCB, Institute on Child Resilience and Family (1994)

Concepto genérico que se refiere a una amplia gama de factores de riesgo y su relación con los resultados de la competencia. Puede ser producto de una conjunción entre los factores ambientales y el temperamento, y un tipo de habilidad cognitiva que tienen algunos niños aun cuando sean muy pequeños.

Osborn (1996)

Capacidad del ser humano para hacer frente a las adversidades de la vida, superarlas e inclusive, ser transformados por ellas.

Grotberg (1995)

La resiliencia significa una combinación de factores que permiten a un niño, a un ser humano, afrontar y superar los problemas y adversidades de la vida, y construir sobre ellos.

Suárez Ojeda (1995)

✓ **Tercera dimensión: Fortalecimiento de la comunicación asertiva**

Según:

<http://www.sebascelis.com/la-comunicacion-asertiva/>

La comunicación asertiva es clave para lograr el éxito en la vida.

Ser asertivos implica ser firmes en nuestras decisiones sin llegar a la pasividad.

Es decir, cuando permitimos que otros decidan por nosotros, o pasen por alto nuestras ideas y valores.

Y también implica no llegar al extremo contrario: La agresividad.

Mediante la **asertividad**, podemos comunicarnos de una forma clara y concisa, haciendo valer lo nuestro ante los demás.

Contar con un criterio en la sociedad de hoy es indispensable para lograr lo que queremos.

No existe un líder que no sea **asertivo**.

Generalmente las personas **asertivas** tienden a tomar decisiones y guiar a otros de manera mucho más sencilla que quienes no cuentan con este rasgo.

Por lo regular, las personas que siguen a líderes, son menos asertivas que ellos.

Esto no significa que quienes no son **asertivos** se equivoquen con sus vidas, ni que quienes lo son tengan el cielo ganado.

Significa que al menos, cuando se tiene una visión clara del mundo y del camino que queremos recorrer, y además contamos con la habilidad de comunicarlo de forma **asertiva**, el éxito formará parte de nuestras vidas indefectiblemente.

Uno de los valores que promueve la **asertividad**, es el respeto.

Un ejemplo claro de **asertividad** es el siguiente:

Estás en un restaurante, y pides una comida sin cebolla.

El mesero sin embargo, te trae justo la comida que pediste, pero haciendo caso omiso a tu advertencia, y solicitándola al chef con abundante cebolla.

Una persona pasiva, aceptaría la comida de forma sumisa, y la consumiría incluso si no es de su agrado.

Una persona agresiva (el otro extremo de la **asertividad**) se enojaría y trataría mal al mesero, al chef y a todo el que esté cerca.

Sin embargo, **una persona asertiva**, no se dejaría llevar, ni por la ira, ni por el criterio de otros.

De forma muy educada, le haría saber al mesero que su pedido no fue entregado a satisfacción, y solicitaría que lo cambiaran.

Otro ejemplo puede ser el adolescente cuyos amigos lo invitan a una fiesta que no quiere ir y acepta.

Lo que ocurre es que carece de **asertividad**, pues no debería aceptar ir donde no quiere.

Ni tampoco, claro, llegar al otro extremo.

Como estos pueden haber montones de ejemplos, lo importante es que captes la idea de que la **asertividad**, es simplemente una manera de forjar un carácter y personalidad sólidos como roca.

**Ser asertivo** no es ser maleducado.

Hay que tener esto muy en cuenta cada vez que empieces a cuestionar tu **asertividad**.

Si la **asertividad** que practiques no incluye respeto y tolerancia hacia los demás, no es **asertividad**. Posiblemente es atrevimiento.

La **comunicación asertiva** viene desde nuestra mente subconsciente.

En realidad, cuando nos comunicamos **asertivamente**, estamos dando a entender clara y concretamente nuestro punto de vista y lo que queremos lograr.

Nuestro mensaje transmitido debe poder ser interpretado tal y como queremos que sea interpretado.

Generalmente estamos acostumbrados a dar rodeos cuando tememos a la reacción de los demás, a lo que vayan a pensar de nosotros y a si estarán a favor o en nuestra contra.

Ser **asertivo** significa, decir las cosas como son y sin vergüenza, ni temor a lo que los demás piensen.

Una persona homosexual de la cual nadie conozca su condición, no es asertiva.

Un homosexual **asertivo** le diría a la sociedad que lo es, independientemente de cómo esta pudiere juzgarlo.

### **Ejemplos de Comunicación Asertiva**

Luz Jinet Rodríguez Jiménez (Bachiller en Relaciones Públicas y Master en Comunicación Organizacional) ha publicado un interesante

documento sobre la comunicación asertiva, y en él se encuentran algunos ejemplos, como los siguientes:

**Comunicación no asertiva:** Hola profesor, verás... no sé si podré presentar el trabajo... Tengo muchas cosas que hacer y no me dará mucho tiempo., ojalá pudiera pero no puedo, puedo intentarlo, podría pero se me hará difícil y por eso le pido que por favor, si no le es molestia y me haría un gran favor que si por favor me permite entregar el trabajo un poco más tarde.

**Comunicación asertiva:** Hola profesor, me es completamente IMPOSIBLE (recaltar la palabra imposible) entregar el trabajo a tiempo. El motivo es que tengo 2 trabajos de historia, uno de física, uno de ciencias sociales y además tengo que ir mañana y dentro de 3 días al médico a 200 km de aquí para un tratamiento nuevo que me va a dejar algo trastocado.

Así que por favor, DEME un respiro para que pueda entregarle un excelente trabajo.

No se lo pediría si no fuera algo completamente EXCEPCIONAL.

En el primer caso de comunicación no **asertiva** centramos la mayor parte del discurso en pedir perdón, titubear y estar inseguros.

A diferencia del segundo caso, en el que resaltamos las razones...

... y le hacemos entender al profesor nuestra postura con lo cual es mucho más probable que acepte.

En caso de que no lo haga **podemos insistir una vez más con nuestra comunicación asertiva.**

Esto implica sin embargo, que lo que se esté diciendo sea completamente cierto.

Ser **asertivo**, no es mentir ni manipular para lograr lo que queremos.

La **asertividad** parece simple...

Sin embargo, puede realmente ayudarte a lograr lo que quieres, mostrándote más seguro e inspirando respeto y admiración.

Las personas asertivas son mejores en su trabajo.

Pueden llegar a ser líderes e incluso tener sus propios negocios empleando a personas que les colaboren.

Transmiten sus ideas más fácilmente con todas las personas, incluidas las del sexo opuesto, con quienes no tendrán problemas de timidez.

Las personas **asertivas** son recordadas, no pasan desapercibidas, porque simplemente le comunican al mundo sus deseos y se los dicen con claridad.

Exigen lo que se debe exigir y respetan a los demás.

## **II. HIPÓTESIS, VARIABLES, INDICADORES Y DEFINICIONES OPERACIONALES**

### **2.1 Hipótesis: General y Específicas**

#### **General**

Si los dibujos animados son de carácter educativo entonces, la inteligencia interpersonal mejorará significativamente en niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.

### **Específicos:**

- ✓ Si los dibujos animados son de carácter educativo entonces, la inteligencia interpersonal mejorará significativamente, en el marco de **fortalecimiento de la empatía**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.
  
- ✓ Si los dibujos animados son de carácter educativo entonces, la inteligencia interpersonal mejorará significativamente, en el marco de **fortalecimiento de la resiliencia**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.
  
- ✓ Si los dibujos animados son de carácter educativo entonces, la inteligencia interpersonal mejorará significativamente, en el marco de **fortalecimiento de la comunicación asertiva**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.

## **2.2 Sistema de Variables-Dimensiones e indicadores**

### **a) Variable independiente:**

Dibujos animados de contenido educativo.

### **Fundamentación**

Los dibujos animados son una técnica cinematográfica, que hace creer que elementos estáticos como muñecos u objetos tienen movimiento por ellos mismos.

El dibujo animado es una técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular, pero no la única.

También se usa el término dibujo animado para denominar a las películas, en general de corta duración, que son realizadas con esta técnica (o que simulan estar dibujadas a mano), hechas principalmente para televisión, aunque también se exhiben como largometrajes en los cines, y se ven cada vez más en pantallas de computadora y/o distribuidas por la Internet.

En el mundo en el que vivimos resulta inevitable el contacto de los niños con la tecnología y los medios de comunicación, entre ellos la televisión en donde los Dibujos Animados, que, aunque parecen inofensivos, causan inquietud en un infante y en muchas personas alrededor del mundo sobre si producen o no algún efecto.

Más que un privilegio, se ha convertido en una necesidad tener en el hogar aparatos como: televisor, radio o computadora, ya que entre sus utilidades está mantenernos informados a las personas de todo lo que sucede alrededor del lugar en el que vivimos; pero además se los ha dado otros usos, tales como entretener: educar o "tentar", es aquí en donde los dibujos animados ocupan su lugar y es por eso que escogí este tema; además porque actualmente los dibujos animados se han vuelto muy polémicos debido a su variedad y contenido y por ser un tema de gran interés en nuestros tiempos.

Cuando un niño o niña ve dibujos animados, puede ser en televisión, computadoras, u otros aparatos, se convierte en un espectador pasivo que escucha y observa sonidos e imágenes, las cuales pueden llegar a tener un nivel de realismo muy alto, lo que puede ser perjudicial puesto que puede causar en el sujeto una confusión entre realidad y fantasía.

Los efectos variarían de acuerdo a lo que quieran transmitir los dibujos animados, pues sabemos que existe una gran variedad de éstos. Tal vez en ciertas personas no se generen efectos o puede que éstos sean inadvertidos; o quizás muy graves, como: el cambio de carácter; en fin esto nos da varias posibilidades que aspiro aclararlas.

## **Dimensiones**

- ✓ Empatía.
- ✓ Resiliencia.
- ✓ Comunicación asertiva.

### **2.3 Definición Operacional de Variables-Dimensiones e Indicadores.**

**CUADRO Nº 1**

**PROPUESTA DE TRABAJO PARA LA VARIABLE INDEPENDIENTE**

SESIÓN	ACTIVIDADES			TIEMPO	FECHA	RECURSOS
	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD			
32 sesiones académicas, en 16 semanas de clases.	Dibujos animados.	La televisión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza estrategias adecuadas para que los niños obtengan las ideas centrales de un dibujo animado.</li> <li>• Posee capacidad para orientar a los niños en el análisis de los contenidos de los dibujos animados.</li> <li>• Encamina a los estudiantes a reflexionar sobre la influencia negativa de los dibujos animados de contenido violento.</li> </ul>	Cuatro horas semanales	22 de agosto al 22 de setiembre	Didácticos Humanos Bibliográfico
		El internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra competencias para encaminar a los niños a activar conceptos e ideas antes, durante y después de ver un dibujo animado.</li> <li>• Propicia en los niños debates para sacar conclusiones sobre lo bueno y lo malo de los dibujos animados.</li> <li>• Promueve en los niños la capacidad para llegar a conclusiones correctas sobre los dibujos animados.</li> </ul>	Cuatro horas semanales	Del 22 de set. al 22 de oct.	Didácticos Humanos Bibliográfico
		Revistas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encausa a los niños hacia la reflexión crítica sobre el rol de internet y los dibujos animados.</li> <li>• Promueve la intervención de los niños con el propósito que éste explique la inconsistencia de los dibujos animados para desarrollar la inteligencia personal.</li> </ul>	Cuatro horas semanales		Didácticos Humanos Bibliográfico

**b) Variable dependiente**

Inteligencia interpersonal.

**Fundamentación**

Cuando pensamos en niños sociables debemos referirnos a este tipo de inteligencia. Aquellos pequeños que son capaces de interactuar con compañeritos mayores, con gustos o aficiones distintas a los suyas, quizá con una personalidad reflexiva o súper extrovertidos. Desarrollan la empatía en todos sus niveles, conocen los sentimientos de los demás, los respetan y son excelentes líderes.

Son conocidos por su capacidad para resolver discusiones, en trabajos grupales o en los conflictos que ocasionalmente surgen en casa. Son niños que se solidarizan con el dolor ajeno, mostrando siempre el deseo de servir

Los niños con inteligencia interpersonal están rodeados siempre de personas. Cuando crecen se inclinan a carreras vinculadas con las comunicaciones; eligen la diplomacia, el trabajo social o la política.

**CUADRO Nº 2  
VARIABLE DEPENDIENTE**

HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉC.	INST.
<p>A mayor número de horas mirando dibujos animados de contenido violento, menor será, el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños de la Institución Educativa Integrada de Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.</p>	<p align="center"><b>DEPENDIENTE</b></p> <p>Inteligencia interpersonal.</p>	<p>Empatía</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstrae las características básicas de la empatía.</li> <li>• Nombra la esencia de la empatía.</li> <li>• Identifica que la definición adecuada de empatía es ponerse en el lugar del otro.</li> <li>• Reconoce que la empatía se expresa a través de una conducta.</li> <li>• Agrupa las características de la empatía.</li> <li>• Secuencia la importancia de la empatía.</li> <li>• Sabe que la empatía promueve alegría.</li> <li>• Asimila que la empatía ayuda al logro de la felicidad.</li> <li>• Identifica a la empatía como una forma de vida agradable.</li> <li>• Nombra las bondades de la empatía.</li> <li>• Abstrae las características básicas de la empatía.</li> </ul>	<p align="center">ANÁLISIS DOCUMENTAL LISTA DE COTEJO CUESTIONARIO</p>	<p align="center">FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO HOJA DE LISTA DE COTEJO ENCUESTA</p>
		<p>Resiliencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posee sentido de la autoestima fuerte y flexible</li> <li>• Desarrolla independencia de pensamiento y de acción</li> <li>• Tiene habilidad para dar y recibir en las relaciones con los demás</li> <li>• Posee alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad</li> <li>• Demuestra una mente abierta y receptiva a nuevas ideas</li> <li>• Dispone de una disposición para soñar</li> <li>• Posee gran variedad de intereses</li> <li>• Muestra un refinado sentido del humor</li> <li>• Respeta la percepción de sus propios sentimientos y de los sentimientos de los demás</li> <li>• Muestra capacidad para comunicar estos sentimientos y de manera adecuada</li> <li>• Una gran tolerancia al sufrimiento</li> <li>• Capacidad de concentración</li> <li>• Las experiencias personales son interpretadas con un sentido de esperanza</li> </ul>		
		<p>Comunicación asertiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica dibujos animados de carácter violento</li> <li>• Posee capacidad para distinguir la conducta violenta de aquellas pacíficas.</li> <li>• Posee una apreciación correcta sobre los límites de la violencia.</li> <li>• Distingue el bien del mal.</li> </ul>		

## CAPÍTULO II MARCO METODOLÓGICO

### 2.4 Nivel y Tipo de Investigación.

El tipo de investigación que seleccionamos, para nuestro proceso de investigación es correlacional, de nivel cuantitativa y responde por su finalidad a una investigación experimental.

El responsable de la investigación hará uso de la recolección de datos para probar la hipótesis, con base a la medición numérica y al análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar que el método hermenéutico es pertinente para reducir la creencia que los dibujos animados no afectan el comportamiento social de los niños y niñas. (HERNÁNDEZ, 2006: 5).

### 2.5 Diseño de la Investigación.

Nuestro diseño es de tipo experimental y posee el siguiente esquema:

GRUPOS	PRE TEST	TRATAMIENTO	POST TEST
Grupo experimental	O1	X	O2
Grupo de Control	O3		O4

X : Tratamiento

O : Medición

=, = : Congruencia o diferencia observadas en los grupos

### III. UNIVERSO/POBLACIÓN Y MUESTRA.

#### 3.1 Determinación del Universo/Población.

✓ **Población:**

Nuestra población es el universo de estudiantes de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, quienes tienen las características comunes siguientes:

- En promedio por cada grado de estudio es 21, el cual permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea básicamente individualizado.
- Realizan conjuntamente con las docentes actividades educativas de carácter académico, como son las Reflexiones sobre el rol de los medios de comunicación que nos conocer más acerca la función social de estos medios.
- En su mayoría provienen de colegios públicos de la zona urbana, sin embargo y no tienen conciencia sobre la influencia negativa de los dibujos animados violentos en el desarrollo de su capacidad inteligencia interpersonal.

CUADRO N° 3		
POBLACIÓN DE LA I.E. INTEGRADO “CÉSAR VALLEJO” DE CERRO DE PASCO- YANACANCHA – 2016		
AÑO ACADÉMICO	CICLO	N° DE ESTUDIANTES
1°		27
2°		25
3°		26
4°		27
5°		26
6°		26
TOTAL ALUMNOS		153

Fuente: Dirección de la Institución Educativa Integrado César Vallejo

#### 3.2 Selección de Muestra.

✓ **Muestra:**

Nuestra muestra está conformada por la Institución Educativa Integrado César Vallejo, sumados en conjunto son 21 estudiantes matriculados el año 2014, para determinarlo se utilizó el muestreo no probabilístico – intencional. Poseen las características comunes que a continuación señalamos:

- Los estudiantes del 4° grado de educación primaria, en general, son propensos a destinar un mayor número de horas a ver dibujos animados que a estudiar.
- Los alumnos del 4° grado desarrollan como parte de las asignaturas tópicos sobre el uso adecuado de los medios de comunicación.
- Los estudiantes del 4° grado desarrollan como parte de las asignaturas, temas de orientación sobre la forma correcta de relacionarse con sus semejantes.
- Los estudiantes del 4° grado reciben orientación psicológica sobre normas de comportamiento social.
- Los estudiantes conformantes de nuestra muestra realizan comentarios sobre los dibujos animados y su repercusión en el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

<b>CUADRO N° 4</b>		
<b>MUESTRA DE LA I.E. INTEGRADO “CÉSAR VALLEJO” DE CERRO DE PASCO- YANACANCHA – 2016</b>		
<b>GRUPO</b>	<b>GRADO</b>	<b>N° DE ALUMNOS</b>
CONTROL	4°A	23
EXPERIMENTAL	4°B	27
<b>TOTAL DE ALUMNOS</b>		<b>50</b>

Fuente: Dirección de la Institución Educativa Integrado César Vallejo.

## **TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS.**

### **3.3 Fuentes, técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

#### **a) Fuentes:**

- ✓ Bibliográficas.
- ✓ Páginas web.
- ✓ Hemerográficas.
- ✓ Programas televisivos (dibujos animados)

#### **b) Técnicas:**

##### **Técnica de análisis documental:**

Según Héctor Martínez Ruiz y Elizabeth Ávila Reyes esta técnica “Se basa principalmente en el trabajo de archivo, que consiste en la consulta de fuentes escritas (libros, periódicos, diarios, etc.)”.

Como podemos visualizar, siendo nuestra investigación de tipo cualitativa, en su nivel correlacional y aplicado, razón por la que no nos desprendemos de aplicaciones prácticas, la técnica de análisis documental se enmarca convenientemente al proceso de nuestra investigación en vista que... se justifica por su utilidad, que se traduce en la optimización de los esfuerzos, la mejor administración de los recursos y la comunicabilidad de los resultados (TAMAYO, 2004: 141)

Su utilidad radica también, porque nos ayudará poner en libertad de interpretación más original posible a la psicología social, que en general, se ubica en la tendencia determinista.

#### **Técnica de lista de cotejo:**

Esta técnica será utilizada con la finalidad de comprobar o llevar un control cómo los alumnos van desarrollando su inteligencia interpersonal.

Además diremos, que en nuestra investigación aplicada, la dimensión de esta técnica de recolección de datos es necesaria, porque nos permitirán obtener información cualitativa acerca del nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal respecto a las dimensiones.

#### **c) Instrumentos:**

- ✓ Fichas.
- ✓ Hoja de lista de cotejo.

#### **d) Definición operativa del instrumento de recolección de datos.**

##### **Ficha de análisis de contenido:**

##### **Fundamentación:**

Para dejar registrada una investigación de este tipo, es importante la elaboración de fichas de análisis de contenido, porque requerimos de un razonamiento susceptible a convertirse en el medio más adecuado que nos acerque a la verdad.

En el dominio de la pedagogía contemporánea, el análisis adquiere diferentes formas, en la psicología social, el análisis, es análisis de la conducta social y tiende a eliminar las confusiones mediante la determinación y el examen del significado o modo de uso de la psicología social [y, agrega] Se puede afirmar aunque la tendencia de la psicología social y de la dirección analítica de las ciencias sociales consiste en la progresiva eliminación de puntos firmes, o sea, de elementos o estructuras que por su sustancialidad y necesidad bloquean el curso

ulterior del análisis y lo inmovilizan en resultados que se admiten como definitivos y se sustraen, por lo tanto, a todo control ulterior (ABAGGNANO, 1997: 65). Como en este caso las ciencias de la psicología.

**Objetivo:**

Este instrumento nos facilitará recoger datos sobre los dibujos animados y su relación con la inteligencia interpersonal, por parte de los estudiantes del 4° grado de Educación Primaria.

**Administración:**

Los estudiantes harán uso de este instrumento para:

- Comprender e interpretar los dibujos animados de carácter violento
- Ampliar su horizonte de aprendizaje sobre las variables propuestas.

**Lista de cotejo****Fundamentación:**

Útil para incluir los apellidos y nombres de cada estudiante del 4° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” de Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha (Grupo experimental), las dimensiones, indicadores y las calificaciones cualitativas que obtenga los estudiantes por cada indicador.

**Objetivo:**

El instrumento, denominado, Lista de cotejo, nos facilitará recoger información sobre el desarrollo de la inteligencia interpersonal, respecto a la empatía, la resiliencia e la virtud del razonamiento, considerando las dimensiones e indicadores por parte de los estudiantes del 4° grado.

**Administración:**

El responsable de la presente investigación hará uso de este instrumento para:

- Calificar nominalmente el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal, respecto a las dimensiones de la variable dependencia.

**3.4 Procesamiento y presentación de datos.****Técnica de procesamiento y presentación de datos:**

Las técnicas a utilizar para este caso específico serán:

- ✓ Cuadros estadísticos.
- ✓ Histogramas.
- ✓ Gráfica circular.
- ✓ Interpretación y análisis de datos.

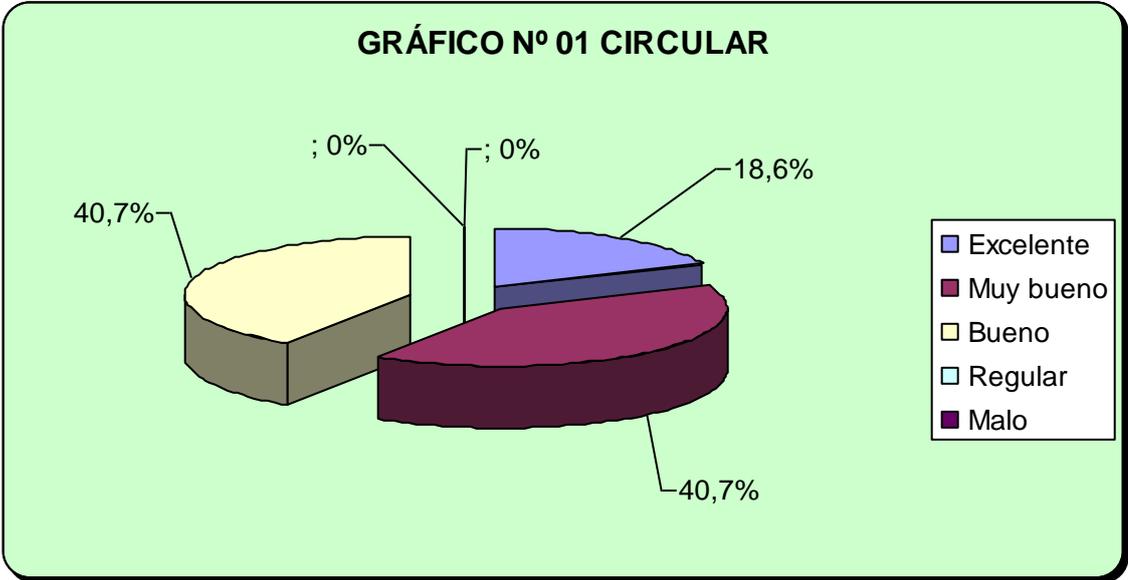
### **CAPÍTULO III DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

**RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO  
CONSIDERANDO EL PRIMER OBJETIVO  
ESPECÍFICO**

**CUADRO N° 1**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 1	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Habla cuidando sus palabras y lo hace de manera:	E	Excelente	07	18.6
	MB	Muy buena	12	40.7
	B	Buena	12	40.7
	R	regular		
	M	Mala		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Siete de ellos, que estadísticamente es el 18.6%, hablan cuidando sus palabras, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, hablan cuidando sus palabras, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, hablan cuidando sus palabras, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

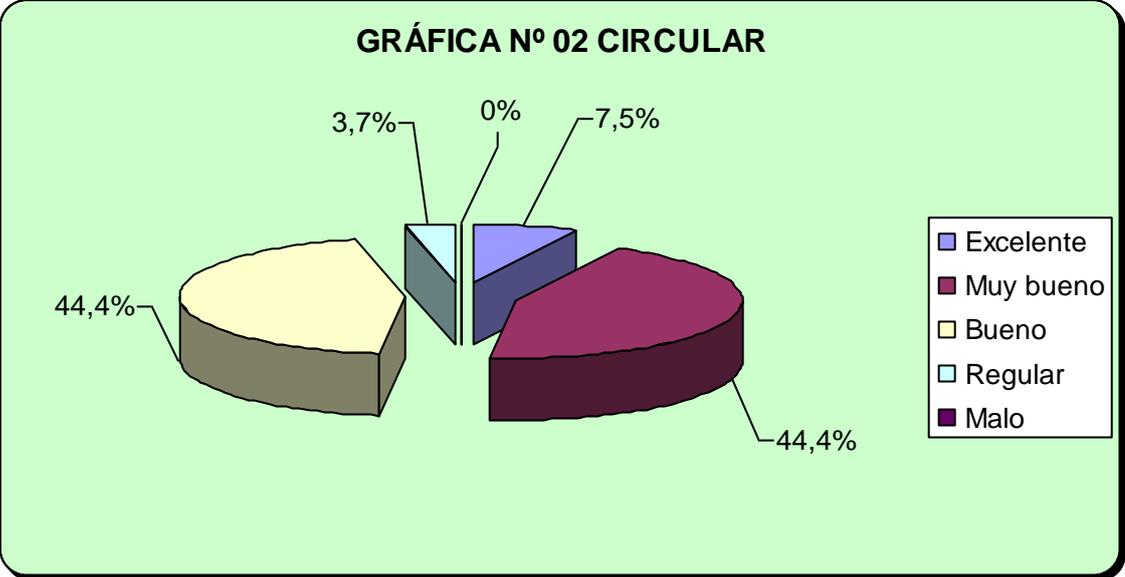
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 2**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 2	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Otorga lo mejor de sí a los demás, y lo hace de manera:	E	Excelente	02	7.5
	MB	Muy bueno	14	44.4
	B	Bueno	14	44.4
	R	regular	01	3.7
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Dos de ellos, que estadísticamente es el 7.5 %, otorgan lo mejor de sí a los demás, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente.**
- b. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, otorgan lo mejor de sí a los demás, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno.**
- c. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, otorgan lo mejor de sí a los demás, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno.**
- d. Uno de ellos, que estadísticamente es el 3.7 %, otorgan lo mejor de sí a los demás, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **regular.**

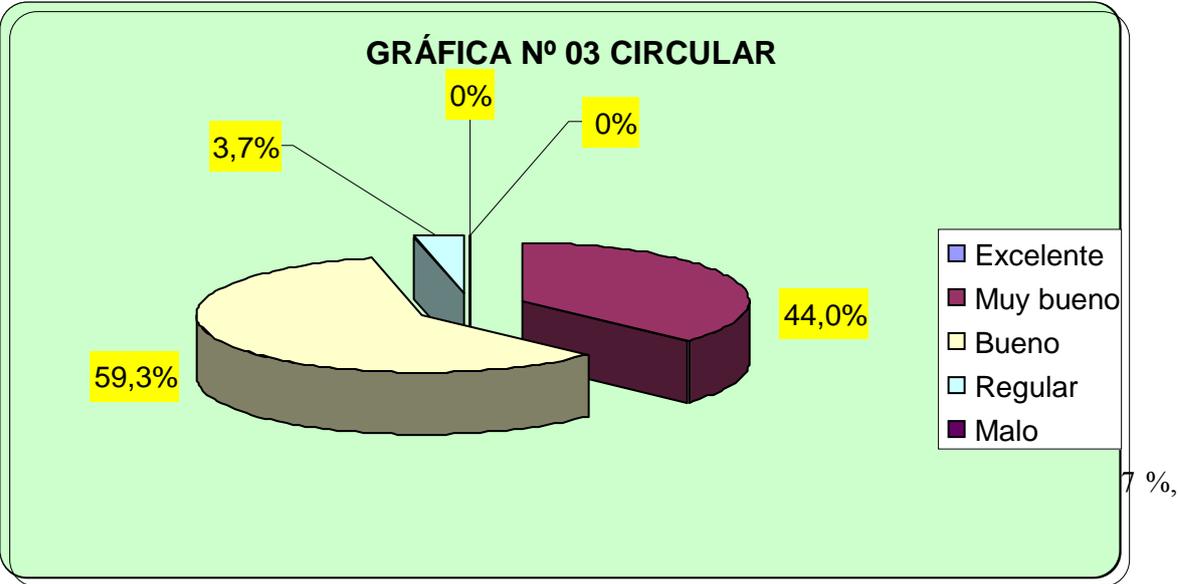
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena, buena y regular.

**CUADRO N° 3**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 3	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee capacidad para ponerse en el lugar del otro y lo hace de manera:	E	Excelente	01	3.7
	MB	Muy bueno	18	59.3
	B	Bueno	12	44.0
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Uno de ellos, que estadísticamente es el 3.7 %, poseen capacidad para ponerse en el lugar del otro, este comportamiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Dieciocho de ellos, que estadísticamente es el 59.3 %, poseen capacidad para ponerse en el lugar del otro, este comportamiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Doce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, poseen capacidad para ponerse en el lugar del otro, este comportamiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

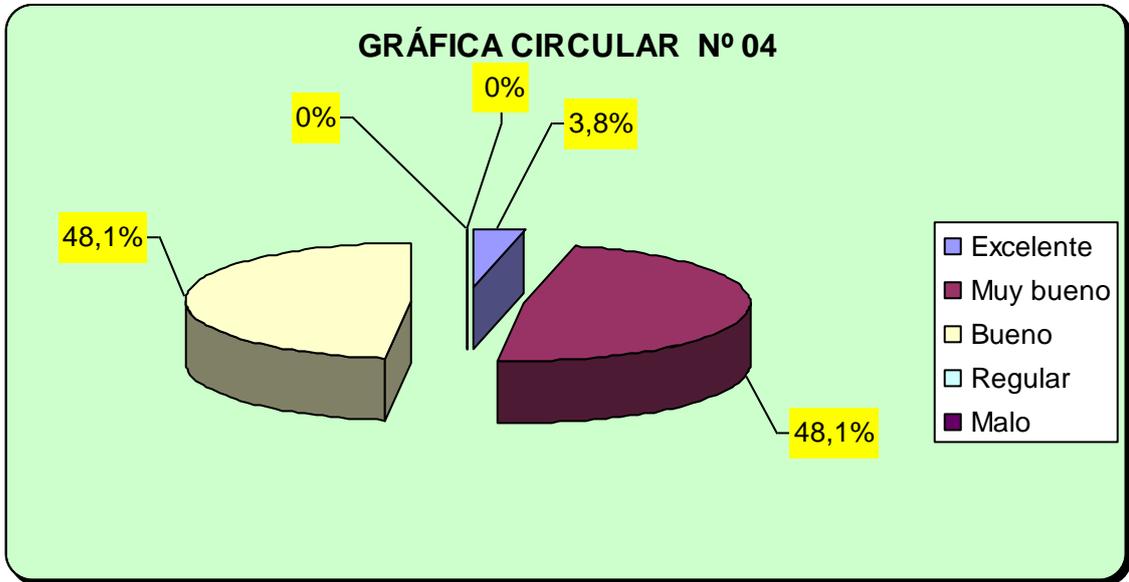
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 4**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 4	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Expresa a través de su conducta la calidad de su empatía y lo hace de manera:	E	Excelente	01	3.8
	MB	Muy bueno	15	48.1
	B	Bueno	15	48.1
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Uno de ellos, que estadísticamente es el 3.8 %, expresan a través de su conducta la calidad de su empatía, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.1 %, expresan a través de su conducta la calidad de su empatía, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.1 %, expresan a través de su conducta la calidad de su empatía, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

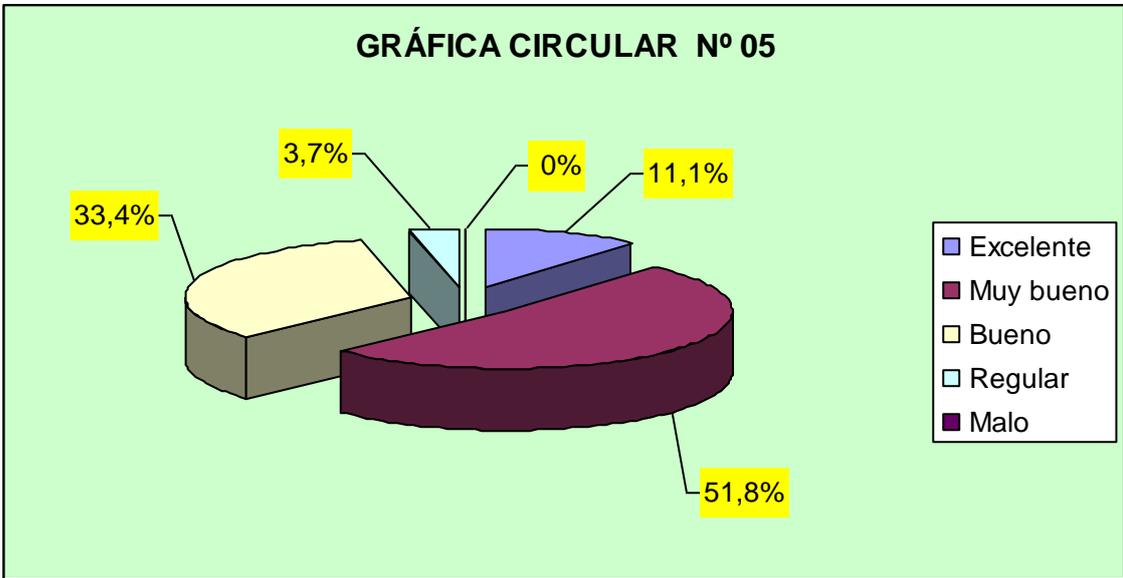
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N°5**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 5	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Su actitud es de buena intensión.	E	Excelente	03	11.1
	MB	Muy bueno	17	51.8
	B	Bueno	10	33.4
	R	Regular	01	3.7
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Tres de ellos, que estadísticamente es el 11.1 %, sus actitudes son de buena intensidad, esta forma de comportamiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Diecisiete de ellos, que estadísticamente es el 51.8 %, sus actitudes son de buena intensidad, esta forma de comportamiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Diez de ellos, que estadísticamente es el 33,4 %, sus actitudes son de buena intensidad, esta forma de comportamiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.
- d. Uno de ellos, que estadísticamente es el 3.7 %, sus actitudes son de buena intensidad, esta forma de comportamiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **regular**.

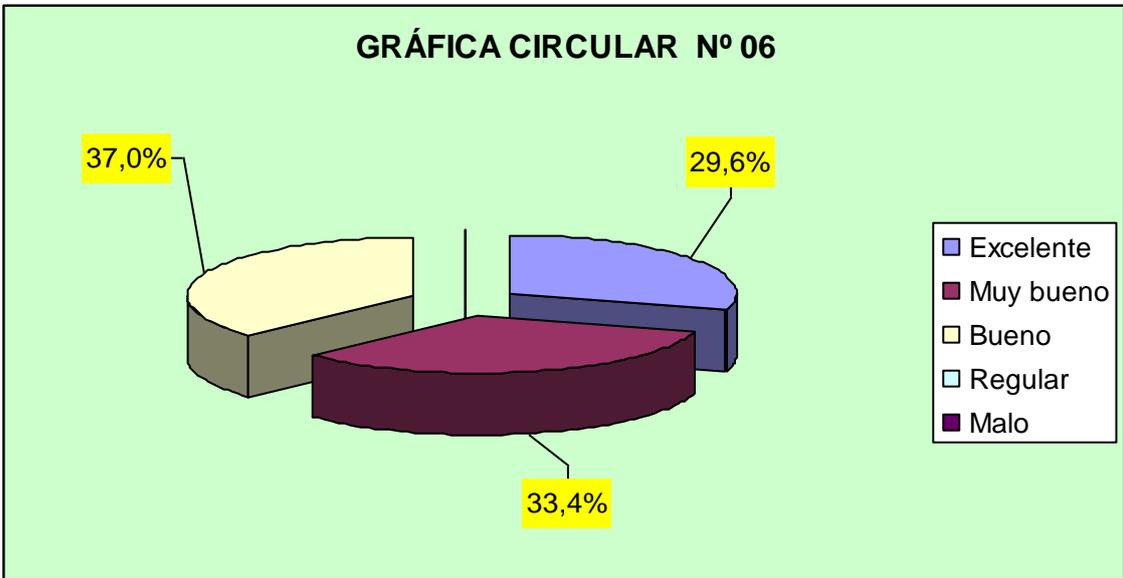
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena, buena y bueno.

**CUADRO N° 6**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 1	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Busca relacionarse con personas empáticas y lo hace de manera:	E	Excelente	09	29.6
	MB	Muy bueno	10	33.4
	B	Bueno	12	37.0
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Nueve de ellos, que estadísticamente es el 26.9 %, buscan relacionarse con personas que saben ponerse en el lugar del otro, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Diez de ellos, que estadísticamente es el 33.4 %, buscan relacionarse con personas que saben ponerse en el lugar del otro, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Doce de ellos, que estadísticamente es el 37.0 %, buscan relacionarse con personas que saben ponerse en el lugar del otro, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

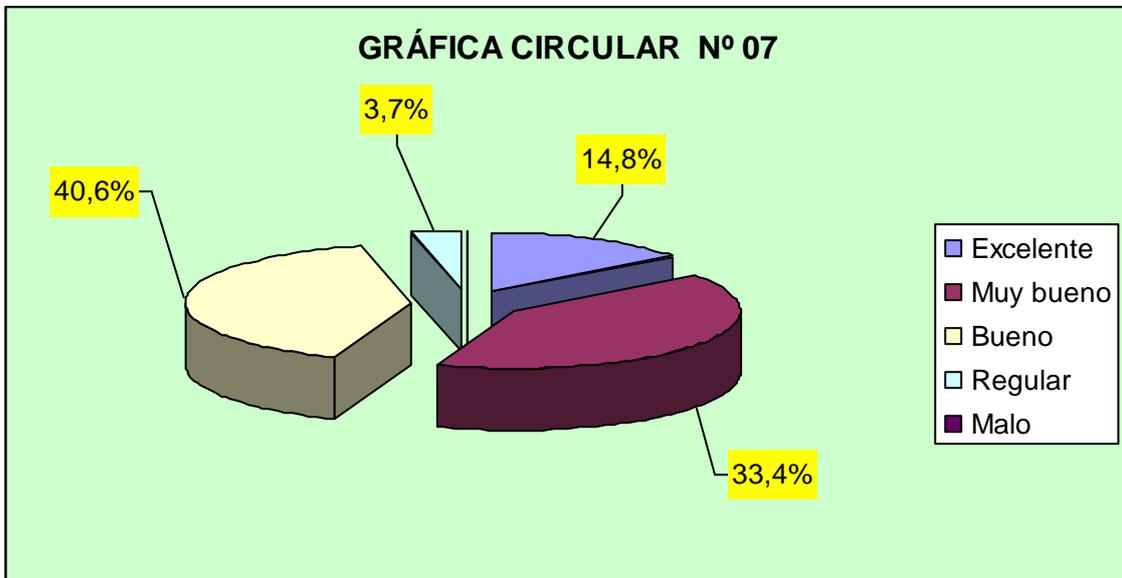
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 7**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 7	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Promueve alegría entre sus amigos.	E	Excelente	05	14.8
	MB	Muy bueno	12	33.4
	B	Bueno	13	40.6
	R	Regular	1	3.7
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Cinco de ellos, que estadísticamente es el 14.8 %, promueven alegría entre sus amigos, esta forma de conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Doce de ellos, que estadísticamente es el 33.4 %, promueven alegría entre sus amigos, esta forma de conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Trece de ellos, que estadísticamente es el 40.6%, promueven alegría entre sus amigos, esta forma de conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.
- d. Uno de ellos, que estadísticamente es el 3.7 %, promueven alegría entre sus amigos, esta forma de conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

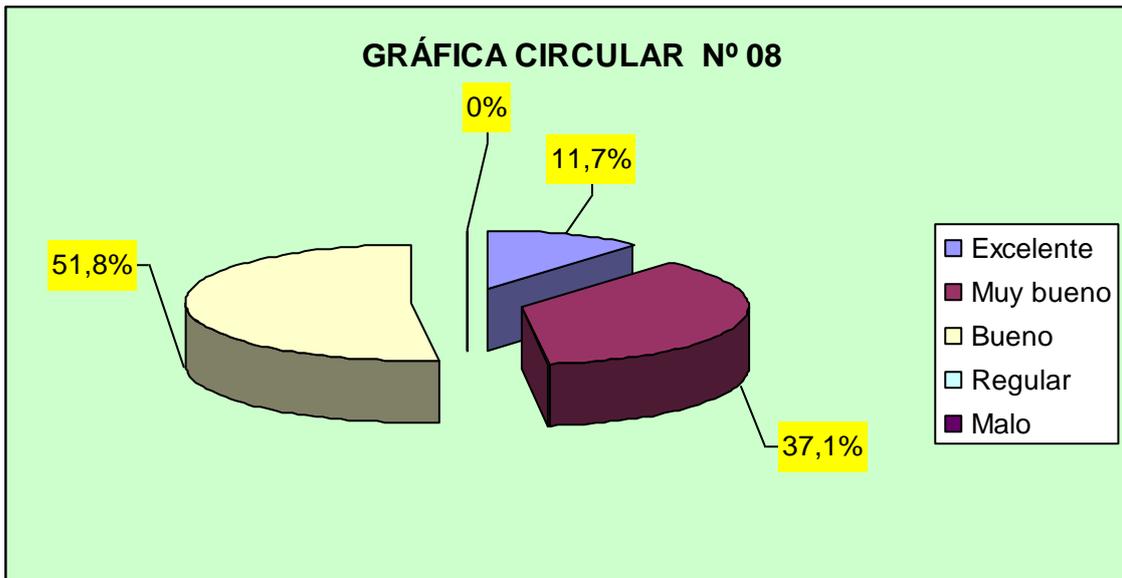
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 8**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 8	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Ayuda al logro de la felicidad de los demás.	E	Excelente	03	11.7
	MB	Muy bueno	12	37.1
	B	Bueno	16	51.8
	R	regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Siete de ellos, que estadísticamente es el 18.6%, ayudan al logro de la felicidad de sus compañeros y compañeras de aula, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, ayudan al logro de la felicidad de sus compañeros y compañeras de aula, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, ayudan al logro de la felicidad de sus compañeros y compañeras de aula, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

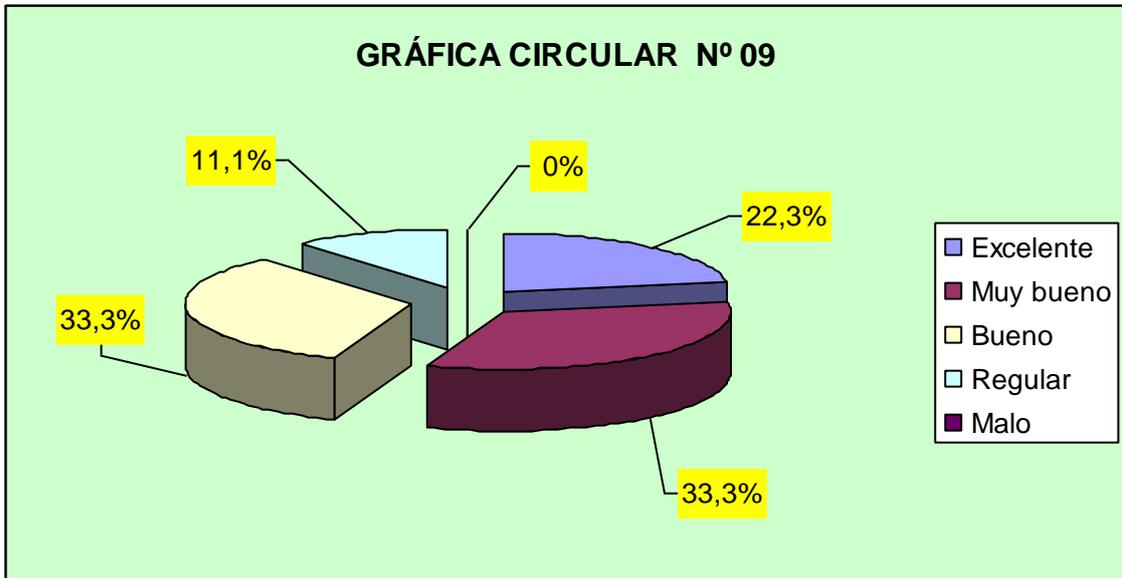
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 9**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 9	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Su forma de vida es agradable.	E	Excelente	08	22.3
	MB	Muy bueno	10	33.3
	B	Bueno	10	33.3
	R	Regular	03	11.1
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Siete de ellos, que estadísticamente es el 18.6%, poseen una forma de vida agradable, esta forma de relacionarse, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, poseen una forma de vida agradable, esta forma de relacionarse, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, poseen una forma de vida agradable, esta forma de relacionarse, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

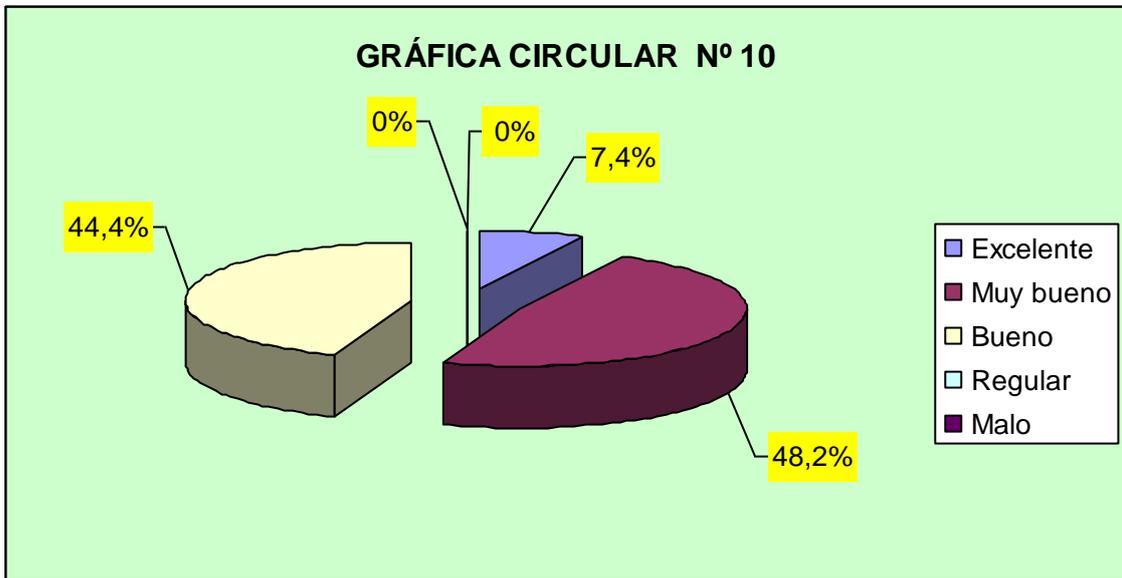
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 10**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 10	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Muestra bondad hacia los demás.	E	Excelente	02	7.4
	MB	Muy bueno	16	48.3
	B	Bueno	13	40.7
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Siete de ellos, que estadísticamente es el 18.6%, muestran bondad hacia sus compañeros y compañeras de aula, esta manera de vivir, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, muestran bondad hacia sus compañeros y compañeras de aula, esta manera de vivir, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, muestran bondad hacia sus compañeros y compañeras de aula, esta manera de vivir, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

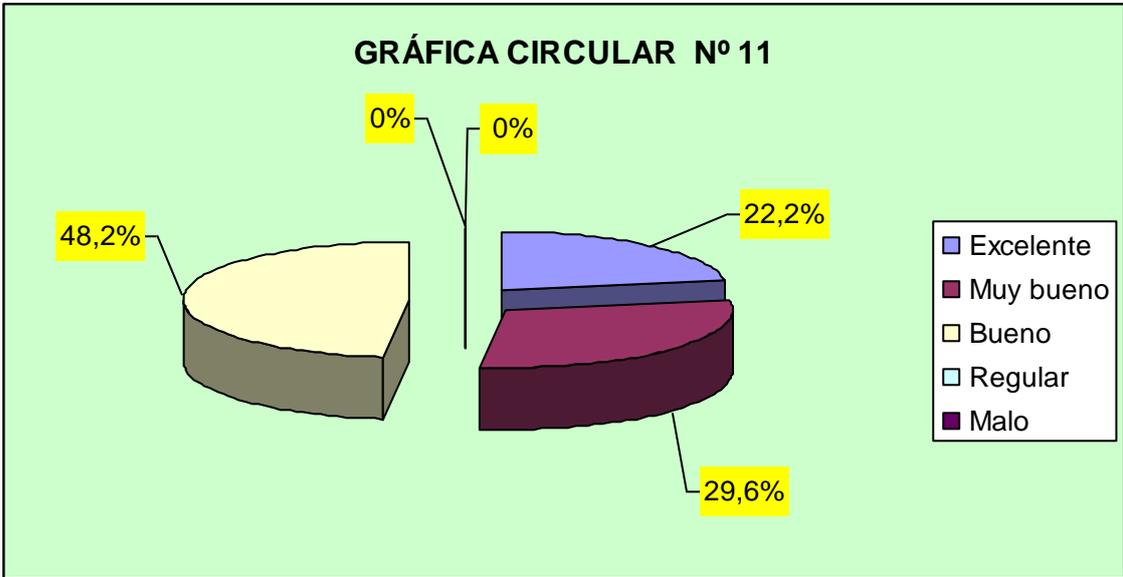
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 11**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Empatía				
INDICADOR 11	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Tiene como don saber escuchar.	E	Excelente	07	22.2
	MB	Muy bueno	09	29.6
	B	Bueno	15	48.2
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.



Fuente: Primera dimensión: empatía.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Siete de ellos, que estadísticamente es el 18.6%, tienen como don saber escuchar, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, tienen como don saber escuchar, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Siete de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, tienen como don saber escuchar, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

## ANÁLISIS:

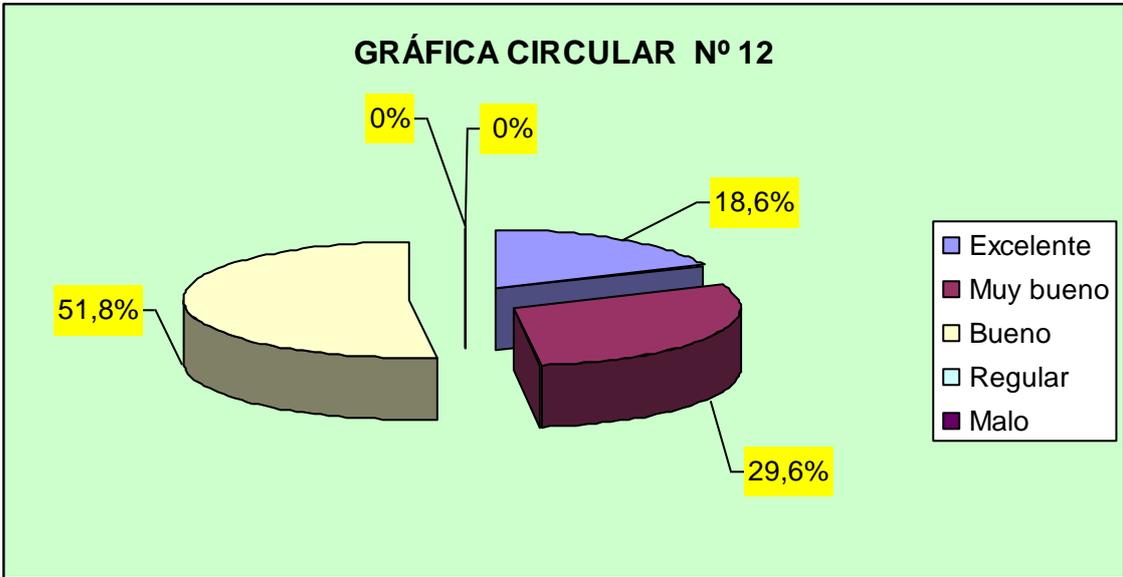
Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO  
CONSIDERANDO EL SEGUNDO OBJETIVO  
ESPECÍFICO**

**CUADRO N° 12**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 12	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee sentido de la autoestima fuerte y flexible	E	Excelente	06	18.6
	MB	Muy bueno	9	29.6
	B	Bueno	16	51.8
	R	regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Siete de ellos, que estadísticamente es el 18.6%, poseen sentido de la autoestima fuerte y flexible, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Nueve de ellos, que estadísticamente es el 29.6 %, poseen sentido de la autoestima fuerte y flexible, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Dieciséis de ellos, que estadísticamente es el 51.8%, poseen sentido de la autoestima fuerte y flexible, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

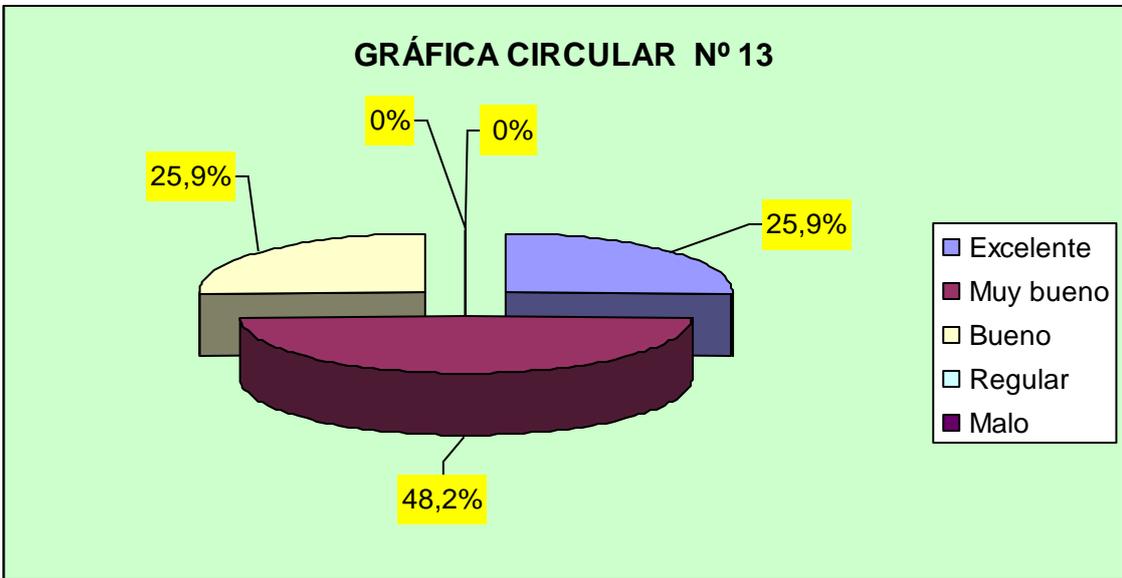
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N°13**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 13	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Desarrolla independencia de pensamiento y de acción	E	Excelente	08	25.9
	MB	Muy bueno	15	48.2
	B	Bueno	08	25.9
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Ocho de ellos, que estadísticamente es el 25.9 %, desarrollan independencia de pensamiento y de acción, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.2 %, desarrollan independencia de pensamiento y de acción, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Ocho de ellos, que estadísticamente es el 25.9 %, desarrollan independencia de pensamiento y de acción, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

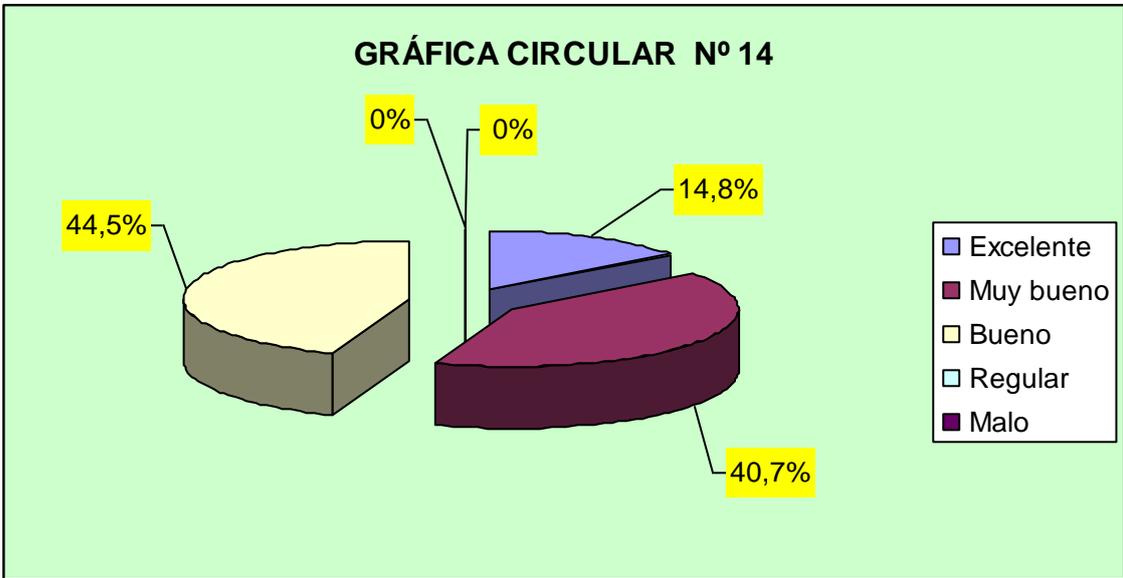
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 14**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 14	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Tiene habilidad para dar y recibir ideas en las relaciones con los demás	E	Excelente	05	14.8
	MB	Muy bueno	12	40.7
	B	Bueno	14	44.5
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Cinco de ellos, que estadísticamente es el 14.8 %, tienen habilidad para dar y recibir ideas en las relaciones con los demás, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Doce de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, tienen habilidad para dar y recibir ideas en las relaciones con los demás, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.5 %, tienen habilidad para dar y recibir ideas en las relaciones con los demás, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

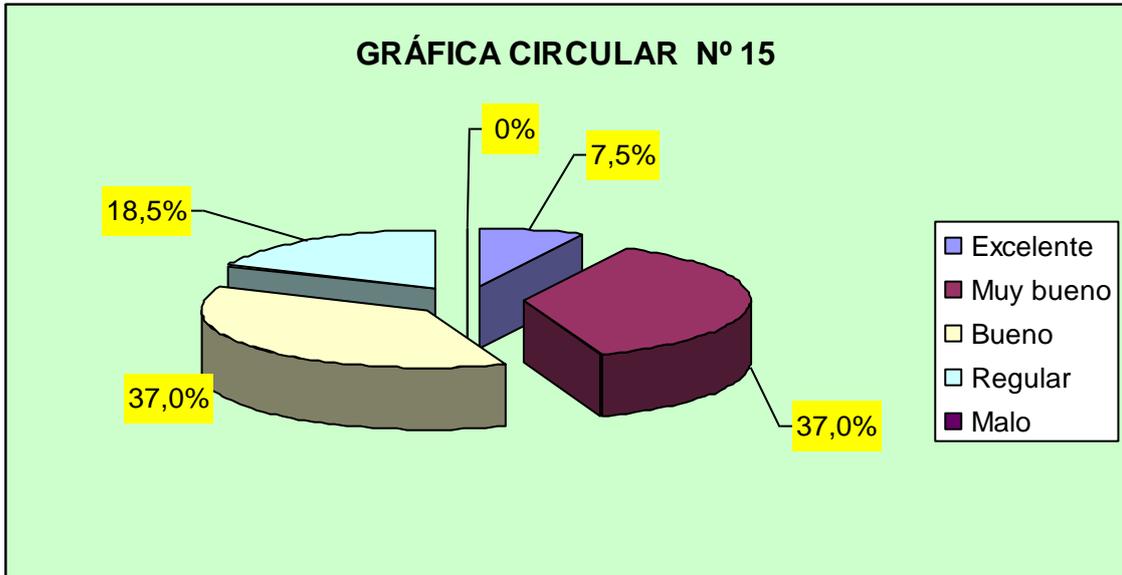
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 15**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 15	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad	E	Excelente	02	7.5
	MB	Muy bueno	11	37.0
	B	Bueno	11	37.0
	R	Regular	07	18.5
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Dos de ellos, que estadísticamente es el 7.5 %, poseen alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad, esta conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Once de ellos, que estadísticamente es el 37.0 %, poseen alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad, esta conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Once de ellos, que estadísticamente es el 37.0 %, poseen alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad, esta conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.
- d. Siete de ellos, que estadísticamente es el 18.5 %, poseen alto grado de disciplina y de sentido de la responsabilidad, esta conducta, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **regular**.

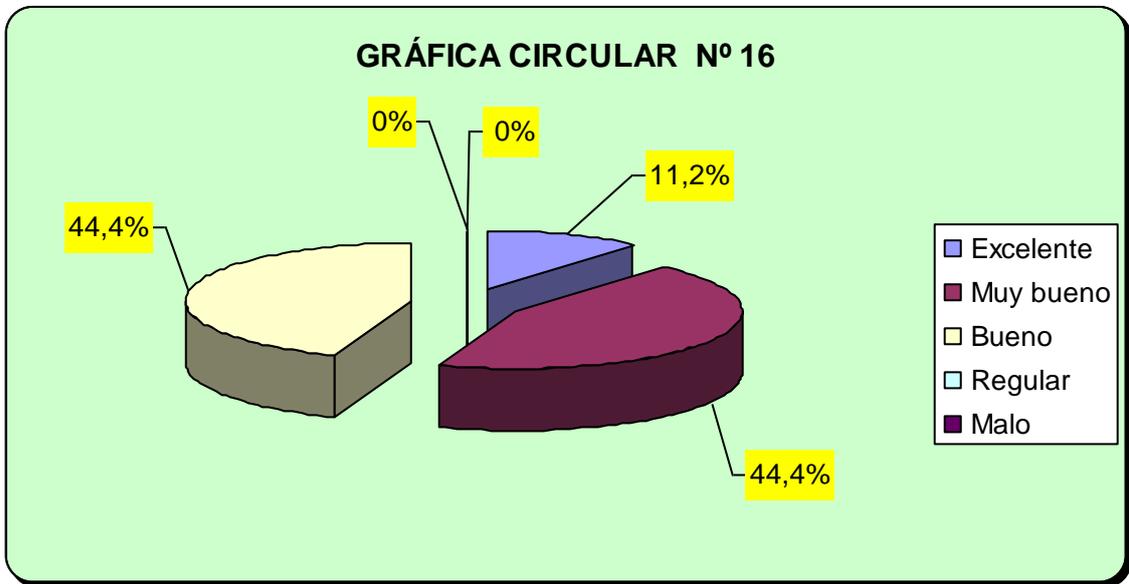
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 16**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 16	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Respeta los sentimientos de sus compañeros de clase.	E	Excelente	03	11.2
	MB	Muy bueno	14	44.4
	B	Bueno	14	44.4
	R	regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Tres de ellos, que estadísticamente es el 11.2 %, respetan los sentimientos de sus compañeros de clase, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, respetan los sentimientos de sus compañeros de clase, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, respetan los sentimientos de sus compañeros de clase, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

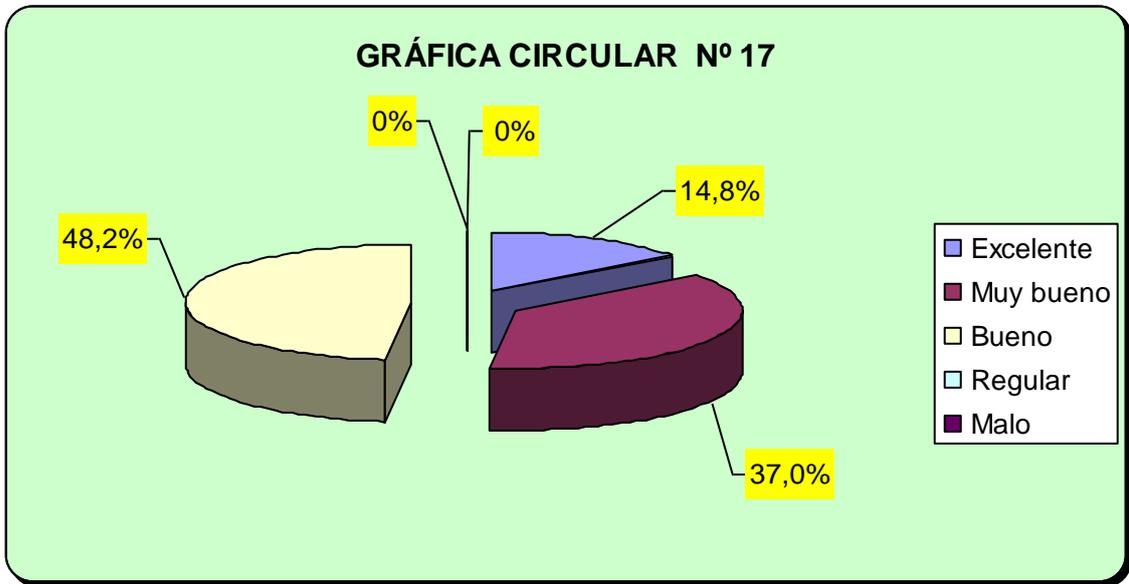
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 17**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 17	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Dispone de una disposición para pensar en el bienestar de los demás.	E	Excelente	05	14.8
	MB	Muy bueno	11	37.0
	B	Bueno	15	48.2
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Cinco de ellos, que estadísticamente es el 14.8 %, disponen de una disposición para pensar en el bienestar de sus compañeros de aula, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Once de ellos, que estadísticamente es el 37.0 %, disponen de una disposición para pensar en el bienestar de sus compañeros de aula, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.2 %, disponen de una disposición para pensar en el bienestar de sus compañeros de aula, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

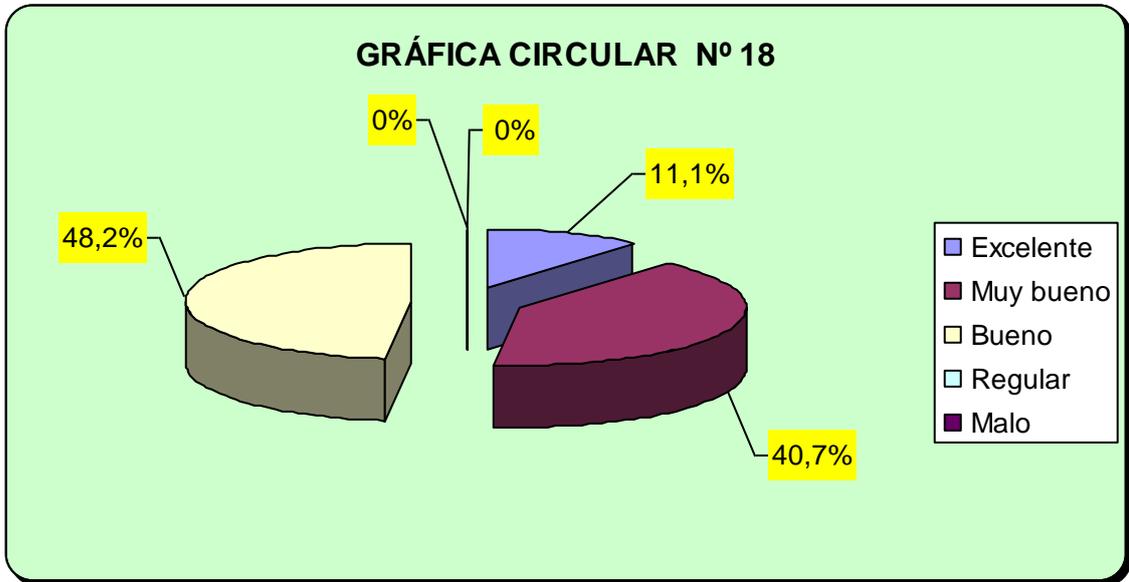
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 18**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 18	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee gran variedad de intereses positivos.	E	Excelente	03	11.1
	MB	Muy bueno	13	40.7
	B	Bueno	15	48.2
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Tres de ellos, que estadísticamente es el 11.1 %, poseen gran variedad de intereses positivos a favor de sus compañeros de aula, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Trece de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, poseen gran variedad de intereses positivos a favor de sus compañeros de aula, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.2 %, poseen gran variedad de intereses positivos a favor de sus compañeros de aula, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

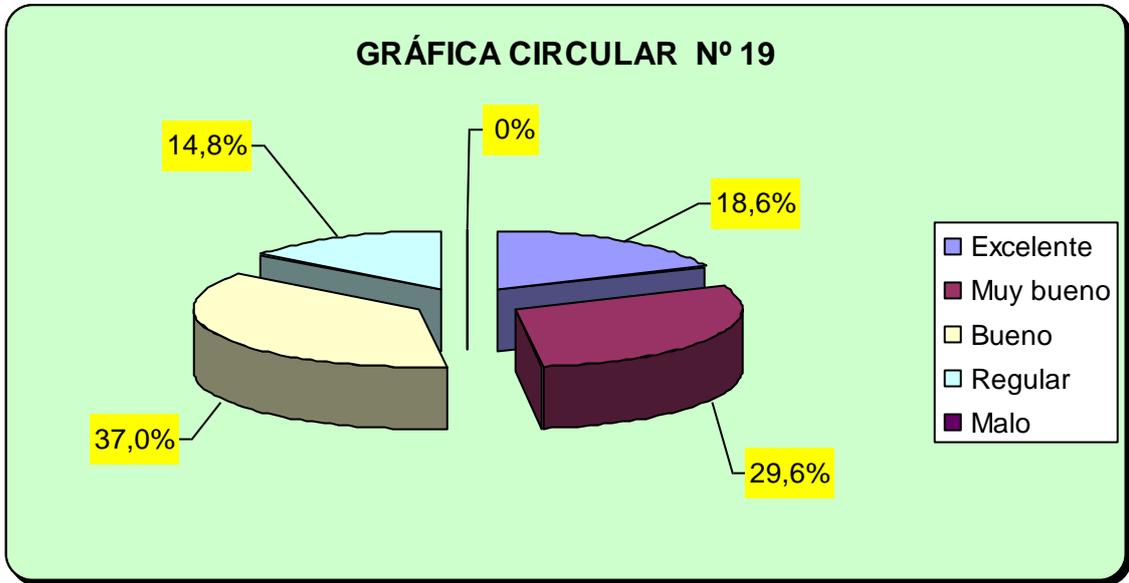
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 19**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 1	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Muestra un refinado sentido del humor	E	Excelente	06	18.6
	MB	Muy bueno	09	29.6
	B	Bueno	11	37.0
	R	Regular	05	14.8
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Seis de ellos, que estadísticamente es el 18.6%, muestran un refinado sentido del humor, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Nueve de ellos, que estadísticamente es el 29.6 %, muestran un refinado sentido del humor, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Once de ellos, que estadísticamente es el 37.0 %, muestran un refinado sentido del humor, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.
- d. Cinco de ellos, que estadísticamente es el 14.8 %, muestran un refinado sentido del humor, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

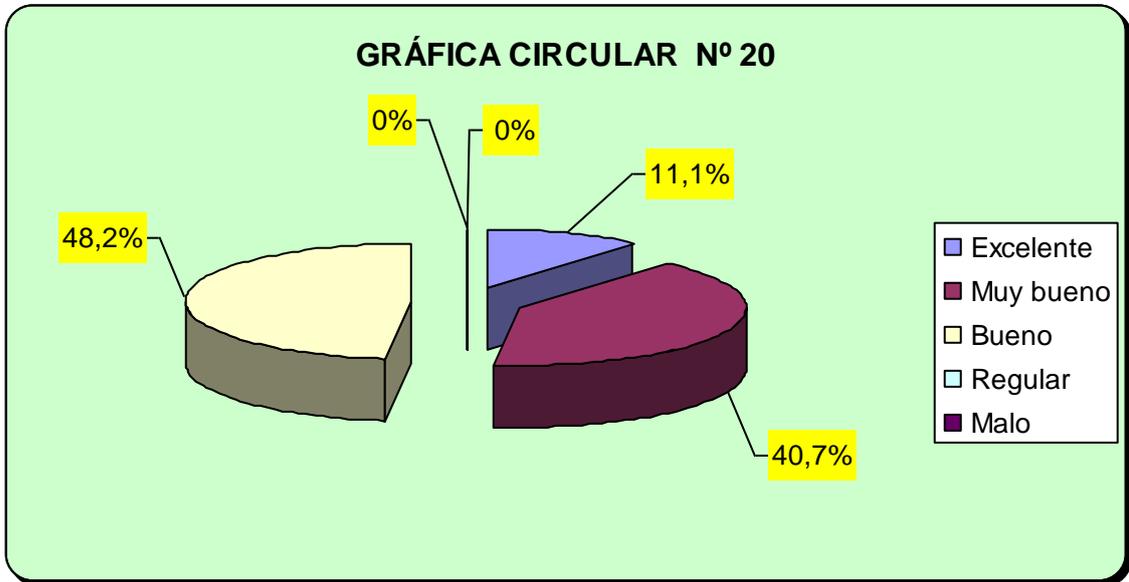
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 20**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 20	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Respeto las ideas de los demás	E	Excelente	03	11.1
	MB	Muy bueno	13	40.7
	B	Bueno	15	48.2
	R	regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Tres de ellos, que estadísticamente es el 11.1 %, respetan las ideas de sus compañeros de aula, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Trece de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, respetan las ideas de sus compañeros de aula, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.2 %, respetan las ideas de sus compañeros de aula, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

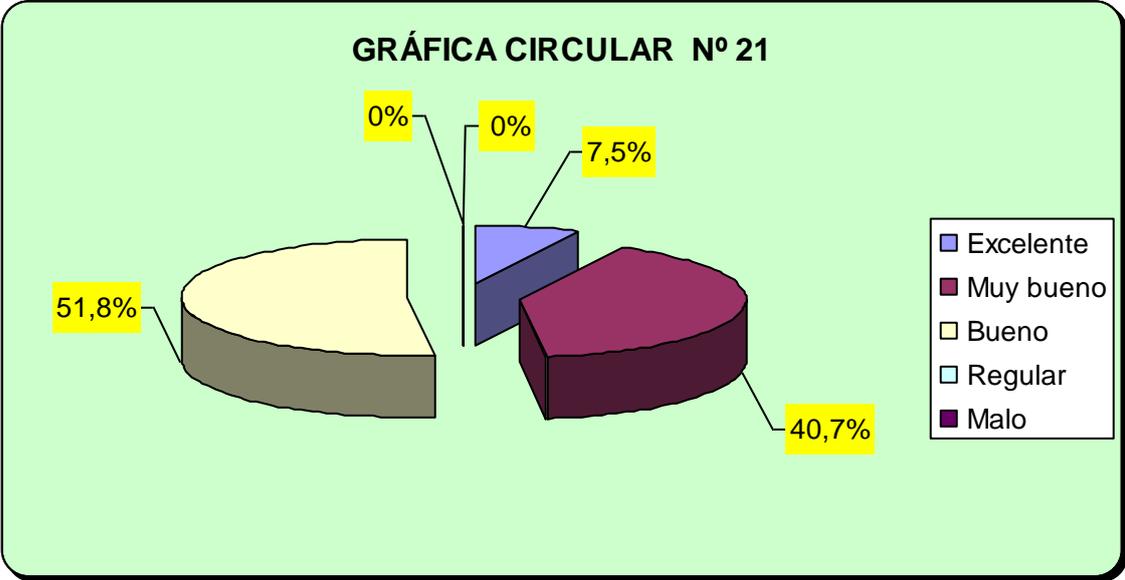
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 21**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 21	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Muestra capacidad para comunicar sus sentimientos.	E	Excelente	02	7.5
	MB	Muy bueno	13	40.7
	B	Bueno	16	51.8
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Dos de ellos, que estadísticamente es el 7.5 %, muestran capacidad para comunicar sus ideas con tranquilidad, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Trece de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, muestran capacidad para comunicar sus ideas con tranquilidad, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Dieciséis de ellos, que estadísticamente es el 51.8 %, muestran capacidad para comunicar sus ideas con tranquilidad, esta actitud, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

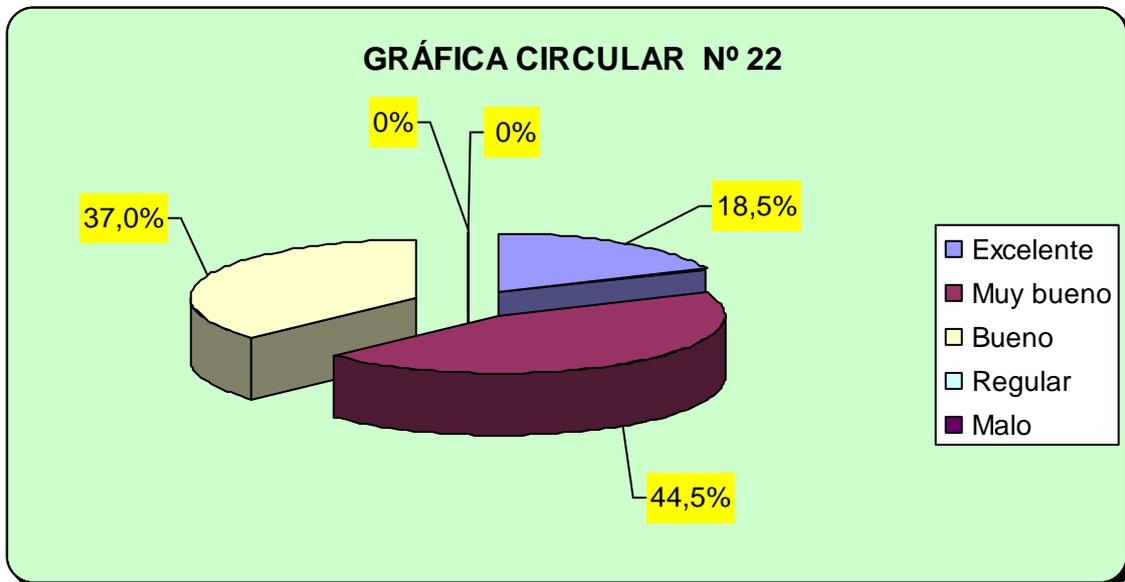
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 22**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 22	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Muestra tolerancia al sufrimiento	E	Excelente	06	18.5
	MB	Muy bueno	14	44.5
	B	Bueno	11	37.0
	R	regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Seis de ellos, que estadísticamente es el 8.5 %, muestran tolerancia al sufrimiento, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.5 %, muestran tolerancia al sufrimiento, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Once de ellos, que estadísticamente es el 37.0 %, muestran tolerancia al sufrimiento, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

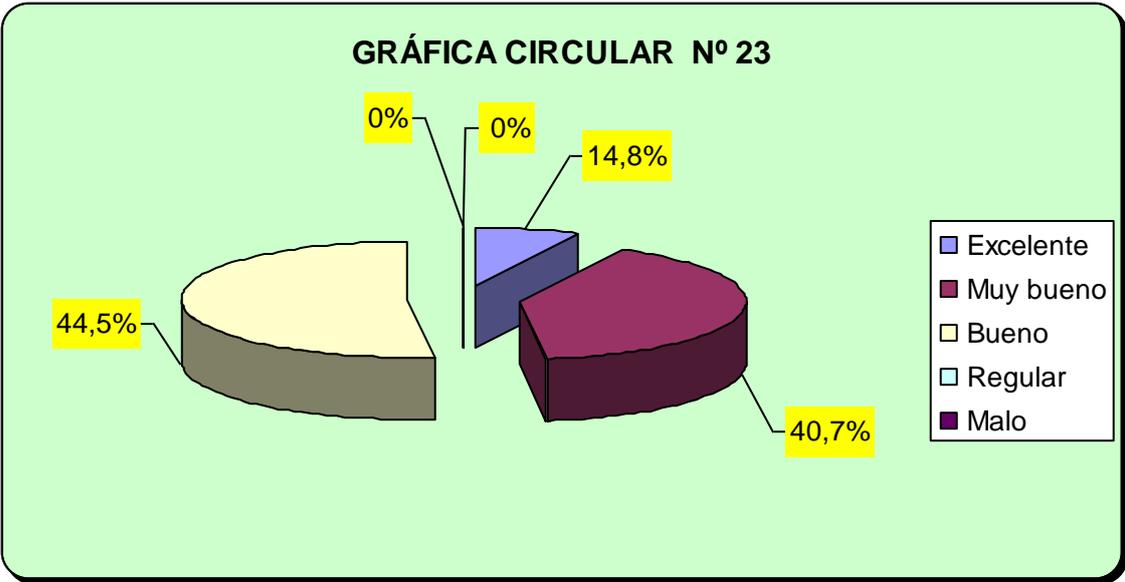
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 23**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 1	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee capacidad de concentración	E	Excelente	05	14.8
	MB	Muy bueno	12	40.7
	B	Bueno	14	44.5
	R	regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Cinco de ellos, que estadísticamente es el 14.8 %, poseen capacidad de concentración, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Doce de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, poseen capacidad de concentración, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.5 %, poseen capacidad de concentración, este procedimiento, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

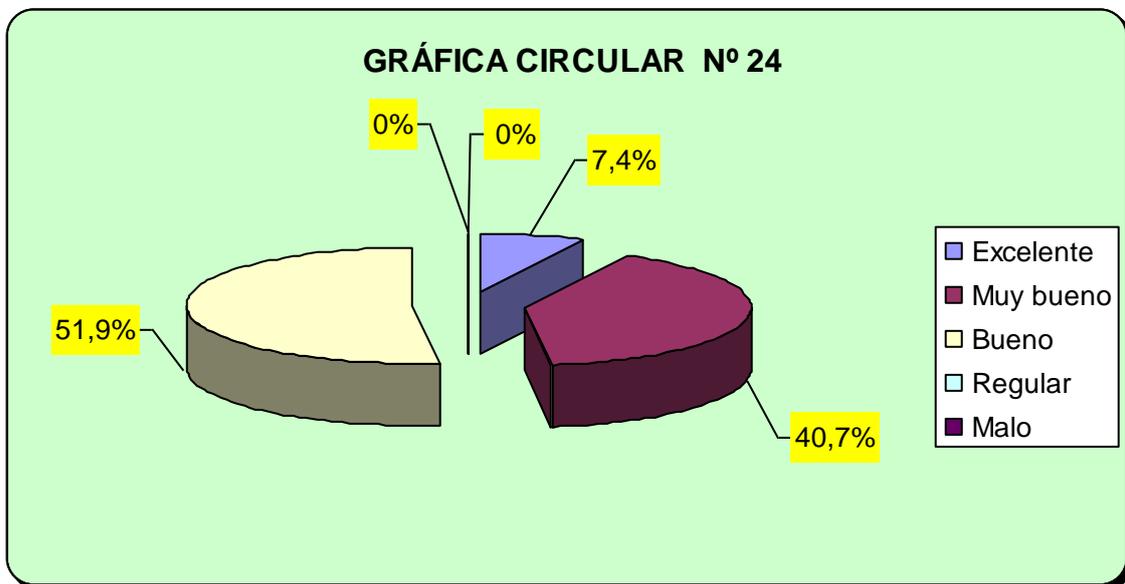
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 24**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Resiliencia				
INDICADOR 1	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Muestra una actitud con sentido de esperanza.	E	Excelente	02	7.4
	MB	Muy bueno	13	40.7
	B	Bueno	16	51.9
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.



Fuente: Segunda dimensión: resiliencia.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Dos de ellos, que estadísticamente es el 7.4 %, muestran una actitud con sentido de esperanza, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Trece de ellos, que estadísticamente es el 40.7%, muestran una actitud con sentido de esperanza, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Dieciséis de ellos, que estadísticamente es el 51.9 %, muestran una actitud con sentido de esperanza, este proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

## ANÁLISIS:

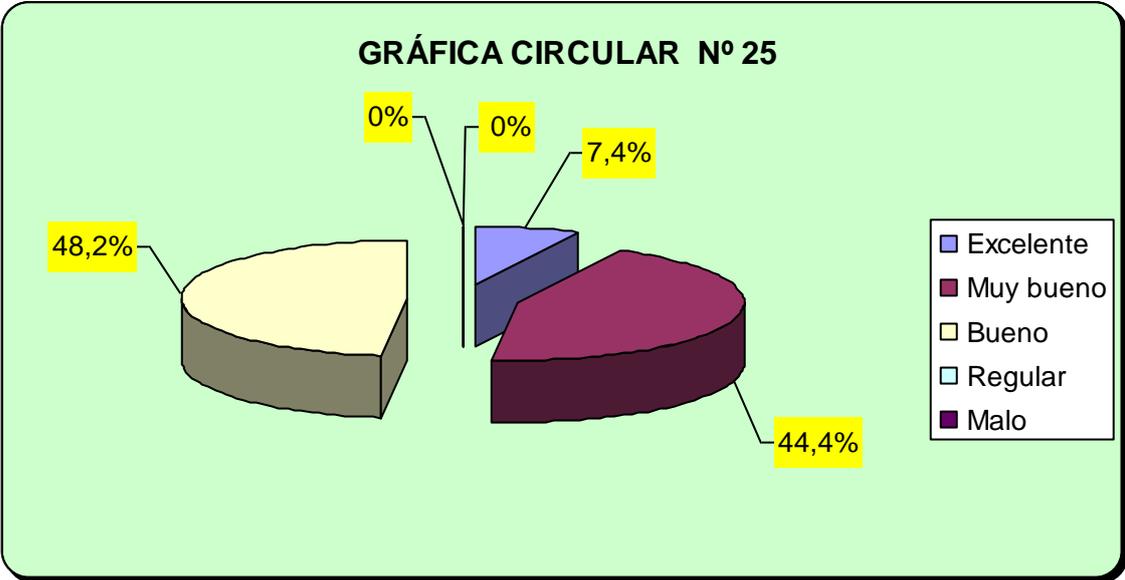
Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO  
CONSIDERANDO EL SEGUNDO OBJETIVO  
ESPECÍFICO**

**CUADRO N° 25**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Comunicación asertiva				
INDICADOR 25	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Establece límites claros en su comunicación	E	Excelente	02	7.4
	MB	Muy bueno	14	44.4
	B	Bueno	15	48.2
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.



Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Dos de ellos, que estadísticamente es el 7.4 %, establecen límites claros en su comunicación, esta forma de comunicar, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, establecen límites claros en su comunicación, esta forma de comunicar, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.2 %, establecen límites claros en su comunicación, esta forma de comunicar, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

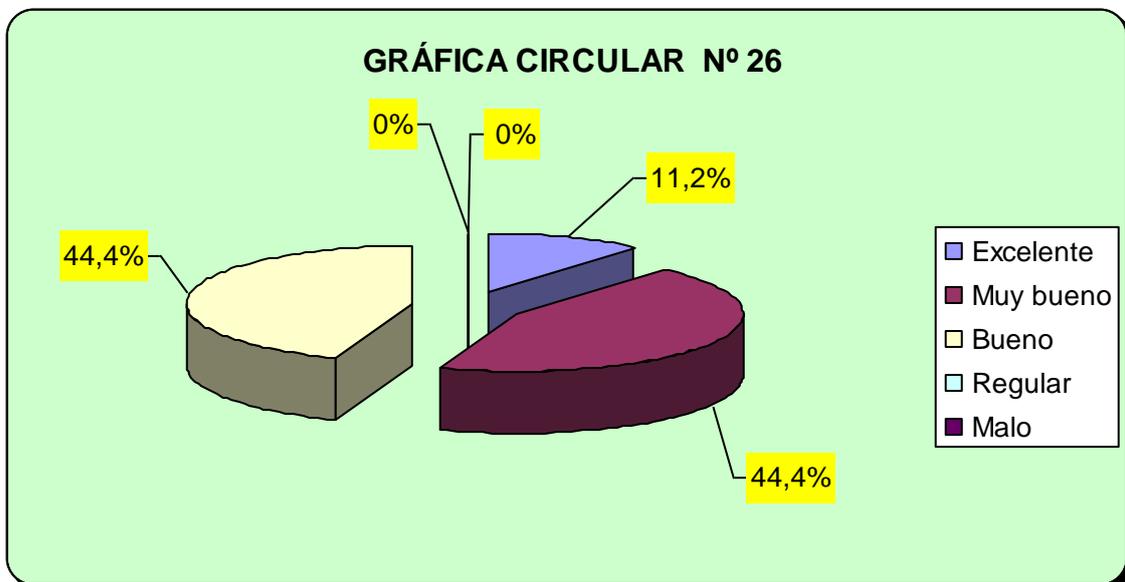
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada "César Vallejo", Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 26**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Comunicación asertiva				
INDICADOR 26	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee seguridad de lo que dice y de sí mismo.	E	Excelente	03	11.2
	MB	Muy bueno	14	44.4
	B	Bueno	14	44.4
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.



Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Tres de ellos, que estadísticamente es el 11.2 %, poseen seguridad de lo que dice y de sí mismo, esta condición, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, poseen seguridad de lo que dice y de sí mismo, esta condición, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, poseen seguridad de lo que dice y de sí mismo, esta condición, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

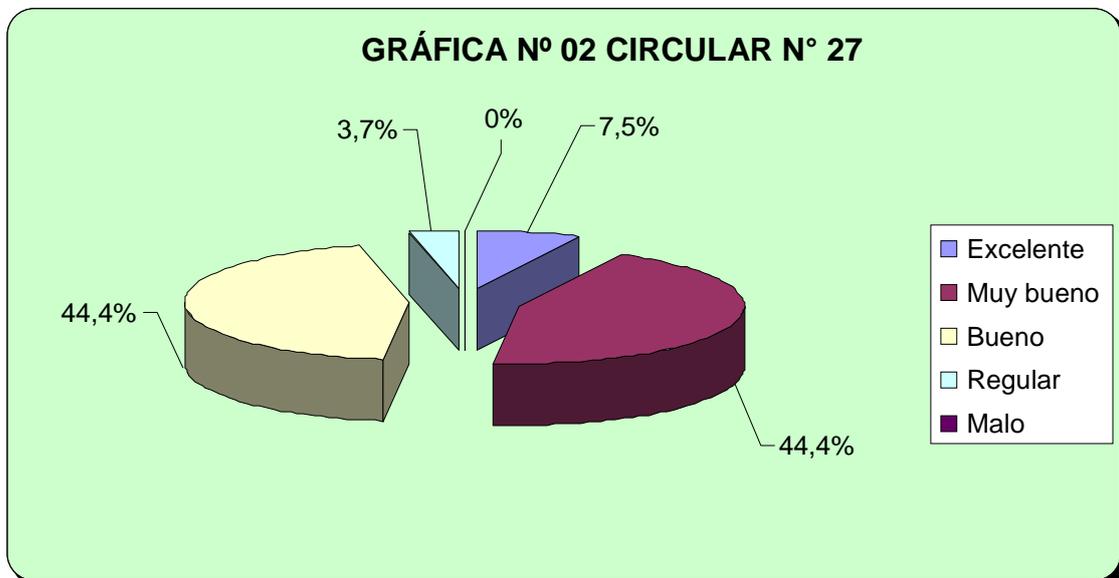
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 27**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Comunicación asertiva				
INDICADOR 27	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Respeto el derecho a expresarse de los demás.	E	Excelente	03	7.5
	MB	Muy bueno	14	44.4
	B	Bueno	14	44.4
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.



Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Tres de ellos, que estadísticamente es el 7.5 %, respetan el derecho a expresarse de los demás, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, respetan el derecho a expresarse de los demás, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 44.4 %, respetan el derecho a expresarse de los demás, esta forma de comunicación, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

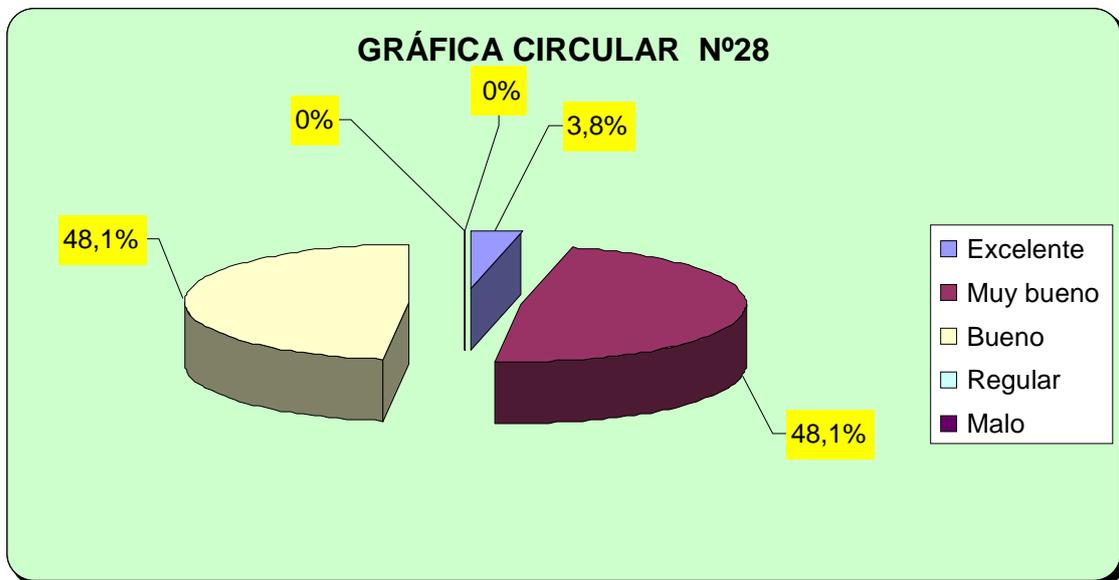
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 28**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Comunicación asertiva				
INDICADOR 28	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee capacidad para sobreponerse a las dificultades.	E	Excelente	01	3.8
	MB	Muy bueno	15	48.1
	B	Bueno	15	48.1
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.



Fuente: tercera dimensión: comunicación asertiva  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Uno de ellos, que estadísticamente es el 3.8 %, poseen capacidad para sobreponerse a las dificultades, esta forma de actuar, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.1 %, poseen capacidad para sobreponerse a las dificultades, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Quince de ellos, que estadísticamente es el 48.1 %, poseen capacidad para sobreponerse a las dificultades, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

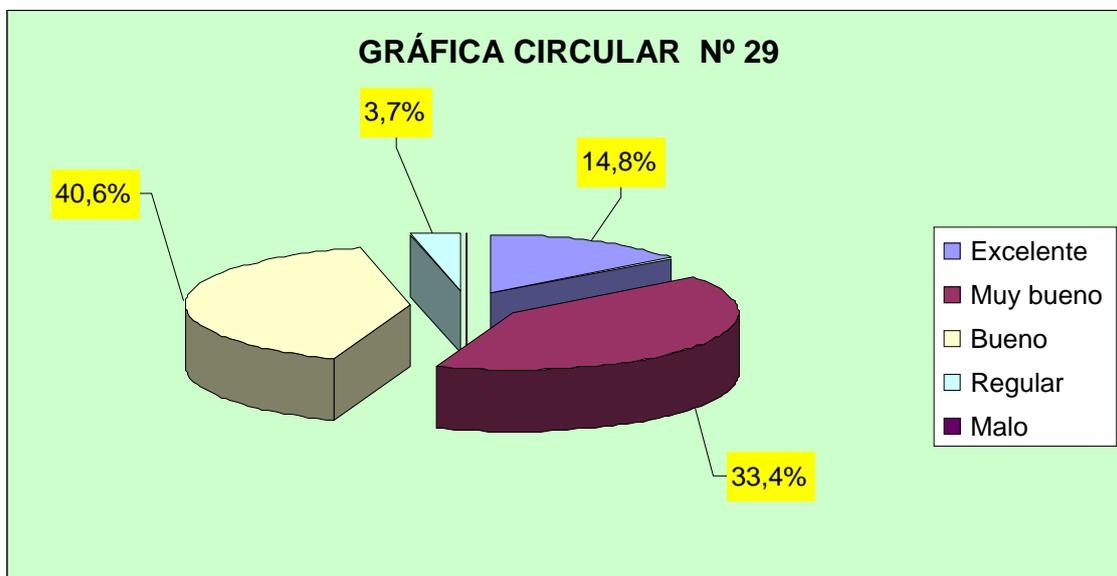
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 29**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Comunicación asertiva				
INDICADOR 29	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee una autoestima.	E	Excelente	05	14.8
	MB	Muy bueno	11	33.4
	B	Bueno	14	40.6
	R	Regular	01	3.7
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.



Fuente: Tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Cinco de ellos, que estadísticamente es el 14.8 %, poseen una autoestima esta manera de proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Once de ellos, que estadísticamente es el 33.4 %, poseen una autoestima esta manera de proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Catorce de ellos, que estadísticamente es el 40.6 %, poseen una autoestima esta manera de proceder, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

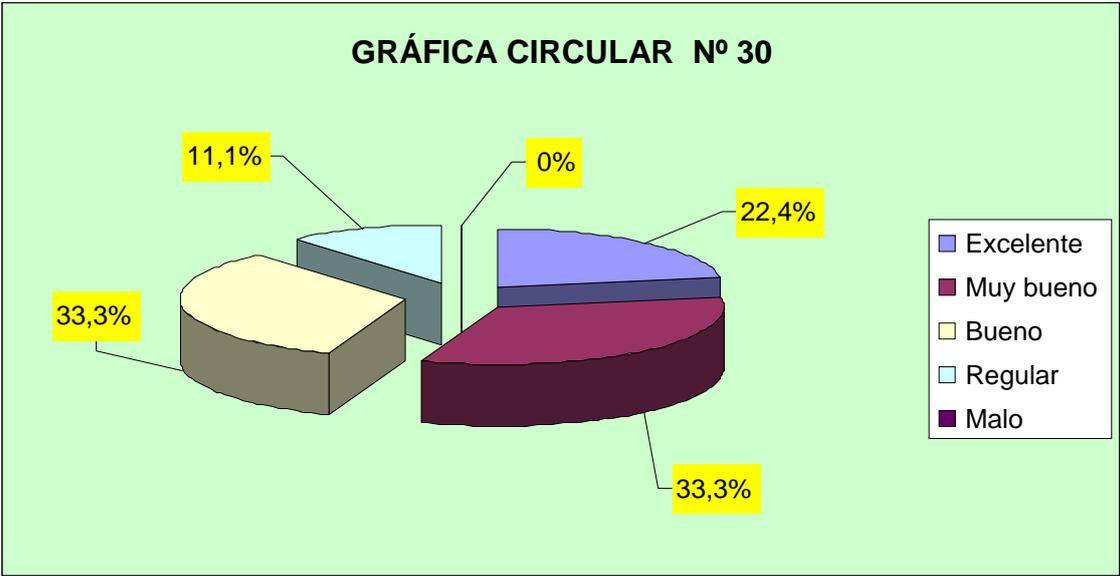
## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

**CUADRO N° 30**

VARIABLE: Inteligencia interpersonal				
DIMENSIÓN: Comunicación asertiva				
INDICADOR 30	CÓDIGO	VALOR CUALITATIVO	Fi	%
Posee comunicación que promueve concordia.	E	Excelente	07	22.4
	MB	Muy bueno	12	33.3
	B	Bueno	12	33.3
	R	Regular		
	M	Malo		
TOTAL			31	100

Fuente: Tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.



Fuente: Tercera dimensión: comunicación asertiva.  
Elaboración propia.

## INTERPRETACIÓN:

Los datos estadísticos consignados en los cuadros y los gráficos, nos dicen que de cada 31 niños o niñas:

- a. Siete de ellos, que estadísticamente es el 22.4 %, poseen comunicación que promueve concordia, esta manera de comunicar, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **excelente**.
- b. Doce de ellos, que estadísticamente es el 33.3 %, poseen comunicación que promueve concordia, esta manera de comunicar, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **muy bueno**.
- c. Doce de ellos, que estadísticamente es el 33.3 %, poseen comunicación que promueve concordia, esta manera de comunicar, en términos de valor cualitativo se ubica en el nivel de: **bueno**.

## ANÁLISIS:

Es notorio que, cuando los dibujos animados son de carácter educativo la inteligencia interpersonal mejorará significativamente de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha, pues su interrelación, teniendo en cuenta la **empatía**, con sus compañeros de estudio es excelente, muy buena y buena.

## a) Prueba de hipótesis

PRIMERA DIMENSIÓN: EMPATÍA													
V.C	INDICADORES											TOTAL	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
E	7	2	1	1	3	0	5	3	8	2	7	48	4.36
MB	12	14	18	15	17	10	12	12	10	16	9	145	13.18
B	12	14	12	15	10	12	13	16	10	13	15	142	12.90
R		1			1		1		3			6	0.54
M													
	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31		
TOTAL : PRIMERA DIMENSIÓN													30.98

SEGUNDA DIMENSIÓN: INTELIGENCIA EMOCIONAL															
V.C	INDICADORES													TOTAL	%
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
E	6	8	5	2	3	5	3	6	3	2	6	5	2	56	4.30
MB	9	15	12	11	14	11	13	9	13	13	14	12	13	159	12.23
B	16	8	14	11	14	15	15	11	15	16	11	14	16	176	13.53
R				7				5						12	0.92
M															
	31	31	31	31	31	31	31		31	31	31	31			
TOTAL : SEGUNDA DIMENSIÓN															30.98

TERCERA DIMENSIÓN: COMUNICACIÓN ASERTIVA								
V.C	INDICADORES						TOTAL	%
	25	26	27	28	29	30		
E	2	3	3	1	5	7	21	3.5
MB	14	14	14	15	11	12	80	13.33
B	15	14	14	15	14	12	84	14.00
R					1			0.4
M								
TOTAL : TERCERA DIMENSIÓN								30.99

## b) Contrastación de la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis

En el Capítulo I, sobre el problema de investigación, luego de definir la formulación del problema y los objetivos de investigación, planteamos la hipótesis general, mediante el siguiente enunciado:

*Si los dibujos animados son de carácter educativo entonces, la inteligencia interpersonal mejorará significativamente en niños y niñas de la Institución Educativa Integrada “César Vallejo”, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.*

Para contrastar la hipótesis con los resultados de trabajo de campo se hizo utilizó la técnica de **prueba y disprueba**, de acuerdo al siguiente esquema:

DIMENSIÓN	PRUEBA*	DISPRUEBA**	TOTAL
Empatía	30.98	0.02	31
Inteligencia emocional	30.98	0.02	31
Comunicación asertiva	30.99	0.01	31
<b>TOTAL GLOBAL</b>	<b>30.98</b>	<b>0.02</b>	<b>31</b>

Fuente: prueba y disprueba de demostración de hipótesis.  
Elaboración propia.

\* Niños y niñas que mejoraron significativamente su inteligencia interpersonal.

\*\* Alumnos que **no** lograron mejorar su inteligencia interpersonal.

Podemos establecer el resultado de la contrastación de la hipótesis general:

PRUEBA : 30.98

DISPRUEBA : 0,02

Los resultados de trabajo de campo demuestran que:

Los dibujos animados cuando tienen un contenido y carácter educativo mejoran significativamente la inteligencia interpersonal, porque son más empáticos, son inteligentes emocionalmente y hacen uso de una comunicación asertiva.

En consecuencia la hipótesis resulta siendo válida.

## CONCLUSIONES

**Las conclusiones están directamente relacionados con los objetivos específicos, estos son:**

- ✓ Los resultados del trabajo de campo que se encuentran en los cuadros estadísticos del uno al once demostraron la pertinencia de los dibujos animados cuando estas son de contenido educativo en la mejora significativa del comportamiento basado en **empatía**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.
- ✓ Asimismo los resultados del trabajo de campo que se encuentran en los cuadros estadísticos del doce al veinticuatro demostraron la pertinencia de los dibujos animados cuando estas son de contenido educativo en la mejora significativa de la actitud basado en **en la inteligencia emocional**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.
- ✓ Los resultados del trabajo de campo que se encuentran en los cuadros estadísticos del veinticinco al treinta demostraron la pertinencia de los dibujos animados cuando estas son de contenido educativo en la mejora significativa de la relación con los demás basado en **la comunicación asertiva**, en niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, Cerro de Pasco, distrito de Yanacancha.
- ✓ Finalmente: la mejora significativa de su comportamiento, de su proceder y su actitud de los niños y niñas de la Institución Educativa Integrado “César Vallejo” N° 34047, 4° grado de primaria, basado en la empatía, la

inteligencia emocional y la comunicación asertiva permitieron mejorar, también de manera significativa, su inteligencia interpersonal.

## SUGERENCIAS

Consideramos oportuno recomendar a docentes y padres de familia lo siguiente:

- ✓ Enseñar e inculcar a sus hijos o alumnos según sea el caso la pertinencia de los dibujos animados cuando estas son de contenido educativo para mejorar su comportamiento y que ésta esté basado en la **empatía**, es decir en la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
- ✓ Enseñar e inculcar a sus hijos o alumnos según sea el caso la pertinencia de los dibujos animados cuando estas son de contenido educativo para mejorar su comportamiento y que ésta esté basado en la **inteligencia emocional**, es decir en el manejo inteligencia de sus emociones.
- ✓ Enseñar e inculcar a sus hijos o alumnos según sea el caso la pertinencia de los dibujos animados cuando estas son de contenido educativo para mejorar su comportamiento y que ésta esté basado en la **comunicación asertiva**, es decir en la capacidad de respetar el derecho del otro a expresarse como el derecho él.
- ✓ Enseñar e inculcar a sus hijos o alumnos según sea el caso la pertinencia de los dibujos animados cuando estas son de contenido educativo para mejorar su comportamiento y que ésta esté basado en la **inteligencia interpersonal**, es decir en la capacidad de ponerse en el lugar del otro.

## BIBLIOGRAFÍA

ADOLFI, Mauricio. (1991). *Terapia Familiar*, España, Madrid: Editorial Paidós, S.A.

GARCÍA, Doris; CAMARGO, Carmen; De MORENO, Gladys. (1993). *Estudio y Análisis de posibles causas de fracasos escolares en los estudiantes del I año del Colegio José Daniel Crespo, del Distrito de Chitré, Provincia de Herrera.*

GUEVARA V., Krisstell. (2009). *Propuesta Metodológica para la Planificación y Gestión de Programas de Sensibilización y Capacitación de Violencia Doméstica.* Universidad de Panamá.

JARAMILLO, Gustavo León, (1991). *Derecho de la Familia y el Menor.* Tercera edición, Editorial Heliasta, México.

Ley N° 38 del 10 de julio de 2001. *Sobre Violencia Doméstica y Maltrato al Niño, Niña y Adolescente.*

MARTINES, Carlos Yoya. (2006). *Derechos de Familia.* Tomo 1, Librería Jurídica Radar, Primera Edición, México.

NISBET, J. (2001). *Investigación sobre estrategias de aprendizaje y pensamiento en enseñanza.* Editorial Casals, España.

RÍOS GONZALEZ., J.A. (1994). *Relaciones Intrafamiliares, Roles y Funciones. En un mundo cambiante.* España, Salamanca. Congreso internacional sobre la familia.

SÁNCHEZ., Luzmila C. de (2004) *Metodología de la Investigación.* Segunda edición, Editorial Artecса.

#### **IV. ANEXOS**

**LISTA DE COTEJO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
"HERMILIO VALDIZAN"**  
Escuela de Post Grado

**A: Excelente      D: Regular**  
**B: Muy bueno    E: Malo**  
**C: Bueno**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSIÓN EMPATÍA					
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

<b>LISTA DE COTEJO</b>
------------------------

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
"HERMILIO VALDIZAN"  
Escuela de Post Grado**

**A: Excelente      D: Regular  
B: Muy bueno    E: Malo  
C: Bueno**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSIÓN INTELIGENCIA EMOCIONAL			
01	CORTEZ VENTURO, Betty Andrea				
02	JARA CLAVERIANO, Nilda Nuria				
03	JARA LOARTE, Harley Astrid				
04	MARCHAN TADEO, Fredy G.				
05	QUIÑONES GÓMEZ, Brian				
06	SANTIAGO POMA, Elizabeth				
07	VENTURA CASTILLO, Iván				
08	CLEMENTE DAZA, Mabel Milagros				
09	ESPINOZA TUCTO, Lenin Welton				
10	FABIAN VENTURA, Mónica Patricia				
11	LUCERO GÓMEZ, Merylín Thalía				
12	MORENO CHUMBES, Aníbar Juan				
13	RUBINA RAMÍREZ, Elsa María				
14	SOTO VICTORIO, Jhammina Elena				
15	TUCTO BRUNO, Gustavo				
16	VARGAS CAMPOS, Jorge Alejandro				
17	AGUIRRE YACAVILCA, Karen				
18	CABALLERO RAYMUNDO, Miller				
19	CLEMENTE TRINIDAD, Eder				
20	ESTACIO GÓMEZ, Luis Emil				
21	IBARRA SERNA, Stiven				
22	LEÓN ADÁN, Noé Abrahan				
23	MUCHA GÓMEZ, Noe				
24	MUNGUÍA AGUI, César Augusto				
25	RAMÍREZ OCHOA, Helmut Larris				
26	RUIZ ZEVALLOS, Italo				
27	TABRAJ TABRAJ, Susan				

<b>LISTA DE COTEJO</b>
------------------------

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
"HERMILIO VALDIZAN"  
Escuela de Post Grado**

**A: Excelente      D: Regular  
B: Muy bueno    E: Malo  
C: Bueno**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSIÓN COMUNICACIÓN ASERTIVA				
01	CORTEZ VENTURO, Betty Andrea					
02	JARA CLAVERIANO, Nilda Nuria					
03	JARA LOARTE, Harley Astrid					
04	MARCHAN TADEO, Fredy G.					
05	QUIÑONES GÓMEZ, Brian					
06	SANTIAGO POMA, Elizabeth					
07	VENTURA CASTILLO, Iván					
08	CLEMENTE DAZA, Mabel Milagros					
09	ESPINOZA TUCTO, Lenin Welton					
10	FABIAN VENTURA, Mónica Patricia					
11	LUCERO GÓMEZ, Merylín Thalía					
12	MORENO CHUMBES, Aníbar Juan					
13	RUBINA RAMÍREZ, Elsa María					
14	SOTO VICTORIO, Jhammina Elena					
15	TUCTO BRUNO, Gustavo					
16	VARGAS CAMPOS, Jorge Alejandro					
17	AGUIRRE YACAVILCA, Karen					
18	CABALLERO RAYMUNDO, Miller					
19	CLEMENTE TRINIDAD, Eder					
20	ESTACIO GÓMEZ, Luis Emil					
21	IBARRA SERNA, Stiven					
22	LEÓN ADÁN, Noé Abrahan					
23	MUCHA GÓMEZ, Noe					
24	MUNGUÍA AGUI, César Augusto					
25	RAMÍREZ OCHOA, Helmut Larris					
26	RUIZ ZEVALLOS, Ítalo					
27	TABRAJ TABRAJ, Susan Kelly					

